

TILT

MICROLOISIRS

PASSION
TOUS LES JEUX
DE ROLE

SUPER COMPARATIF
LES MEILLEURS
JEUX D'ECHELLE

TOUJOURS PLUS FORT!
200 NOUVEAUX
SOFTS TESTES

REVELATIONS
LA MICRO A
L'HEURE
JAPONAISE

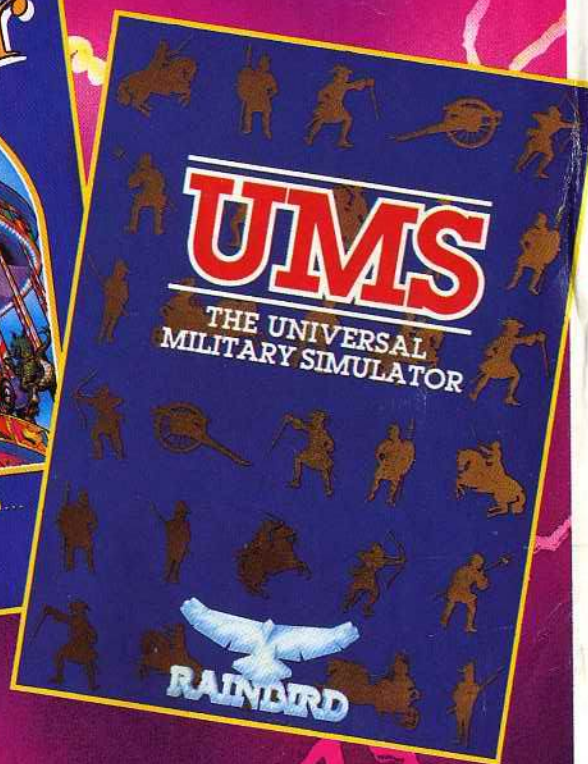
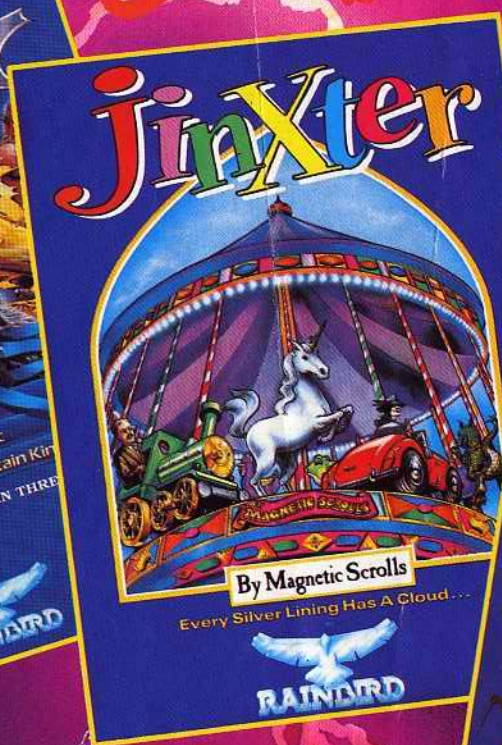
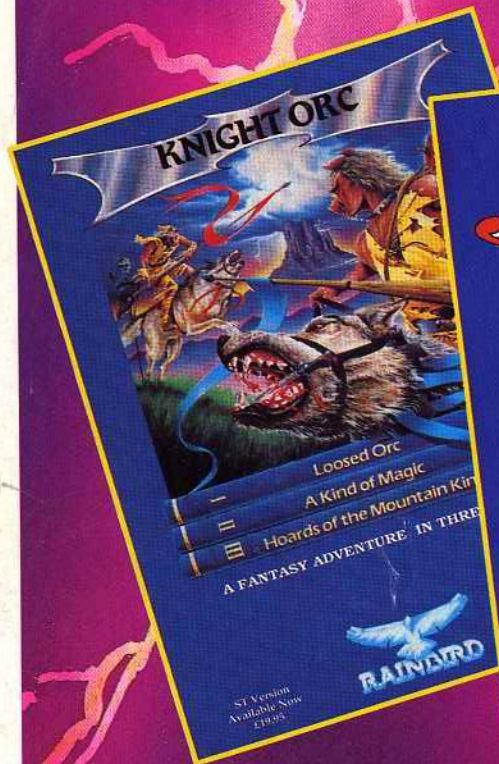


M 3085 - 53 - 20,00 F



3793085020007 00530

AVENTURE ET STRATEGIE



KNIGHT ORC

Knight Orc est l'un des jeux d'aventure les plus attrayants des Levels 9. Vous serez captivé par ce monde étrange de tromperies et de duperies. Sans cesse en mouvement, vous suivrez les chemins de plusieurs personnages à la fois, dont les choix influenceront la suite de l'histoire. Pour sortir indemne de cette étourdissante aventure, vous devrez trouver des informations auprès d'étranges personnages que vous croiserez, puis prononcer des formules magiques et résoudre différentes énigmes.

AMSTRAD K7 et DK - AMIGA DK - ATARI ST
COMMODORE K7 et DK - IBM : de 149 F à
199 F TTC * RAINBIRD

JINXTER

Entrez dans l'univers magique de JINXTER, un conte plein d'entrain, de gaieté et d'humour, à l'époque heureuse d'Aquitaine. Les 7 charmes composant le collier magique se sont répandus, apportant misère, tristesse et désespoir, et cédant chaque jour un peu plus de pouvoir aux maléfiques sorcières vertes. Partez sur les grands-routes à la reconquête de ces charmes, avant que l'obscurantisme n'envahisse l'univers. La meilleure intrigue jamais élaborée par Magnetic Scrolls (les créateurs de The Pawn et The Guild of Thieves).

AMIGA et ATARI ST. Bientôt sur PC, AMSTRAD-
COMMODORE (DK) : 199 F TTC à 249 F TTC
RAINBIRD

UMS Universal Military Simulator

Entrez dans le monde des grandes opérations militaires et revivez certaines des plus grandes batailles. Waterloo, Gettysburg... Tout est possible : jouer contre l'ordinateur, dessiner le champ de bataille, recréer les armées à votre propre idée... Un système unique de grille en 3 D vous fait voir les scènes sous tous les angles. Comment Alexandre le Grand a-t-il pu vaincre Montgomery en plein désert ? Quelle riposte Elthered doit-il choisir face à l'attaque surprise de Napoléon ? Les combinaisons sont infinies.

ATARI ST et PC. Bientôt sur AMIGA : 249 F TTC *
RAINBIRD

* PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE



DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Gallieni 2 - 36, avenue Gallieni
93175 BAGNOLET Cedex.

IKARI

WARRIORS

UNE VERSION INFORMATIQUE A
UN OU DEUX JOUEURS DU JEU
DE CAFE LEGENDAIRE
DISPONIBLE DES A PRESENT!

Le général Alexander Bonn des forces militaires américaines en Amérique Centrale a été capturé par une bande de révolutionnaires et est retenu prisonnier dans son propre quartier général. Avant de se rendre, il a eu le temps d'envoyer un signal de détresse que vous et votre collègue avez reçu. Votre avion atterrit en plein coeur de la jungle, à une certaine distance du quartier général. Vous commencez par décider si vous devez tenter seul cette mission ou demander l'aide de votre collègue. Vous vous trouvez en plein territoire ennemi. Des tireurs d'élite et des hommes bien entraînés vous guettent de tous les côtés, bien décidés à vous intercepter. Vous manquez de munitions pour gagner mais vous devez quand même y parvenir. Emparez-vous des chars ennemis, ramassez le carburant et les grenades que l'ennemi laisse derrière lui en battant en retraite. Pas de pitié de la part d'Ikari Warriors.



Spectrum

Spectrum

Amstrad/Schneider

Amstrad/Schneider

Commodore 64/128

Commodore 64/128

Commodore C16

Atari ST

IMB PC + Compatibles

Cassette

Disquette

Cassette

Disquette

Cassette

Disquette



DATE DE DIFFUSION:

14 mars 1988

ELITE SYSTEMS SARL

1 VOIE FELIX EBOUE, 94000 CRETEIL, PARIS

Tél: 43.39.23.21 Téléc: 220 064, ext 3076

elite

CONSPIRATION

LE DÉFI DES DERNIERS ROIS



fnac

en vente à la FNAC et chez
votre revendeur habituel.



A retourner à : **UBI-SOFT** 1, Voie Félix Eboué 94021 CRETEIL
CONSPIRATION Amstrad Cass. 150 F ☐ / Disque 195 F ☐

- ☐ Je paye par contre-remboursement (+ 20 F)
- ☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
- ☐ Je paye par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue



date d'expiration

NOM

PRENOM

N° ET RUE

CODE POSTAL

VILLE

REVENDEURS : ATTENTION



DIFFUSION

se tient à votre disposition
pour tous renseignements
et commandes

Téléphonez au 16(1) 43 39 23

N° 53 AVRIL 1988

TILT JOURNAL

TILT MICROLOISIRS

2, rue des Italiens, 75009 Paris. Tél. : (1) 48.24.46.21.
Tél. : 643932 Edimondi

RÉDACTION

Rédacteur en chef

Jean-Michel Blottière

Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert

Rédactrice en chef adjointe

Alexandra de Panafieu

Secrétaire de rédaction

Francine Gaudard

Chef de rubrique

Mathieu Brisou

Rédaction

Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer

Premier maquettiste

Gérard Lavoit

Maquette

Christine Gourdal

Secrétariat

Catherine Van-Cauwenberghe

Ont collaboré à ce numéro

Abdul Alafrez, Danny Boolauck, Eric Cabéria, Serge Claire,
Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille,
François Hermelin, Alain Huyghues-Lacour, Kid, Bernard
Martinez, Nathalie Meistermann, Jean-Loup Renault, Olivier
Rogé, Ivan Roux, Thierry Schiel, Florence Serpette, Brigitte
Soudakoff, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreix.

ADMINISTRATION - GESTION

2, rue des Italiens, 75009 Paris.

Tél. : (16) 1 48.24.46.21.

Editeur

Catherine Innocenti

Directeur de la publicité

Claire Vésine

Chef de publicité

Adélaïde de Germont

Assistante

Claudine Lefebvre

Exécution

Sophie Bazin

Ventes

SOC, Philippe Brunie,

Chef des ventes

24, bd Poissonnière, 75009 Paris.

Tél. : (1) 45.23.25.60. Tél. vert. : 05.21.32.07

Service abonnements

Tél. : (1) 60.65.45.54.

France : 1 an (12 numéros) : 198 F (dont TVA 4%)

Étranger : 1 an (12 numéros) : 285 F

(train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)

Les règlements doivent être effectués

par chèque bancaire, mandat

ou virement postal (3 volets)

BP 73 77987 Saint-Fargeau-Pithy, Cedex.

Promotion

Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier

Jean Weiss

Fabrication

Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles

ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par

Éditions Mondiales S.A.

au capital de 10 000 000 F.

R.C.S. Paris B 320 508 799.

Durée de la société : 99 ans

à compter du 19/12/1980.

Principal associé : Ségur

Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9°

Président-Directeur général :

Francis Morel

Directeur délégué :

Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont

libres de toute publicité.

Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au

tél. : (16) 1 43.96.13.33.

Les exemplaires de Tilt peuvent être

conservés sous coffret (70 F port compris).

Règlement anticipé (par chèque ou

mandat) à l'ordre de :

TILT

Mondial manutention :

36, rue Cino-del-Duca,

94700 Maisons-Alfort.

Tél. : (1) 43.96.13.33

Couverture :

Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie

Tirage de ce numéro : 111 500 ex.

14 La micro-informatique au pays du soleil levant rime avec moyens faramineux et techniques de pointe. Notre envoyé spécial a suivi les deux gagnants du concours Tilt/Sega dans leur périple à travers les dédales de Tokyo.

COUP D'ŒIL

28 Un coup d'œil en six pages sur les remakes, softs plus ou moins réussis, adaptations qui viennent de sortir.

TILT PARADE

42 Une dizaine d'excellents softs sélectionnés, sur différentes machines et pour tous les goûts. Arcade, wargame, shoot them up, simulation de vol spatial et de locomotive à vapeur (!), CAO, aide à la création musicale...

TUBES

52 Tous nouveaux, tous beaux, les softs du mois, présentés par des critiques détaillées et des photos d'écran.

DOSSIER

78 Une grande balade au royaume des jeux de rôle, pour découvrir ou retrouver les drames et les aventures qui tiendront en haleine tous les passionnés.

KID'S SCHOOL

94 Diversité et qualité, pour ces nouveaux softs éducatifs.

CHALLENGE

96 Une histoire de fou au milieu des jeux d'échelles. Accrochez-vous au pinceau si vous ne voulez pas finir écrasé entre plate-formes et ascenseurs !

SOS AVENTURE

100 Dépaysement garanti avec *Dream Zone* sur *Apple II GS*, explorations et suspens dans *Dondra* sur *Apple IIe* et une belle histoire d'amour chevaleresque en Norvège avec *Han d'Islande* sur *CPC*.

TAM TAM SOFT

112 L'actualité brûlante de la micro-informatique en bref et en vrac.

CHER TILT

118 Le courrier des lecteurs. Vos suggestions, vos idées de débat, vos questions et nos réponses.

SESAME

122 Où l'on retrouve Abdul Alafrez qui n'a pas fini de nous étonner avec sa cervelle d'acier, les trucs du créateur du mois et *Glouton* un programme vorace pour PC et compatibles.

INDEX PETITES ANNONCES

126 Achats, échanges, clubs et l'index de tous les sujets abordés dans les anciens numéros de Tilt et les hors-séries.

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 114 et 117.

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.

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
THOMSON MO6-TO8-TO9+
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
TOMSON TO16
ATARI PC
et tous les compatibles PC disquettes 5 1/4 et 3 1/2

Disponible dès le 12 avril
sur Atari ST et le 3 mai
pour les autres ordinateurs

149 Frs*
toute version cassette
199 Frs*
toute version disquette

LA DERNIERE COURSE...

GRAPHISMES SUPERBES SON ET VOIX DIGITALISÉS



Space RACER La dernière course

2132... année décadente dans un monde décadent.
L'univers surpeuplé s'ennuie et cherche des sensations nouvelles.
La Rome antique ressurgit avec ses jeux à la mort, pour la mort et son public assoiffé de sang et de frayeurs.
Pris dans cet infernal tourbillon tu décides de participer toi aussi à l'une de ces courses folles où quel que soit le nombre de concurrents, un seul franchira la ligne d'arrivée... vivant...



En vente chez tous les bons revendeurs et aussi chez :

TANDY

CONFORAMA

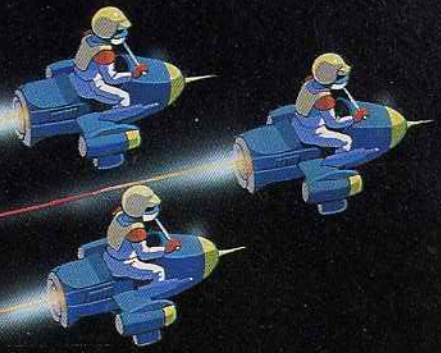
Ruchan

mac

81 rue de la processio
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18

* Prix moyen constaté

★ SPACE RACER

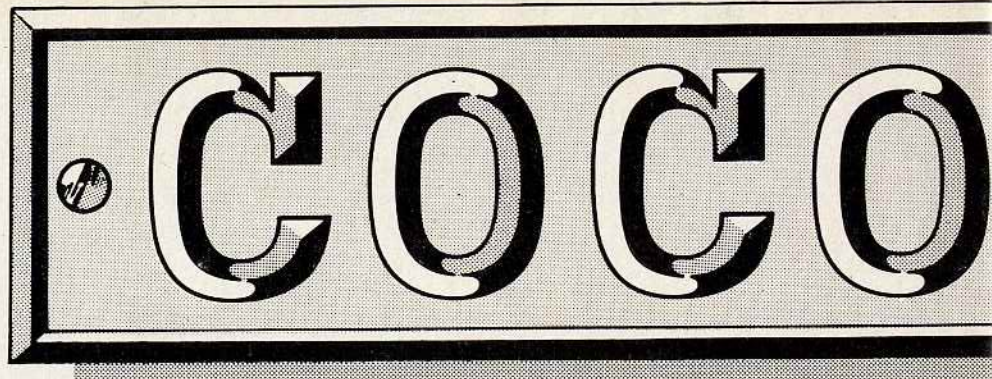
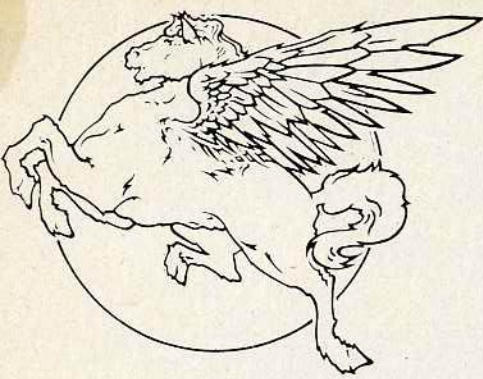


oriciels N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT
à 2.20 F. pour
participation
aux frais
d'envoi

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____

Joindre 2 timbres
à 2.20 F. pour
participation
aux frais
d'envoi



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

**COCONUT
ÉTOILE**

41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
Métro Argentine

**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 K7

COMPILATIONS :	
10 JEUX D'ENFER	160/195
ALBUM UBI	210/250
DIX JEUX FANTASTIQUES	139/179
GAME. SET & MATCH	129/169
MAGNIFICENT 7	110/159
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
LIVE AMMO	110/169
BIG 4 VOL. 2	95/145
STAR GAMES 2	95/145
AMSTRAD GOLD HITS N.2	95/145
OCEAN ALL STAR HITS	95/145
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK TRIO	95/145
6 PACK VOL. 2	95/145

ARKANOID 2	89/145
A.T.F.	89/139
BUBBLE BOBBLE	95/145
BOBBLE GHOST	145/195
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BIVOUAC	125/169
BARBARIANS	95/135
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145
CHAIN REACTION	95/145
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEATH WISH 3	89/139
EXIT	/195
ENDURO RACER	89/139
FLYING SHARK	99/145
GUILD OF THIEVES	/195
GALACTIC GAME	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
HURLEMENTS	/195
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
INDIANA JONES	95/145
L'AFFAIRE SANTA FE	/225
LA MARQUE JAUNE	245/245
LES MAÎTRES DE L'UNIVERS	95/145
L'ANGE DE CRISTAL	145/195
L'OEIL DE SETE	145/185
LE MAÎTRE DES AMES	/185
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	95/145
OUT RUN	89/145
POWERPLAY	110/169
PUB GAMES	95/149
PLATOON	89/145
PROFESSION DETECTIVE	/225
PSYCHO SOLDIER	89/145
PROHIBITION	145/190
QIN	/245
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	89/139
RYGAR	89/139
RENEGADE	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	90/139
STARGLIDER	145/195
TERRAMEX	95/169
TOUR DE FORCE	95/145
TETRIS	95/145
TURBO LE RODEUR	235/235
THUNDERCATS	89/139
TRANTOR	89/139
WIZARD WARZ	89/139
WORLD CLASS LEADERBOARD	89/139
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	
GAME. SET & MATCH	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
MAGNIFICENT 7	110/169
BIG 4 VOL. 2	110/169
LIVE AMMO	110/169
ALBUM EPYX	99/149
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK TRIO	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
4TH INCHES	95/145
ARKANOID 2	95/145
A.T.F.	89/139
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145
APOLLO 18	95/145
AIRBORNE RANGER	145/195
ACE 2	95/145
BIVOUAC	189/189
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/390
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BARBARIANS	89/139
CHAMPIONSHIP SPRINT	120/169
CHAIN REACTION	95/149
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	120/199
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DAN DARE 2	95/145
DEMON STALKER	/180
DARK CASTLE	/340
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
FRIGHTMARE	95/145
FLYING SHARK	89/129
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR	490/590
GRYZOR	95/145
GETTYSBURG	/390
GUADALCANAL	95/145
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
IMPACT	120/169
INTRIGUE	/179
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
ICE HOCKEY	110/169
INDIANA JONES	89/139
KNIGHT GAMES 2	95/145
LAST NINJA	99/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
OCTAPOLIS	99/145
OUT RUN	95/145
POWER AT SEA	/180
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
PSYCHO SOLDIER	95/145
P.H.M. PEGASUS	140/195
PIRATES	145/185
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
RENEGADE	95/145
RYGAR	95/145
ROAD RUNNER	95/145
REVS +	120/169
STRIKE FLEET	/180
LEADER BOARD	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	85/135
STARGLIDER	160/190
SILENT SERVICE	89/139
THE TRAIN	/180
TRAZ	95/145
TASK 3	110/169
TETRIS	95/145
TEST DRIVE	95/145
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
TRAILBLAZER 2	95/145
THUNDERCATS	95/145
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
WORLD CLASS LEADERBOARD	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME. SET & MATCH	129
MAGNIFICENT 7	110
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL. 2	95
ARKANOID 2	95
A.T.F.	95
ACE 2	89
ARKANOID	89
BED LAM	95
BASKET MASTER	95
CALIFORNIA GAMES	95
COMBAT SCHOOL	89
ENDURO RACER	95
FIREFLY	95
FLYING SHARK	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GAUNTLET 2	89
GRYZOR	120
GUNSHIP	95
GUADALCANAL	110
IMPACT	110
INTERNATIONAL KARATE +	95
INDIANA JONES	95
MATCH DAY 2	89
NIGEL MANSELL	95
OUT RUN	95
P.H.M. PEGASUS	95
PLATOON	89
ROADWAR	95
ROLLING THUNDER	89
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	89
RYGAR	95
RENEGADE	95
ROAD RUNNER	95
SIDE ARMS	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
STARGLIDER	169
SILENT SERVICE	95
TERRAMEX	95
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145
TRANTOR	95
WORLD WAR 1	95
WORLD CLASS LEADERBOARD	95

ATARI XL/XE

ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
AIRWOLF	95/145
BASIL DETECTIVE	110/160
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
ENCOUNTER	120/169
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GUILD OF THIEVES	/210
GREEN BERET	95/145
INTERNATIONAL KARATE	95/149
KNIGHT ORC	189/195
L'ENIGME DU TRIANGLE	/190
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/169
NINJA	69/145
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
SPY VS SPY 3	120/180
SPIRITFIRE 40	120/169
SPIRITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169

PC 1512 & COMPATIBLES

ARMORIK LE VIKING	225
ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	350
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	430
BED LAM	225
BRUCE LEE	175
BOULDERDASH 2	145
BLUEBERRY	245
BOB MORANE (S.F.)	199
BOB MORANE (CHEVALERIE)	199
BOB MORANE (LA JUNGLE)	199
CRAZY CARS	195
CLASSICS 2	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CRASH GARRET	269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	190
CHAMPIONSHIP GOLF	290
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FORTUNES DU FOOTBALL	290
FOOTBALL MANAGER	320
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM	250
I'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
GRYZOR	185
GALAXIAN	169
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
GULFSTRIKE	290
ICE HOCKEY	290
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JINXTER	245
JET	490
KARATEKA	290
KNIGHT ORC	245
KAMPFGUPPE	350
KING QUEST III	440
L'AFFAIRE VERA CRUZ	225
L'AFFAIRE SYDNEY	225
LAST MISSION	225
LIVINGSTONE	225
LE MAÎTRE DES AMES	215
LE NECROMANCIEN	195
MICRO SCRAMBLE	290
MASQUE +	225
MECH BRIGADE	290
MEURTRES EN SERIE	270
PC 1512 HITS	225
PSI 5	290
POLICE QUEST	245
PROHIBITION	220
PHANTASIE	290
QIN	269
ROAD WARRIOR	245
RINGS OF ZILFIN	290
STARFLIGHT	245
STAR LORD	290
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	195
S.D.I.	275
STARGLIDER	195
SILENT SERVICE	225
TURBO DRIVER	225
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TAU CETI	195
TEST DRIVE	350
ULTIMA 3	225
ULTIMA 4	225
WIZBALL	185
WIZARD CROWN	245
WORLD TOUR GOLF	185
WORLD CLASS LEADERBOARD	450

ATARI 520/1040 STF

ACADEMY	249
ALTERNATIVE WORLD GAMES	195
ALBUM EPYX	239
ARKANOID	120
BRIDGE 5.0	290
BLACK LAMP	195
BILL PALMER	225
BUBBLE BOBBLE	175
BIVOUAC	180
BARD'S TALES	225
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
CHECKMATE	120
CALIFORNIA GAMES	290
CHIMERA	225
CATCH 23	225
CRAZY CARS	225
DIEUX DE LA MER	195
DARK CASTLE	260
DONGEON MASTER	245
DEJA VU	285
DEFENDER OF THE CROWN	269
EYE	195
ENDURO RACER	145
EAGLE NEST	185
FORMULA 1 GRAND PRIX	175
F15 STRIKE EAGLE	195
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GUNSHIP	239
GAUNTLET	165
GOLDRUNNER	185
GOLDRUNNER 2	225
GUILD OF THIEVES	185
HOT BALL	225
IRON LORD	285
IMPACT	140
INDIANA JONES	165
JASON ET LA TOISON D'OR	225
JUMP JET	245
KING QUEST TRIPLE (1.2 et 3)	290
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	225
L'AFFAIRE	225
LEADER BOARD	175
MANHATTAN DEALER	225
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OIDS	245
OUT RUN	195
PREDATOR	225
PRESIDENT ELECTION 88	245
POLICE QUEST	225
PIRATES OF THE BARBARY COAST	149
PROHIBITION	179
PHANTASIE 3	235
PAWN	220
QUEST	225
ROCKET RANGER	295
ROCKFORD	245
RAMPAGE	169
ROAD RUNNER	175
ROADWAR EUROPA	245
SUPER HUEY	190
SHADOWGATE	350
SLAYGON	185
SPY VS SPY	145
SPACE QUEST 2	225
SUPER SPRINT	140
STAR WARS	175
STAR TREK	175
SENTINEL	215
SILENT SERVICE	295
THE THREE STOOGES	195
TERRAMEX	185
TETRIS	185
TEST PRIVE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TANGLEWOOD	185
TRAUMA	225
TERRORPODS	195
U.M.S.	225
WARGAME CONSTRUCTION SET	225
WINTER OLYMPIADE 88	195
WIZARD CROWN	235
XENON	185

INTUT



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

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

AMIGA	APPLE	CONSOLE SEGA	CONSOLE NINTENDO	MATERIEL
AMEGAS 245 ART OF CHESS 249 ALTERNATE REALITY 290 BACKLASH 240 BALANCE OF POWER 295 BARBARIANS 199 BARD'S TALES 225 CALIFORNIA GAMES 290 CRAZY CARS 245 DESTROYER 350 DARK CASTLE 290 DEJA VU 345 DEFENDER OF THE CROWN 315 ESMERALD MINES 190 EAGLE NEST 195 FOOTMAN 295 FEUD 145 FERRY TALES ADVENTURE 390 FLIGHT SIMULATOR 2 325 SCENERY DISK N° 7 230 SCENERY DISK N° 11 230 GALACTIC INVASION 269 GARRISON 230 GOLDEN PATH 99 GRID START 215 GOLDRUNNER 189 GUILD OF THIEVES 290 INDOOR SPORT 140 IMPACT 225 INSANITY FIGHT 145 KARTING GRAND PRIX 290 KING OF CHICAGO 225 KARATE KID 2 290 KING QUEST TRIPLE PACK 120 LAS VEGAS 230 LITTLE DRAGON 215 LEADER BOARD 225 MERCENARY 245 MISSION ELEVATOR 195 MARBLE MADNESS 120 NINJA MISSION 195 PERSECUTOR 430 PORT OF CALL 195 POWERPLAY (FRANCAIS) 290 PHANTASIE 345 PHANTASIE 3 245 ROADWAR 290 ROADWAR EUROPA 245 STAR WARS 195 SUPER HUEY 390 STELLAR CONFLICT 249 SHADOW GATE 245 SILENT SERVICE 335 SINBAD 245 STARGLIDER 240 TERRAMEX 185 TETRIS 185 TIME BANDIT 225 THE HUNT FOR RED OCTOBER 99 THAI BOXING 325 TERROR PODS 335 TEST DRIVE 295 UNINVITED 195 VYPER 195 WINTER OLYMPIADE 88 195 XENON 195	APPLE 265 AUTODUEL 290 ALTERNATE REALITY (CITY) 290 ALTERNATE REALITY (DUNGEON) 260 B 24 250 BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT 390 BATTLE IN NORMANDY 390 BARD'S TALE 2 590 BATTLE CRUISER 295 COLONIAL CONQUEST 290 CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 390 CALIFORNIA GAMES 320 COMMANDO 330 CHESSMASTER 2000 290 DONDRA 290 DAMBUSTER 290 DECISION IN THE DESERT 320 DESTROYER 260 ETERNAL DAGGER 350 GETTYSBURG 190 GALAXIAN 199 GUILD OF THIEVES 490 FLIGHT SIMULATOR 2 230 F15 STRIKE EAGLE 320 IKARI WARRIOR 295 INDOOR SPORT 390 INFILTRATOR 2 490 JET 230 SCENERY DISK 1 a 7 l'unité 260 SCENERY DISK N. 11 320 KARATEKA 390 KING QUEST 3 190 KUNG FU MASTER 350 MECH BRIGADE 295 MARBLE MADNESS 520 MOEBIUS 350 PIRATES 295 PANZER STRIKE 350 P. H. M. PEGASUS 390 PHANTASIE 1 390 PHANTASIE 2 390 PHANTASIE 3 250 REALM OF DARKNESS 250 RING OF ZILFIN 210 RAD WARRIOR 345 SONS OF LIBERTY 390 STREET SPORT BASEBALL 260 SPY VS SPY 3 250 SHARD OF SPRING 350 SHILOH 250 SKY CRAZED 190 SPINDIZZY 290 SUBBATTLE SIM 240 SKYFOX 190 SPY VS SPY 240 SOLO FLIGHT 290 STARGLIDER 285 SILENT SERVICE 290 SUMMER GAMES 260 SUMMER GAMES 2 195 THUNDERCHOPPER 260 TRIPLE PACK 190 THE PAWN 360 ULTIMA 3 390 WARSHIP 350 WORLD CLASS LEADERBOARD 260 WINTER GAMES 350 WIZARD CROWN	CONSOLE SEGA : + HANG ON 290 + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 790 OFFRE SPECIALE N.1 : CONSOLE SEGA + CHOPPLIFTER 215 + ENDURO RACER 215 + HANG ON 215 + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 1150 OFFRE SPECIALE N.2 : CONSOLE SEGA + PISTOLET PHASER 215 + MARKSMAN SHOOTING 215 + TRAP SHOOTING 215 + SAFARI HUNT 215 + HANG ON 215 + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 1199 PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT JEUX : AFTER BURNER 295 ALEX KIDD 195 ACTION FIGHTER 195 ASTRO WARRIOR / PIT POT 195 ALIEN SYNDROME 195 BANK PANIC 149 BLACK BELT 195 CHOPPLIFTER 195 ENDURO RACER 195 F16 FIGHTER 149 FANTASIE ZONE 195 FANTASIE ZONE 2 249 GLOBAL DEFENSE 195 GREAT GOLF 195 GANGSTER TOWN 195 GHOST HOUSE 149 KUNG FU KID 195 MY HERO 149 OUT RUN 249 PRO WRESTLING 195 QUARTET 195 RESCUE & MISSION 195 ROCKY 249 S.D.I. 195 SPY VS SPY 149 SECRET COMMAND 195 SUPER TENNIS 149 SPACE HARRIER 249 SHOOTING GALLERY 195 TEDDY BOY 149 TRANSBOT 149 THE NINJA 195 WORLD SOCCER 195 WORLD GRAND PRIX 195 WONDERBOY 195 ZAXXON 249 ZILLION 2 195 ZILLION 195	CONSOLE NINTENDO : + 2 JOYSTICKS 1190 + CABLE PERITEL + SUPER MARIO BROS JEUX : BALLOON FIGHT 215 CLU CLU LAND 215 DONKEY KONG 215 DONKEY KONG JR 215 DONKEY KONG 3 215 EXITEBIKE 215 GOLF 215 ICE CLIMBER 215 KUNG FU 215 MARIO BROS 215 MACH RIDER 215 PRO WRESTLING 215 POPEYE 215 PINBALL 215 SLALOM 215 SUPER MARIO BROS 215 SOCCER 215 TENNIS 215 URBAN CHAMPION 215 VOLLEY BALL 215 WRECKING CREW 215 JEUX POUR PISTOLET A RAYONS : HOGAN'S HALLEY 215 WILD GUN MAN 215	ATARI ST : 520 STF 2990 520 STF + MONITEUR MONO 4480 520 STF + COULEUR SC1425 5490 520 STF + COULEUR 8801 4990 1040 STF 4790 1040 STF + MONITEUR MONO 5990 1040 STF + COULEUR 8801 6990 1040 STF + COULEUR SC1425 7490 MEGA ST : MEGA ST2 + MONOCHROME H.R. 9450 HT MEGA ST2 + COULEUR 10750 HT MEGA ST4 + MONOCHROME H.R. 12450 HT MEGA ST4 + COULEUR 13750 HT MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804 19950 HT MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804 22950 HT LECTEURS SUPPLEMENTAIRES : SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA 1990 SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA 4990 MONITEURS ATARI : MONOCHROME HR SM124 1590 COULEUR SC1425 2590 COULEUR SC1224 2990 MONITEURS COULEUR PHILIPS : - 8801 2490 - 8832 (COULEUR + MONO + TTL) 3490 IMPRIMANTES : ATARI SMM804 1990 LASER SLM804 11450 HT STAR LC10 COMPLETE 2990 STAR NB 24/10 5990 INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10 800 CABLE IMPRIMANTE 150 RUBAN ENCREUR SMM804 79 RUBAN ENCREUR NL10 79

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**

à adresser
exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris



7153



NOM

ADRESSE

TÉL

Date d'expiration - / - Signature

TITRES

PRIX

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

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de rembt)
 PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL ☐ AMSTRAD ☐ APPLE ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM

**ON N'EN APPREND
PEUT-ETRE
PAS TOUS LES JOURS.
MAIS SUREMENT TOUS
LES MOIS.**



**L'ETUDIANT MAGAZINE
25 F CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX**

CONCOURS TILT 5^{ème} ANNIVERSAIRE

VOICI LES RÉPONSES
ET LES GAGNANTS DU CONCOURS PARU DANS
LE N°50 DE TILT

LES RÉPONSES



Illustration N° 1
Ce n'était pas une
couverture de TILT



Illustration N° 2
C'était la
reproduction exacte
de la couverture
de TILT N° 36
(mais projetée
à l'envers).



Illustration N° 3
C'est la
reproduction
exacte
de la couverture
de TILT Hors-Série
N° 2 Guide 87.



Illustration N° 4
C'est la reproduction
de la couverture
de TILT N° 30
(là encore inversée).

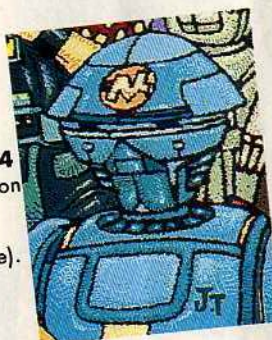


Illustration N° 5
Ce n'était pas une
couverture de TILT.



Illustration N° 6
C'était le vrai piège.
Ce n'était pas la
reproduction exacte
du TILT N° 44,
il y a un
personnage
de trop sur
cette illustration.

LES GAGNANTS

1^{er} PRIX : M. GROS Laurent à Annemasse (74) gagne un aller/retour pour 2 personnes Paris-Los Angeles.

2^e au 5^e PRIX : MM. GRADOS Vincent à Pont-de-Vaux (01) ; BOUCHER Jean-Jacques à Fresnes (94) ; PLEZ Olivier à Orry-la-Ville (60) ; THEVENARD Manuel à Fontaines-sur-Saône (69) gagnent 1 aller/retour pour 2 personnes Paris-Londres.

6^e au 20^e PRIX : MM. LE CORVIC Nicolas à Audence (33) ; GIMENEZ Pascal à Elancourt (78) ; CHAUSSEPIED Alexis à Paris (75017) ; LAROCHE François à Gagny (93) ; PERDOMO Philip à Marseille (13) ; LORILLARD Pierre-Alain à Chenôve (22) ; CUCCO Christophe à Paris (75019) ; ORMANDJIAN Dominique à Garges-les-Gonesse (95) ; BERNEUIL Yvan à Orléans (45) ; ANDRIEUX Alain à La Rochelle (17) ; LAUN René à Saint-Denis (93) ; CASTELAIN Pierre à Tournefeuille (31) ; Mlles HONVEHLMANN Pascale à Aubervilliers (93) ; RYO Marie-Claude à Saint-Nazaire (44) ; PAUCHARD Véronique à Le Breuil (71) gagnent 1 stylo calculatrice TILT.

TOUS LES LOGICIELS

DES JEUX ET DES APPLICATIONS

LES LOGICIELS FIREBIRD SILVER :

DES JEUX-MICRO POUR TOUS,
DES NOUVEAUTES POUR TOUS,
DES PRIX POUR TOUS !

**1 JEU EN CASSETTE POUR VOTRE
AMSTRAD OU VOTRE COMMODORE
A 29,90 F**

**2 JEUX EN DISQUETTE POUR
VOTRE AMSTRAD A 79,90 F**

DE NOMBREUX
TITRES DISPONIBLES

AMSTRAD CPC

ACROJET	C/D	99/149 F
ALBUM EPYX	C/D	135/220 F
ALBUM 4 AS DIGITAL	C/D	135/199 F
AQUANAUTE	C/D	119/159 F
ATOMIK	C/D	119/159 F
BARBARIAN	C/D	99/129 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
BOB MORANE CHEVALERIE	C/D	249/249 F
BOB MORANE SC. FICTION	C/D	249/249 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/149 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
CHAMPION SHIP SPRINT	C/D	99/159 F
COFFRET CADEAU FIL N°1	C/D	145/195 F
COMBAT SCHOOL	C/D	99/159 F
CRASH GARRET	D	220 F
ERE HITS N°2	C/D	150/230 F
ERE HITS N°3	C/D	150/230 F
FIRESCAPE	C/D	99/149 F
FLASHPOINT	C/D	95/149 F
FREDDY HARDEST	C/D	95/159 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	99/149 F
FLYING SHARK	C/D	89/149 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F

GRYSOR	C/D	99/159 F
IMAGINE'S ARCADE HITS	C/D	119/199 F
LAST NINJA	C/D	99/145 F
LEGENDE	D	149 F
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1	C/D	119/159 F
LES HITS DE L'AVENTURE	D	250 F
LES RIPOUX	C/D	140/190 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
MALLETTE JEU FIL N°1	C/D	195/245 F
MALLETTE JEU FIL N°2	C/D	149/195 F
MARQUE JAUNE	C/D	290/290 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 F
OUT RUN	C/D	109/159 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PREDATOR	C/D	99/149 F
PROHIBITION	C/D	120/190 F
QUARTET	C/D	149/149 F
RAMPAGE	C/D	99/159 F
RASTAN	C/D	99/159 F
RENEGADE	C/D	95/159 F
ROAD RUNNER	C/D	99/149 F
ROLLING THUNDER	C/D	109/159 F
RYGAR	C/D	109/159 F
SALOMONS KEY	C/D	99/159 F
SCRABBLE	C/D	195/245 F
SIDE ARMS	C/D	99/159 F
SKAAL	C/D	145/195 F
SPORTS PACK	C/D	199/299 F
SUPER HANG ON	C/D	99/149 F
SUPERSPRINT	C/D	99/149 F
SURVIVOR	C/D	99/149 F
TANK	C/D	95/149 F
TEXTOMAT	D	450 F
TURBO PASCAL	D	795 F
WESTERN GAME	C/D	120/190 F
WONDER BOY	C/D	99/149 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

APPLE II

CONFLICT IN VIETNAM	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
MICRO-SCRABBLE	D	245 F
PIRATES	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F

ATARI ST

ALBUM EPYX	D	290 F
ARKANOID	D	149 F
ARTIST	D	495 F
BARBARIAN	D	159 F
BECKER TEXTE	D	750 F
BIVOUAC	D	190 F
BLACK LAMP	D	199 F
BLUE WAR	D	295 F
BOB MORANE CHEVALERIE	D	249 F
BOB MORANE JUNGLE	D	249 F
BOB MORANE SC. FICTION	D	249 F
BOBO	D	190 F
BUBBLE BOBBLE	D	189 F
CALCOMAT PLUS	D	750 F
CAPTAIN BLOOD	D	315 F
CARRIER COMMAND	D	249 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
DIEUX DE LA MER	D	195 F
DRIVER ATARI LASER	D	195 F
ENDURO RACER	D	249 F
ERE HITS ATARI	D	249 F
FLEET STREET PUBLISHER	D	990 F
F15 STRIKE EAGLE	D	249 F
GAUNTLET	D	249 F
GFA BASIC	D	495 F
GFA COMPILATEUR ST	D	495 F
GFA VECTOR	D	495 F
GUNSHIP	D	249 F
JINXTER	D	249 F
L'ANGE DE CRISTAL	D	250 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	D	245 F
LES RIPOUX	D	190 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
METRO CROSS	D	249 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
PACK 520 ST		
MICRO-APPLICATION	D	590 F
PACK 1040 ST		
MICRO-APPLICATION	D	1 850 F
PASSAGERS DU VENT 2	D	290 F
PREDATOR	D	199 F
PROFIMAT	D	495 F
RAMPAGE	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SLAP FLIGHT	D	195 F

75001 PARIS 31, bd de Sebastopol T:42 33 74 45
75005 PARIS 97, rue Monge T:45 35 00 13
75007 PARIS 28, avenue de la Motte Piquet T:47 05 30 00
75010 PARIS 1, place Stalingrad T:42 09 41 19
75011 PARIS 31, avenue de la République T:43 57 92 91
75013 PARIS Centre Commercial Massena T:45 83 48 92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T:43 21 94 30
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T:43 27 79 11
75015 PARIS 332, rue Lecourbe T:45 57 89 39
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T:45 74 59 74
75019 PARIS 211, rue de Belleville T:46 07 25 97
91000 EVRY Centre Commercial Evry II T:60 77 39 59
91700 Ste GENEVIEVE des Bois 96, Rte de Corbeil T:60 16 28 50
92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T:47 93 90 45
92120 BOULOGNE 96, bd Jean Jaurès T:46 05 59 04
92000 NANTERRE 186, av. G. Clemenceau T:45 06 49 49

92200 NEUILLY 110, av. Charles de Gaulle T:47 47 23 30
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T:48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevrain T:43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T:48 20 12 15
93240 STAINS 93-97, rue Stalingrad T:48 26 64 61
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier T:39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T:34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82
06600 ANTIBES 42, av. Robert Soleau T:93 65 86 65
06400 CANNES angle rue Hoche T:93 38 82 83
06000 NICE 122, bd Gambetta T:93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T:93 80 87 87
10000 TROYES 7, rue de la République T:25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T:90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barneoud, Bât. B T:42 02 54 45

13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T:91 78 80 61
13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:94 45 08 67
14000 CAEN 89, rue Bernières T:31 86 65 30
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T:46 67 24 56
18000 BOURGES 13, place Gordaine T:48 65 80 32
21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T:80 46 58 88
25000 BESANCON C.C. Châteaularine, rte Dole T:81 52 25 03
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Cœr-Normandie T:32 31 17 17
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T:37 21 28 28
30000 NIMES Bd Salvator Allende T:66 29 87 96
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T:61 23 90 94
31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaurès T:61 62 90 36
31000 TOULOUSE 281, route d'Espagne T:61 44 57 46

EN VENTE CHEZ NA2A

TIONS PROFESSIONNELLES

STAR TREK	D	195 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
WESTERN GAME	D	250 F
WIZZBALL FUTURE	D	249 F

RENEGADE	C/D	95/135 F
SALOMON'S KEY	C/D	99/159 F
SAMOURAI TRILOGY	C/D	99/149 F
SILENT SERVICE	C/D	99/149 F
TANK	C/D	95/135 F
TSAM2	C/D	95/149 F
WONDER BOY	C/D	99/149 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

TEXTOMAT	D	820 F
THE LAST MISSION	D	249 F
TRESORERIE	D	990 F
TURBO BASIC	D	1 180 F
TURBO DRIVER	D	245 F
TURBO PASCAL	D	1 180 F
TURBO TUTOR	D	395 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
WORD JR	D	1 175 F

COMMODORE AMIGA

CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
GARRISON	D	269 F
GOLDEN PATH	D	199 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	349 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
JINXTER	D	249 F
LEADER BOARD	D	269 F
SHANGAI	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
WESTERN GAME	D	250 F
WINTER GAMES	D	269 F
WORLD GAMES	D	269 F

PC et COMPATIBLES

ALBUM EPYX	D	290 F
ARMORIK LE VIKING	D	249 F
BOB MORANE CHEVALERIE	D	249 F
BOB MORANE SC. FICTION	D	249 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
COMPTABILITE GENERALE	D	950 F
CRAZY CARS	D	269 F
ECHECS 3D	D	195 F
EDEN BLUES	D	249 F
ELITE	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	249 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
GUNSHIP	D	349 F
JINXTER	D	249 F
INFILTRATOR	D	249 F
LE JEU DU ROY	D	245 F
LES RIPOUX	D	250 F
LIVINGSTONE PRESUME	D	249 F
MACADAM BUMPER	D	289 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
MALLETTE PRACTI	D	999 F
MICRO-SCRABBLE	D	245 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
MULTIPLAN JR	D	699 F
N°10	D	195 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
SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F
SRAM	D	289 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TAIPAN	D	195 F

THOMSON

AQUANAUTE	C/D	145/195 F
ATOMIK	C/D	145/195 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
ENDURO RACER	C/D	145/195 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	145/195 F
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	149/195 F
LES MUTANTS	D	195 F
LES RIPOUX	C/D	140/190 F
MAGIC CUB N°2	C/D	195/195 F
MALLETTE CREATION	CAR	595 F
MALLETTE JEU FIL	C/D	195/245 F
MISSIONS EN RAFALE	C/D	145/195 F
PACK THOMSON N°2	C/D	195/245 F
PROHIBITION	C/D	140/190 F
SCALEXTRIC	C	175 F
SLAP FLIGHT	C/D	145/195 F
SUPER TENNIS	C	145 F
TENNIS + CARTE DU CIEL	D	245 F
TOUT SCHUSS	C/D	145/195 F
VOL SOLO	C	145 F
VOL SOLO +		
NUIT DES TEMPLIERS	D	245 F

COMMODORE 64

ACROJET	C/D	99/149 F
AGHAMIX	C/D	99/149 F
AIR BORNE RANGER	C/D	149/199 F
ALBUM EPYX	C/D	135/225 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/129 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GUNSHIP	C/D	145/195 F
LAST NINJA	C/D	99/149 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	119/159 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 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.

33000 BORDEAUX 23, cour de l'Intendance T: 56 44 93 01
 34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T: 67 31 75 38
 34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T: 67 50 02 49
 37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T: 47 28 21 30
 38130 ECHIROLLES 12, cours Jean Jaurès T: 76 09 10 09
 38120 ST EGREVE Gal. March. 2, rue des Abattoirs T: 76 75 45 50
 42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T: 77 72 36 00
 42000 ST ETIENNE 32, rue de Rochettes Montheu T: 77 34 19 85
 44000 NANTES Place du Change T: 40 48 19 96
 45140 ST JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T: 38 43 51 20
 47000 AGEN 90, 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: 33 20 52 52
 54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T: 83 35 70 92
 58000 NEVERS 1, avenue Hoche T: 86 21 50 40
 59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T: 27 29 36 90

59000 LILLE 59, rue Nationale T: 20 54 83 47
 59650 VILLENEUVE D'ASCO Centre Com. V2 T: 20 91 47 85
 60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T: 44 86 00 02
 64000 ANGLET Centre Mercure 6, avenue J.-L. Laporte T: 59 52 40 98
 62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T: 21 56 98 10
 62100 CALAIS Centre Com. Continent T: 21 34 90 77
 62950 NOYELLES GODAULT Centre Com. Auchan T: 21 49 77 01
 60290 RANTIGNY Centre Com. Kuom Route de Mony T: 44 73 55 88
 64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T: 59 30 64 66
 65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T: 62 51 21 21
 66000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T: 66 34 07 62
 67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T: 88 22 34 00
 67200 STRASBOURG ZI Haute-pierre Sud Maille Hélène T: 88 28 52 64
 68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
 69130 ECULLY Centre Com. du Perolier T: 78 33 68 01

69002 LYON 26, rue Grenette T: 78 42 99 79
 69230 ST GENIS Centre Com. St Genis II T: 78 56 43 35
 69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T: 78 84 95 97
 71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s/ Saône T: 85 37 16 55
 72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T: 43 23 36 40
 73000 CHAMBERY C. Com. Gallion Rue Centrale Bassens T: 79 70 53 33
 74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T: 50 51 47 22
 76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T: 35 82 99 84
 76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T: 35 07 07 07
 76000 ROUEN Avenue de Caen T: 35 03 95 15
 78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T: 34 78 64 40
 83700 FREJUS 820, av. Delattre de Tassigny T: 94 53 32 02
 84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T: 90 85 82 10
 86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T: 49 41 63 40
 90000 BELFORT 52, Fg de France T: 84 28 38 21



L'Empire Sega Building !



Temple du Byodo-In Hoo-Do construit en 1053 par Yorimichi Fujiwara

ティルトセガコンクール 彼等が勝ちました。

Concours Tilt/Sega, ils ont gagné ! Les deux jeunes Français ont débuté leur voyage au cœur du Japon, par la découverte de l'immense empire de l'arcade. La création des jeux qui font vibrer le monde entier demande 1 200 personnes travaillant avec passion, plus de onze heures par jour ! J.-M. Blottière a rencontré ces fabuleux magiciens du rêve...

Sega, 280 millions de dollars de chiffre d'affaires en 1987, 1 200 salariés au Japon, dont un tiers travaille exclusivement dans la recherche et le développement de nouveaux jeux. Francis Audo, vingt-sept ans et Jean-Marie Richard, vingt ans, gagnants du concours Tilt/Sega, ne se laissent pas démonter par les chiffres, pourtant impressionnants. Ils sont arrivés la veille à Tokyo et découvrent l'empire Sega, au cœur du Japon.

Et la visite commence, placée sous le signe du « top-secret ». Cartes magnétiques à chaque porte, interdiction de prendre des photos en gros plan des nouveaux logiciels en préparation, interdiction de trainer pour discuter sur les softs qui déferleront dans les salles d'arcade et sur nos consoles dans les prochains mois. Les Japonais, rois du déclic pirate, savent bien ce que l'espionnage industriel veut dire : Nintendo et NEC ne sont pas loin et paieraient cher pour être à notre place...

Bureau après bureau, nous découvrons pourtant ce que représente la création des jeux qui font vibrer le monde entier. Les programmeurs sont jeunes, vingt à vingt-six ans, et travaillent dur, onze heures en moyenne par jour. Quelques femmes se penchent sur les softs destinés au

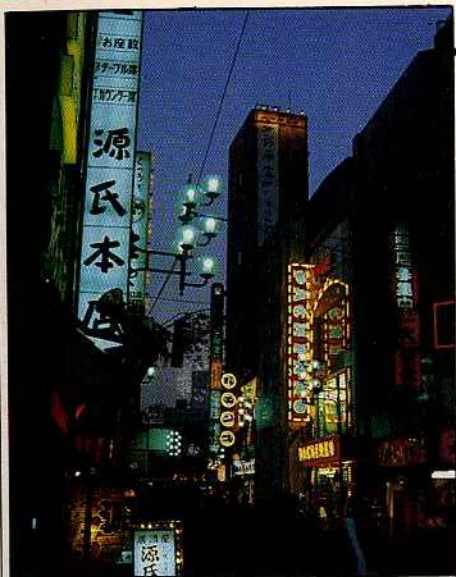
Master System mais la plupart des développeurs sont des garçons : les femmes ne participent en tout cas pas à l'élaboration des nouveaux jeux d'arcade.

Chaque jeu est créé par un team : deux personnes travaillent sur le scénario, puisant leur



Jean-Marie Richard et Francis Audo en pleine action sur Street Fighter

inspiration dans les centaines de « comics » publiés au Japon ; trois « designers » planchent sur les graphismes et n'hésitent pas à consulter les ouvrages scientifiques les plus sérieux pour créer des monstres hyper-réalistes ; trois programmeurs s'occupent de la mise en œuvre du logiciel. Pendant huit mois, ils vont se consacrer exclusivement à leur œuvre et termineront par une partie acharnée pour mener le jeu à son terme. Sur Fantasy Star, ils se sont relayés pendant une semaine sans interruption pour tout vérifier ! Les softs destinés au Master System demandent, en comparaison, moins d'efforts : ils mobilisent un team de quatre personnes seulement — un scénariste, un designer, deux programmeurs — pendant cinq mois en moyenne. Cinquante pour cent des jeux d'arcade seront adaptés à la console, les autres seront créations pures. Les bruitages — peut-on encore employer ce terme ? — qui accompagnent les parties sont conçus à un autre étage du building : dix musiciens, installés dans cinq studios hyper-équipés, composent et enregistrent en permanence. L'enjeu pour eux est d'importance : cent mille disques et compacts de musiques de jeu ont déjà été vendus au Japon



Rue à Tokyo

depuis l'avènement du Master System... Keizo Hamahara, directeur de l'international, précise : « dix jeux d'arcade et quinze softs destinés au Master System sont actuellement en cours de développement. Nous sortons en moyenne un ou deux nouveaux jeux d'arcade par mois et deux ou trois cartouches destinées au Master System. La compétition entre les différentes compagnies est particulièrement rude mais nous réussissons à nous attacher nos concepteurs par une politique extrêmement dynamique et par des avantages réels » (qu'il refusera obstinément de préciser...). L'image de Sega ne cesse particulièrement de croître au Japon. Eiji Matsunaga, qui travaille également à l'export, confie qu'il vient de quitter Sony pour entrer chez Sega, qui offre plus de possibilités d'évolution et de meilleurs conditions de travail.

« Sega, ajoute Keizo Hamahara, a été fondé il y a quarante ans. Sega signifie Service Game et s'est longtemps cantonné dans les jeux d'arcade et de petits jeux électroniques. Il y a trois ans, moins de dix pour cent de notre activité était consacrée aux jeux vidéo. Aujourd'hui, nous sommes à cinquante pour cent et cette évolution n'est pas terminée car le potentiel est encore énorme ici et en Europe. Nos principaux concurrents sont Nintendo, bien sûr, qui a vendu six millions de consoles au Japon tandis que nous ne sommes qu'à huit cent mille machines installées, et NEC qui vient de lancer un nouveau jeu mais beaucoup plus cher que le nôtre ».

Le prix de la console Sega au Japon varie de 14 000 yens à 17 000 yens (620 à 750 francs), Nintendo se vend aux alentours de 15 000 yens (660 francs) et la console NEC entre 17 000 et 24 000 yens (750 à 1 000 francs). Le prix des logiciels, lui varie peu et se situe aux alentours de 5 500 yens (250 francs) ces variations s'expliquent par l'existence de deux marchés : l'officiel et celui d'Hakimabara, quartier de Tokyo où toutes sortes de produits électroniques et dérivés sont proposés à des prix cassés. Pour comparer ces prix avec ceux pratiqués en France, il faut savoir que le salaire de début de

carrière d'un Japonais varie entre 110 000 et 145 000 yens par an (48 000 et 64 000 francs annuels — 4 800 et 5 300 francs mensuels —). Un technicien de trente ans, avec douze années d'expérience, gagne entre 3 000 000 et 3 500 000 yens par an (132 000 et 154 000 francs annuels — 11 000 et 12 800 mensuels). Un ingénieur de trente ans gagne entre 4 000 000 et 4 500 000 yens (176 000 et 198 000 yens annuels — 14 700 et 16 500 francs mensuels) et un directeur de département qui dirige mille personnes gagne entre huit et dix millions de yens (352 000 et 440 000 francs annuels). Un P.D.-G., enfin, n'a aucun problème pour acheter une console et tous ses softs : il gagne entre vingt et trente millions de yens par an (880 000 et 1 350 000 francs annuels).

« Au Japon, poursuit Keizo Hamahara, il y a beaucoup de PC, peu de MSX. (Nous laissons à M. Hamahara la responsabilité de ses propos : un vendeur de chez l'Aox, une des plus grandes boutiques de Tokyo, nous déclarera vendre dix MSX pour un PC), et pas d'Atari ou de Commodore. La micro-informatique est peu répandue dans les écoles et lycées, aussi comptons-nous développer de plus en plus notre activité en faveur des tout-petits avec la création de jeux qui leur soient spécialement dévolus. »

Et l'Europe ? « 88 et 89 seront pour nous des années de progression forte en Europe, principalement en France, en Grande-Bretagne et en Allemagne. Nous ne sommes pas encore satisfaits par les résultats européens (155 000 machines et 600 000 softs livrés pour toute l'Europe, probablement 27 000 consoles vendues en France ce qui est une performance par rapport aux chiffres Nintendo, beaucoup plus modestes) mais conservons beaucoup d'espoir dans ces marchés. »

Selon Anton Bruehl, président du groupe de développement international, « l'équipement idéal est aujourd'hui un micro sous MS DOS et une console (Sega, bien sûr !). Le prix n'est pas un facteur de blocage et la valeur des jeux justifie leur coût ».

Inutile de préciser que nous ne partageons pas cet avis : le coût d'un équipement complet



7 jours et 7 nuits ont été nécessaires à Sega pour résoudre Fantasy Star...

(console + pistolet + softs) est encore trop élevé et trop proche de celui des micros qui offrent bien d'autres champs d'intérêt et bénéficient, auprès des parents, d'une cote autrement favorable. Cameron AC Macsween, responsable de Master-Games France, pense,

pour sa part, pouvoir abaisser le prix conseillé de la console à 790 F... wait and see.

« Il est également intéressant de noter, poursuit Anton Bruehl, que nous avons vendu 60 000 Out Run sur consoles et 250 000 Out Run sur micro... Nous lançons aujourd'hui une nouvelle série de Sports Games (Great Baseball, Great Basketball, Great Football, Great Golf et Great Volley-ball dont nous vous parlons en page 17 du présent numéro) et, outre nos autres nouveautés, huit nouveaux jeux 3D, dont le premier sera Zaxxon 3D. »

Surgit alors Hayao Nakayama, président de Sega, LE grand homme. Contrairement aux Japonais qui nous ont jusqu'ici pilotés et ne laissaient transparaître aucun sentiment, il vibre visiblement lorsqu'il parle de sa compagnie. Dommage, il parle en japonais et l'interprète ne traduit que quelques mots. « Oui, Sega est très dynamique et a très bonne réputation au Japon. Non, nous ne savons pas encore si nous allons lancer un 16 bits. Oui, il est extrêmement attentif à garder un contact très proche avec ses



C'est à l'aide de machines dédiées que les graphismes des jeux Sega sont créés

programmeurs et les joueurs. Ma philosophie : développer une très haute technologie à la maison et dans les salles d'arcade. Oui, nous fabriquons tout nous-mêmes, du soft aux outils de développement, des boîtiers des consoles aux machines hypersophistiquées d'arcade. » Une occasion pour taper sur Nintendo : « Sega a une politique d'exclusivités par rapport à Nintendo qui sous-traite beaucoup de logiciels et travaille avec de nombreux prestataires extérieurs. » Et Hayao Nakayama nous quitte : il a rendez-vous avec la presse japonaise pour annoncer l'entrée en bourse de Sega...

Ce fut bref mais beau ! Jean-Marie Richard, Paimpolais de pure souche qui prépare un Bac F3 d'électrotechnicien, reste médusé par Sega. « C'était la partie la plus intéressante de ce voyage », déclarera-t-il devant les caméras de la presse internationale venue recueillir ses impressions. Malgré son immense modestie, pressé de toute part, il accepte de répondre à quelques questions, de dévoiler quelques aspects de sa vie privée. « J'ai découvert la micro en quatrième, sur les Commodore de l'école mais je n'ai pu m'acheter mon premier micro, un C 64 d'occasion et ses trois cents jeux qu'à l'âge de dix-huit ans (intense moment d'émotion : la salle se mouche). J'ai été un lecteur fou d'Hebdogiciel et je lis Tilt régulièrement (sourir de

soulagement de l'interviewer), A... et G... de temps en temps. J'aime plutôt les jeux d'arcade (Japan Dragon, Out Run, After Burner en salle et Green Beret, Trailblazer sur micro) et d'aventure. Je suis une bête sur Antirad et ce qui m'intéresse le plus, dans les logiciels, ce sont les graphismes et l'animation. Bien sûr, j'aimerais acheter une console, mais elle est encore trop chère. Pour l'instant, je préfère rêver à l'Amiga 500, même s'il y a beaucoup plus de chance pour que j'achète un ST, rapport qualité/prix oblige. »

Francis Audo, dessinateur industriel, l'autre gagnant du concours Tilt/Sega, intervient alors. « Moi qui suis d'Aulnay-sous-Bois, je ne suis pas d'accord : j'ai un Amstrad CPC 464, le meilleur rapport qualité/prix de l'époque, depuis 1984 et je ne suis pas prêt d'en changer. Je veux aller au bout des possibilités de ma machine — je programme beaucoup — avant d'en acheter une plus puissante. Les nouveaux ordinateurs sont trop complexes et risquent de rebuter les gens. Je conseille de commencer par un micro modeste. »

Mon premier jeu a été Sorcery, sublime avec une manette Yeno. J'aime les softs d'arcade, les jeux de combat comme Ace of the Tiger, The Way of the Tiger. L'aventure ? Oui, avec Mandragore par exemple.

Ce qui me fascine, dans la micro,

c'est la possibilité de simuler, de me faire croire que je suis face à un adversaire. Je pense que cette attitude vient de ma passion pour les arts martiaux. J'ai l'esprit asiatique... La visite de Sega correspondait d'ailleurs à ce que j'attendais sur la mentalité japonaise : je me suis senti tout petit vis-à-vis d'eux. Le plus grand moment de ce voyage a été la découverte du jardin zen, le summum de l'art asiatique... Pour en revenir à la micro, j'aimerais m'acheter une console uniquement pour le plaisir du jeu, mais c'est encore trop cher. Je préfère acheter de nouveaux softs, en général deux ou trois tous les deux mois, pas plus souvent car je suis très exigeant sur la qualité des logiciels. En revanche, je lis beaucoup de journaux, Tilt, CPC, qui est plus informatique que l'ex-Amstrad Mag, je ne me souviens plus du nouveau titre, et d'autres revues qui correspondent à mes autres passions, les arts martiaux, la pêche, le modélisme. Je vais participer aux 24 heures de course sur circuit 24, le 1^{er} avril à Etampes, avec une Lancia recarénée par mes soins... »

Sur ces fortes paroles, les gardes du corps écartent photographes, journalistes, caméramen et les deux super-star s'engouffrent dans la superbe limousine qui doit les emmener vers le quartier le plus fou de Tokyo, Akihabara, La Mecque de l'électronique et de l'informatique mondiale.

de matériel dans un nombre bien trop restreint de mètres carrés. Notez qu'il arrive que ces boutiques appartiennent à de gros magasins. Dans ce cas, elles se spécialisent dans un domaine bien précis. Quelle que soit la taille du magasin, plusieurs points communs se dessinent : les prix sont tous cassés par rapport aux tarifs officiels, les produits récents sont proposés aux mêmes conditions que les autres et les vendeurs s'avèrent avarés de renseignements et de documentations. Bref, on est là pour acheter et non pour discuter. Si vous désirez en savoir plus sur tel ou tel modèle mieux vaut aller ailleurs. Quant à savoir où... Bien entendu, la question ne se pose pas pour l'acheteur moyen puisque grâce à une presse fort active, il est parfaitement informé des dernières nouveautés en matière de vidéo, d'audio ou de micro. En revanche, l'Européen est totalement dépassé par cette débauche de matériel réservé au marché japonais et qui a souvent bien peu de chances de franchir un jour les océans. L'aspect le plus frappant réside dans l'existence d'un nombre incalculable de produits concurrents pour un même segment de marché. Dénombrer les mini-téléviseurs LCD couleurs à moins de 3 000 F ou les divers modèles de caméscopes est tâche impossible. Et dire qu'il en sera de même dans quelques mois pour les visiophones ! Cette débauche se retrouve bien évidemment en matière de micro-informatique mais ici encore on se rend compte des différences qui existent entre marchés occidental et japonais.

Le MSX n'est pas un ordinateur !

Tout d'abord, commençons par rassurer les possesseurs de MSX. Loins d'être mort, ce standard est encore assez courant au Japon et la logithèque assez imposante. De même une presse dynamique, dont les plus célèbres représentants sont MSX Magazine et MSX Fans, fédère les amateurs de ce type de machines. Parmi les modèles non-importés en Europe, citons les TS2H de Mitsubishi et HB-T7 de Sony respectivement proposés aux alentours de 3 700 et 3 000 F. Ces MSX 2 sans lecteur de disquettes disposent de 64 Ko de Ram et de 128 Ko de mémoire vidéo et visent le même marché : celui des télécommunications. Ils intègrent en effet un modem en standard et le Mitsubishi est livrable avec combiné téléphonique intégré.

Autre MSX 2 particulièrement intéressant : le HB-T600, toujours de Sony, propose 128 Ko de Ram et 128 Ko de VRam ainsi qu'un modem intégré pour environ 6 700 F. Livré avec un clavier réduit au strict minimum (pavé numérique, touches de fonction, de déplacement du curseur et une touche « return »), cette machine est plus particulièrement destinée au traitement de données numériques et à leurs représentations graphiques. Les logiciels livrés en version de base sont simples, toutes les fonctions étant accessibles au clavier. Original, ce concept limite cependant d'une manière exagérée le champ d'action du HB-T600. Mais, que l'on ne s'y trompe pas : le MSX n'est pas considéré au Japon comme ordinateur au sens où nous, Occidentaux, l'entendons. Ce type de machine fait, en effet, partie de la famille des Famicom,

La caverne d'Hakihabara

Quartier de rêve pour tout amateur de micro,
le quartier d'Hakihabara recèle de nombreux trésors...
Sésame, ouvre-toi !

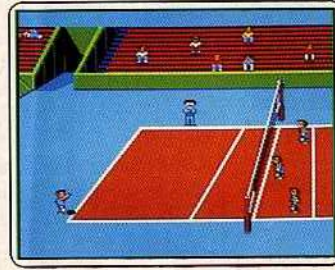
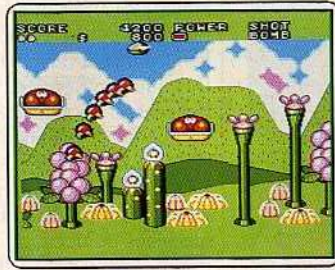
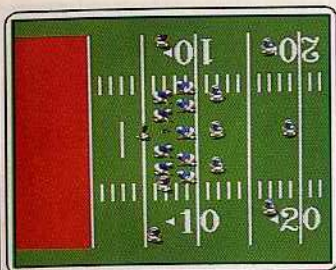


Du composant électronique à la télévision à écran LCD couleur, même la haute technologie est soldée dans les magasins d'Hakihabara



Comment imaginer un quartier de taille équivalente à celui de l'Opéra à Paris où se côtoient des centaines de boutiques entièrement consacrées à l'électronique et à ses produits dérivés ? Le choc que l'on ressent lorsque l'on pénètre pour la première fois dans le quartier d'Hakihabara est à l'image du Japon. Etrange mélange, fait de haute technologie et de traditions typiquement nippones. A moitié perdu dans ce gigantesque bazar et aveuglé par une telle abondance de produits à prix cassés, on ne sait plus où donner de la tête. Deux types de boutiques coexistent : les premières disposent d'immeubles de plusieurs étages alors que les autres, plus modestes, se contentent d'entasser une quantité inimaginable





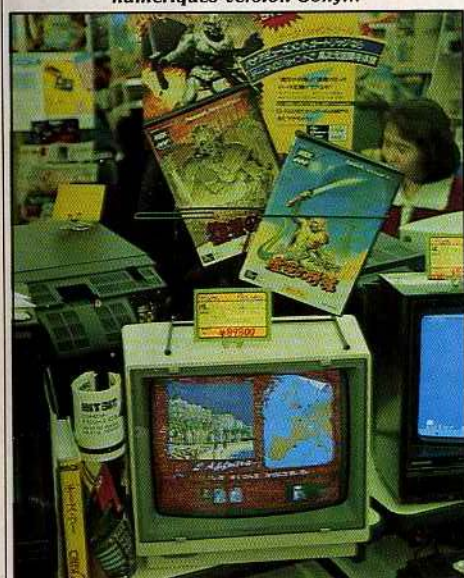
Preview Sega

1. Les versions micro du volleyball ne sont pas monnaie courante. C'est donc avec un grand plaisir que l'on découvre Great Volleyball.
2. Contestable car trop confus, Great Basketball est un jeu qui ne séduira que les amateurs du genre. Dommage!
4. Bien réalisé et relativement accessible, Great Golf est une simulation de golf qui n'est pas sans rappeler Mean 18.
5. Si vous ne connaissez rien au Baseball, inutile de vous pencher sur cette cartouche. Dans le cas contraire, vous découvrirez de magnifiques graphismes et un jeu dont l'intérêt est incontestable.
3. Fantasy Zone II est encore plus complexe que son prédécesseur. Qui s'en plaindrait?
6. Amateurs de football américain, à vos casques et rembourrages! Great Football est fait pour vous, uniquement pour vous...

c'est-à-dire des Family Computers. La seule traduction possible de ce concept est : console de jeu. On peut à raison s'inquiéter du sort des MSX face aux assauts de Nintendo et Sega et ceux de NEC qui attaque très fort. Le concept



Le HBT 600 : le traitement des données numériques version Sony...



L'affaire, d'Infogrames, prouve que les jeux français peuvent s'exporter!

Famicom regroupe donc quatre systèmes différents et incompatibles. Le Nintendo Entertainment System avec environ 13 millions d'unités installées est le leader du marché et propose de nombreux périphériques : outre le lecteur de disquettes, le modem et les lunettes à obturateurs LDC ; le N.E.S. dispose désormais

d'une cartouche Basic et d'un clavier. Les Japonais sont-ils en train de refaire les mêmes erreurs que les géants américains de la console de jeu dont les pieds d'argile n'ont pas tenus longtemps face aux coups de boutoir des fabricants de micro-ordinateurs ? En ce qui concerne Nintendo, il semble bien que oui. Le marché est trop important pour que cette firme puisse encore le maîtriser et nombreux sont ceux qui en profitent. Il existe même une console compatible Nintendo fabriquée par Sharp qui intègre en version de base un lecteur de disquettes ! Second type de matériel sur le marché du Famicom : les MSX. La seconde



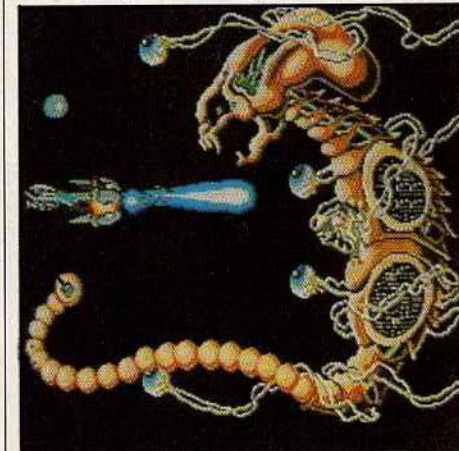
Compatible NES, la console Sharp propose un drive en version de base

édition de cette norme propose des machines intéressantes et certains périphériques s'avèrent très originaux. Ainsi, il existe une cartouche jeux en réseaux compatible, par exemple, avec Super Laydock. Toutefois, la logithèque MSX ne peut que difficilement permettre à ce standard d'effectuer un véritable retour sur les marchés occidentaux : les programmes sont trop souvent en japonais ! Moins répandues que les MSX, les consoles Sega ont la troisième position sur le marché des Famicom. Notez qu'il existe deux systèmes Sega au Japon. Le Joy-Joy est similaire au Sega Master System que nous connaissons tous mais intègre l'interface lunettes LCD en version de



Surnommée JoyJoy au Japon, la console Sega est proche de notre SMS

base. Activement soutenu par son fabricant, ce système est réputé pour la qualité de ses jeux. Ce qui est normal car ils sont conçus par Sega et un soin tout particulier est apporté à leur réalisation.



La console NEC propose des jeux de qualité et une bonne résolution

La seconde console Sega se nomme Mark III : elle a précédé le Joy-Joy et dispose de cartouches moins performantes mais moins coûteuses. Ecrasée par sa grande sœur malgré certains périphériques comme l'extension son FM, elle est en voie de marginalisation. Le dernier Famicom lancé sur le marché japonais est dû à NEC, le géant des semi-conducteurs. Introduit fin 87, le PC Engine est plus cher que ses concurrents mais aussi beaucoup plus performant. La logithèque du PCE est pour le moment assez restreinte mais



Graphisme et action : un cocktail explosif source du récent succès du PCE.

NEC pense beaucoup aux évolutions futures de son produit. Contrairement à ce qui se passe avec le NES, NEC compte bien maîtriser l'évolution de son produit en développant des périphériques complètement inédits. Le premier projet est un module de visualisation portatif pour NEC : en clair, un mini-téléviseur couleur à écran LDC serait spécialement étudié pour que le PCE puisse se loger dans son boîtier. Dans le train, en métro ou en voiture, il serait donc possible de jouir pleinement des plaisirs des jeux électroniques...

Plus proche de la logique de l'Atari Sega, le second périphérique serait constitué d'une imprimante couleur et d'une tablette graphique. Outre le dessin, ce système permettrait de nombreuses applications notamment destinées aux plus jeunes.

Autre extension : une sorte de combo radio avec lecteur de compact-disques et Karaoke intégrés recevant la console.

Traitements de signaux audios, pilotage de CD Rom et autres CDV sont les applications visées.

Comme chez Nintendo, NEC travaille aussi à une extension télécommunication pour sa console.



Le AI Computer de Sega : une nouvelle approche du micro éducatif.

Intégrant un modem 1200 bauds, cette dernière aurait de plus un combiné téléphonique.

Enfin, dernier périphérique : le chassis de jeux. Vous qui rêvez d'avoir chez vous un vrai jeu d'arcade avec fauteuil mobile, écran incorporé et restitution sonore de qualité serez intéressés par le chassis NEC.

Encore à l'étude, ce dernier devrait recevoir le PC Engine et serait totalement commandé par celui-ci.

Evidemment, nous ne sommes pas loin de l'utopie, mais qui sait : un jour peut-être...

Moins universels que les micros occidentaux et optimisés pour certaines applications, les Famicom sont donc performants pour le jeu. Dès que l'on désire se tourner vers d'autres horizons, il est cependant nécessaire d'acheter de nombreux périphériques, ce qui grève d'autant le prix global de la configuration.

L'Occident ne produit pas de Famicom ou, du moins, n'en produit plus. Toutefois deux machines occupent ce marché aux U.S.A. et en Europe : les C 64 et CPC d'Amstrad.

De même, les 16/32 se situent sur un marché similaire mais avec des performances qui leur permettent d'empiéter sérieusement sur le domaine des machines personnelles que sont les PC et compatibles, Mac ainsi, que dans une moindre mesure, IIGS, Amiga 2000 et Mega ST.

Notez que ce marché aussi existe au Japon.

Mais le terme générique n'est pas le même que chez nous...

Il existe au Japon une véritable passion pour les jeux sur ordinateur ou console de jeu et l'on en retrouve les effets dans les kiosques où plus d'une dizaine de titres sont présents.



Généralement fort spécialisées, ces revues proposent un judicieux équilibre entre information, tests de nouveautés et astuces de jeu. Certaines vont même jusqu'à publier des suppléments gratuits consacrés à tel ou tel jeu. Signalons aussi l'existence de véritables livres proposant des trucs et astuces pour aider à obtenir un score maximal ou finir ce jeu rebelle dont on n'imaginait pas voir le dernier écran. Ce type d'initiatives verront-elles le jour en France ? On ne peut que l'espérer !

Du Famicom au Pasocom

Terme typiquement nippo-informatique, issu de la contraction de Personal Computer, le Pasocom est par opposition au Famicom un vrai ordinateur. Généralement coûteux et fort performant, il est aussi fort répandu. Ainsi, lorsque l'on se promène dans le quartier d'Hakihabara, on voit plus de Pasocom que de Famicom. Mais encore une fois : ces produits sont spécifiques au marché japonais et il serait étonnant de les voir un jour en Occident. La marque la plus répandue est Sharp avec le X1 Turbo et le fabuleux X 68000. Moderne et puissant cet ordinateur a de quoi faire rêver les possesseurs de Mac, Amiga 2000 et Mega ST. Imaginez donc, pour un peu moins de 20 000 F, vous disposez d'un 68000 cadencé à 10 MHz et accompagné d'1 Mo de Ram, de 512 Ko de Vram et de 896 Ko de Rom. La résolution



Bien que sérieux, le X 68000 propose aussi des jeux de grande qualité.



Ordinateur classique mais puissant, le X1 Turbo Z est assez courant au Japon



Le PC 9801 de NEC a de quoi faire pâlir plus d'un compatible occidental...

graphique culmine à 1024 par 1024 et le moniteur est inclus dans le prix. Il en est d'ailleurs de même pour les deux lecteurs de disquettes, le synthétiseur de sons numériques en technologie PCM et les sorties série et parallèle. En effet, au Japon les machines sont livrées en configurations complètes et prêtes à l'emploi. On ne peut pas toujours en dire autant chez nous... L'autre machine vedette de Sharp se nomme X1 Turbo ZII. Architecturé autour d'un Z80 cadencé à 4 MHz, il dispose de 296 Ko de Rom ainsi que de 128 Ko de Ram. Côté graphisme, il



Telecom Station type, le ML/T 5100 répond à 90 % des besoins de l'utilisateur moyen.

propose plusieurs modes écrans dont l'étonnant 320 par 200 en 4096 couleurs. Livré avec deux lecteurs de disquettes, cet ordinateur possède aussi un moniteur couleur en version de base et est vendu aux alentours de 9 000 F ! De quoi étonner plus d'un lecteur Paimpolais...

Autres machines courantes sur les étalages : les PC de NEC. Machines MS-Dos plus ou moins compatibles PC, les PC série 8000 et 9000 sont proposés dans une fourchette de prix comprise entre 8 et 20 000 F. Les divers modèles sont généralement livrés avec un moniteur couleurs et au moins un lecteur de disquettes ainsi que divers manuels et documentations techniques. Comme sur les autres machines réservées au marché japonais, ces ordinateurs disposent de

très bonnes capacités graphiques : grand nombre de teintes disponibles et haute résolution. Notez que les performances graphiques des ordinateurs nippons s'expliquent par l'impérieuse nécessité d'obtenir des caractères lisibles à l'écran. Or, pour reproduire correctement les idéogrammes, il est nécessaire d'avoir une bonne résolution du fait de la grande complexité et de la finesse de certaines variations entre plusieurs caractères.

A l'inverse, l'alphabet que nous utilisons est graphiquement moins riche et se contente d'une reproduction plus approximative. Bref, la reproduction des caractères japonais condamne les Nippons à obtenir des prouesses technologiques ! En effet, une bonne résolution graphique nécessite une quantité de mémoire importante et les Japonais ont donc travaillé longuement sur la miniaturisation des circuits intégrés afin d'obtenir une bonne restitution de leur système cursif. Imaginez un peu si l'Europe faisait de même et décidait d'investir dans un programme technologique visant à créer des systèmes de traduction automatique !

Outre les modèles que nous avons cités, signalons aussi l'existence des Sharp série MZ dont les dernières moutures sont compatibles PC, les FM de Fujitsu aux performances moyennes pour le marché... japonais, les Telecom Station ML-T 5100 M2 ainsi qu'un nombre incalculable de machines portables. Compatibles PC ou non mais intégrant un ou



Ecran, lecteurs de disquettes et imprimante : l'intégration maximale, pour le moment...

deux drives, un écran graphique LDC et une imprimante ; ce type d'ordinateur dispose généralement de divers programmes et d'un scanner similaire au Handy Scanner de Camaron. En deux mots : le marché japonais est encombré d'un nombre incalculable de machines toutes plus performantes et moins coûteuses les unes que les autres.

La concurrence entre fabricants est bien plus vive au Japon qu'en Europe. Peu de machines parviennent actuellement sur nos marchés. C'est rassurant mais on peut se demander si ce n'est pas une sorte de prélude à une prochaine invasion. Si c'était le cas, les utilisateurs s'en réjouiraient. Mais peut-être pas les fabricants Américains et Européens...

REJOIGNEZ CEUX QUI GAGNENT !

LORICIELS RECRUTE

6 Programmeurs

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 !

3 Graphistes

pour Rueil (92) ou Annecy (74)

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

ALORS VENEZ NOUS REJOINDRE !

Programmeurs indépendants

pour toute la France

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

ALORS ECRIVEZ-NOUS !

3 commerciaux

pour étoffer son équipe

- Véhicule avec téléphone fourni

Ecrivez à : 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.





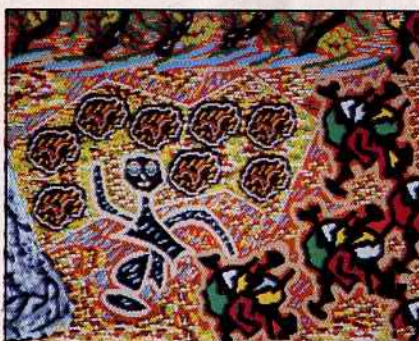
Des micros aux puces

Les amateurs de micro-informatique de la région parisienne ont bien de la chance : non seulement ils disposent d'un nombre impressionnant de revendeurs en tous genres, mais en plus ils peuvent, avec un peu de chance, trouver l'oiseau rare à un prix plus que raisonnable. Cet oiseau s'exprime souvent en anglais et fait partie de la grande famille des espèces en voie de disparition. Il se présente généralement sous la forme d'une cassette ou d'une disquette glissée dans un étui aux couleurs chatoyantes et n'est plus référencé sur les listes de revendeurs classiques de micro. Vous l'avez compris, nous parlons de logiciels. Logiciels anciens, logiciels pour machines disparues ; tous victimes de la dynamique d'un marché en perpétuel mouvement. Or voici qu'un vendeur des Puces de Montreuil, spécialisé en électronique et Hi-Fi, possède un bien alléchant étalage pour l'amateur en quête de ce programme introuvable... Situé au fond du marché de Montreuil, le long du périphérique et au pied de la passerelle qui enjambe le boulevard circulaire, ce revendeur est fidèle au poste les samedi et dimanche : dès sept heures du matin de nombreux trésors vous attendent. Les programmes sont peu coûteux : entre la moitié et le tiers du prix. De nombreux titres sont disponibles et ce sur de nombreuses machines, mais l'on ne peut être certain de trouver son bonheur. Le mieux est de venir le plus tôt possible (avant 8 heures) afin de rafler les bonnes affaires avant les autres... Ses autres étalages croulent littéralement sous les ordinateurs réformés, oubliés, ignorés et boudés par les amateurs éclairés peut-être un peu trop modernistes. Ainsi, nous avons eu l'occasion de voir un *Advance 86* à 800 F. Si vous ne connaissez pas cet ordinateur, sachez

qu'il s'agit d'un compatible PC de grande qualité qui fit sensation lors de sa présentation grâce à des performances qui feraient pâlir certains compatibles récents. De même, comment ne pas craquer pour ce *MSX 2 Philips VG 8235* neuf vendu à 300 F ? Certes, ces deux exemples ne sont pas des plus représentatifs et la majorité des machines cédées n'intéressent qu'un nombre restreint d'amateurs. Mais, lorsque l'on désire trouver des pièces détachées pour une machine affectivement attachante, on ne peut rêver mieux ! Il en est d'ailleurs de même pour les périphériques : imprimantes, modems, terminaux en tous genres, écrans couleur ou monochrome sont ici à des prix sans concurrence. Bien entendu, le bon fonctionnement de ces appareils n'est pas assuré mais cela fait partie du jeu. Mathieu Brisou et Bernard Martinez.

Les graphistes du mois

Mon premier et mon second sont de Loïc Geslin (15 ans) qui habite en Guadeloupe. Mon troisième a été réalisé par Frédéric Caton (17 ans) à Boissy-Saint-Léger. Et mon tout a été créé sur Amiga 500 avec *Deluxe Paint II*.



Bientôt sur vos écrans



Advanced Dungeons & Dragons sur ordinateur ? Géant !



Queston II : une photo d'un donjon de ce jeu très attendu.

Répondeur intelligent

« Bonjour vous êtes en liaison directe avec le serveur interactif de la société Médiavisuel. Pour obtenir le mode d'emploi du serveur prononcez le mot « guide ». Après le top sonore choisissez entre service de garde, loisir ou mairie. » Répondeur téléphonique du troisième type ou minitel sans clavier ni écran, la reconnaissance vocale par téléphone est née. Au gré de vos envies vous consultez ainsi une banque de données vocales en navigant de menu en menu grâce aux mots clés. On imagine sans mal les applications de ce type de serveur, du service d'information communal, au répondeur de cinéma sélectif, en passant par des conversations guidées avec un interlocuteur imaginaire, le journal parlé ou la réparation assistée par téléphone. Le serveur peut même enregistrer vos coordonnées et établir ses propres statistiques sur les appels. Il s'articule autour d'un compatible PC muni de deux cartes qui gèrent l'interface téléphonique et la reconnaissance vocale. Pour chaque application, Médiavisuel fait appeler deux cents personnes qui familiarisent la machine avec les différentes prononciations, « locutions » pour rester dans le jargon. Outre les applications types adaptées aux assurances, banques ou mairies pour la modique somme de 70 000 francs, Médiavisuel propose du sur mesure. Chaque nouveau mot fait alors monter la facture de mille francs. Médiavisuel

158, bureaux de la Colline, 92210 Saint-Cloud.

La lettre du jeu

Shaddam — ou les joutes de l'an mille —, est une simulation de science-fiction à la fois économique et guerrière, imaginée par Rémi Pelletier. Dans la lignée des jeux de correspondances, très prisés outre-Manche, **Shaddam** est arbitré par ordinateur, un Apple 2 GS qui répond au doux nom de « Grand Galactique ». Chaque joueur reçoit en début de partie une description de l'univers du jeu, avec la liste et les coordonnées des étoiles ainsi que sa position. La galaxie a ses lois, sa monnaie et ses règles régissant les combats et l'activité de production dont il faut s'imprégner avant d'agir. Suivant sa position sur la carte, chaque seigneur décide d'augmenter sa production de vaisseaux robots, d'espionner une étoile voisine, de conclure une alliance ou d'envoyer sa flotte à l'attaque d'une autre ligne. Il donne ses ordres (par lettre, par téléphone ou par serveur) à l'arbitre qui les rentre dans l'ordinateur. En retour il reçoit l'état de son fief et l'évolution générale de la galaxie pimentés des messages des autres membres : « la triade appuie la guerre sainte contre Izelid ». « Le traître qui utilise des espions sur Rifom est prié de se faire connaître » ou encore « méfiez-vous d'Atifov, il est le pire de tous ». C'est le règne de la désinformation et de la roublardise. A travers les joueurs et les messages qu'ils s'échangent tout un univers

prend corps et s'anime. De nouvelles institutions se créent : l'Office cartographique des étoiles libres annonce la disponibilité de cartes galactiques établies par ordinateur et plus loin, une banque « solide et sérieuse » s'implante sur Pelit. A partir de règles simples mais souvent réalistes, agios si vous êtes en rouge auprès de la banque centrale, il appartient au joueur de complexifier à l'envie ses stratégies, de communiquer ou non avec les autres et de faire vivre la partie. Cette dernière s'achève au bout d'une quarantaine de tours à raison de trois par mois, lorsque l'un des joueurs a annexé l'ensemble des étoiles ou acquis le contrôle de la moitié de la production de la galaxie. Rémi Pelletier a cogité plusieurs années pour imaginer **Shaddam** et le programmer. En effet, tout est régi par l'ordinateur. Il lui suffit de fixer au départ le nombre de participants et d'étoiles pour que le programme élabore aléatoirement une galaxie. A chaque tour ce dernier traitera et digèrera les ordres pour ensuite sortir le résultat et imprimer les fiches particulières et le bulletin général. Cette souplesse permet de faire participer un grand nombre de joueurs et de les faire évoluer dans des univers complexes. Le programme a été réécrit dix fois et le jeu s'enrichit en permanence des suggestions des joueurs. Pour ce passionné de jeux par correspondance qui participe à rien moins que dix-neuf parties à la fois, « une semaine pour réfléchir c'est formidable. Les règles sont simples

mais elles peuvent donner lieu à des interrogations interminables ». Les amateurs de ce type de jeux en France ne sont pas légion mais ne demandent qu'à croître. La plupart des joueurs de **Shaddam** sont des passionnés de science-fiction et de micro-informatique qui n'hésitent pas à programmer des simulations pour anticiper les résultats de leur stratégie. Pour jouer il vous suffit d'écrire à Rémi Pelletier, 203, square Renoir, 78190 Trappes ou d'appeler au (1) 30.64.73.51. Quatre parties sont actuellement en cours et une nouvelle s'amorce tous les deux mois. L'inscription est de dix francs au départ et de neuf francs par tour. **Avatar** est également arbitré par ordinateur mais s'adresse à des joueurs plus aguerris. (Philippe Méheut, 15 bis, rue du Maréchal-Leclerc, 38000 Grenoble. Tél. : 76.51.65.54). Enfin dans une veine plus classique, deux associations pilotent également des jeux par correspondance qui ne sont pas arbitrés par ordinateur mais par un humain bon teint. **Vopaliec** est entièrement centré autour de **Diplomacy**, le jeu d'alliance apparue dans les années cinquante, et de ses dérivés. (Association **Vopaliec SF**, 26, square des Anciennes-Provinces, 49000 Angers. Tél. : 41.47.34.59). Enfin, **Transludi** adapte des jeux du commerce, tels que **Fief**, **Dune** ou **Machiavelli**, à la correspondance. (**Transludi**, 146-148, rue de la Roquette, 75011 Paris.)

A la recherche du trésor englouti.



AQUANAUTE

Seul en plein milieu de l'océan Indien, vous plongez sans hésiter vers l'inconnu. Un trésor englouti vous y attend. Le danger aussi ! Requins, pieuvres, ennemis et ivresse des profondeurs vous guettent. Au cœur de l'océan, le danger est partout.

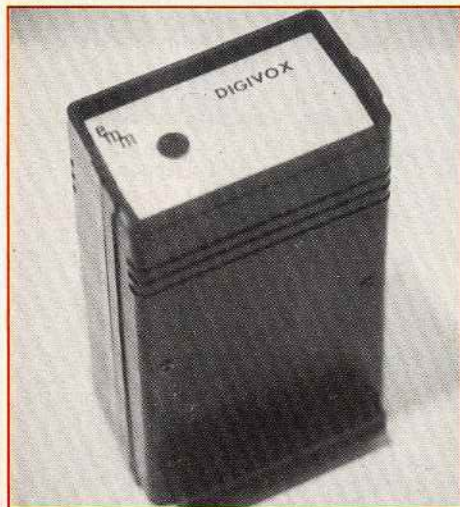
Prix public généralement constaté (Thomson MO-TO. Cassette ou disquette. Amstrad CPC. Disquette. De 145 F à 195 F*)



FRANCE IMAGE LOGICIEL

**Les prix FIL
sont imbattables**

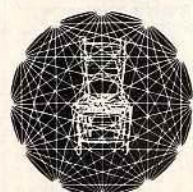
La voix de son maître



Proposé par la société EMM, le Digivox est un digitaliseur de voix pour Amstrad CPC. Basé sur le principe de l'échantillonnage delta (la quantification suit l'évolution du signal), ce périphérique possède une bande passante de l'ordre des 3 000 Hertz et peut mémoriser jusqu'à quinze secondes de paroles. Ceci grâce à la présence dans le boîtier de 32 Ko de Ram. Le Digivox possède donc des caractéristiques techniques intéressantes mais elles n'arrivent pas à masquer ses défauts. La restitution des éléments digitalisés nécessite en effet la présence du boîtier. D'autre part, la numérisation d'une musique atteint un niveau de qualité contestable et la reproduction ressemble étrangement à la réception en A.M. d'une station de radio quelconque à l'aide d'un poste de basse qualité...

Malgré toutes ses qualités techniques, il serait donc étonnant de voir le Digivox s'imposer. D'autant plus que son prix (plus de 1 000 F) s'avère dissuasif pour le particulier et que le marché potentiel sera de toute manière trop restreint pour que les développeurs s'intéressent à ce produit. M.B.

Fréquence Micro



ici maintenant !

L'écoute de la bande FM sur Paris et sa proche banlieue lasse souvent l'auditeur par ses sempiternelles rengaines du Top 50. En cherchant bien, on peut trouver plus original. Pionnière en matière de radio locale, *Radio Ici et Maintenant*, qui existe depuis le 21 juin 1980, a changé plusieurs fois de fréquence (elle cohabite actuellement sur le 93.1 MHz avec Radio Aligre) mais pas de but : être proche de son auditoire en lui proposant d'intervenir à l'antenne et lui apporter ce que les autres radios ne font pas, par manque de moyens, ou tout simplement de volonté. Ainsi, « A tout casser » proposé par Jean-Pierre Benhaïm est un magazine hebdomadaire

d'informatique. Tous les samedis après-midi de 14 à 16 heures, cette émission se propose d'aborder tous les sujets possibles et imaginables en faisant souvent appel à des journalistes de la presse informatique. *Tilt*, pour sa part, a été sollicité deux fois. La première pour présenter les Amiga 500 et 2000 en compagnie de représentants de Commodore France. Lors de cette émission, les auditeurs ont eu l'occasion d'entendre en direct les performances sonores dont sont capables les Amiga puisqu'une machine était branchée sur la table de mixage... Ce principe fut renouvelé en novembre 87 avec un Atari ST relié à la table de mixage par l'intermédiaire d'un câble soudé sur la prise péritel, puisque le ST ne dispose pas de connexion pour chaîne Hi-Fi. Notez que cette émission était fort différente de celle consacrée à l'Amiga. Il s'agissait de faire jouer en direct des auditeurs afin de leur permettre de goûter aux plaisirs du jeu d'aventure. Pour l'occasion, nous avons utilisé *Mortville Manor* de Kyikhor Création et J & BL Langlois (désormais réunis sous le nom de Lankhor) ; ces sociétés étaient représentées par Bruno Gourrier. Ce programme venait d'être couronné Tilt d'or, sa partie sonore est idéale pour un jeu radiophonique, et il dispose d'un compteur permettant de savoir où en est le joueur dans

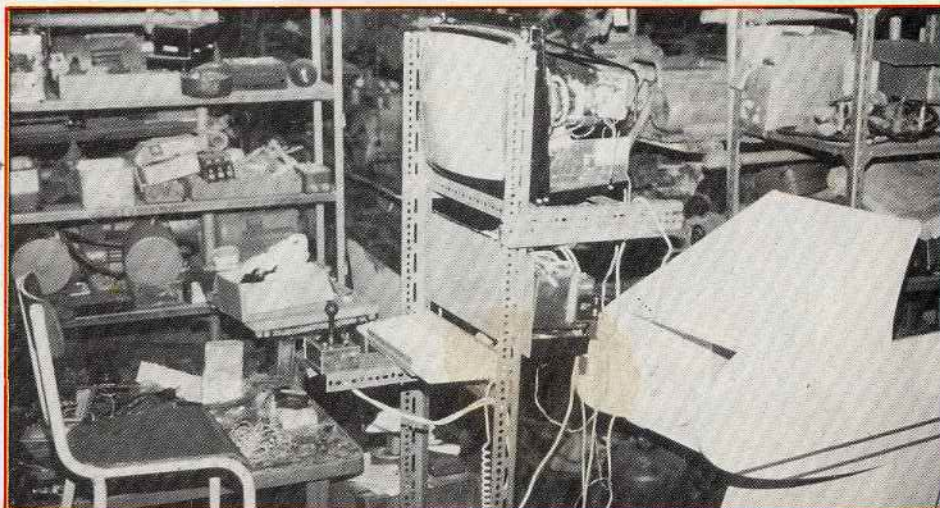
son enquête. Ce dernier point était, en effet, critique : chaque joueur disposait de dix questions pour résoudre dix pour cent de l'énigme. En cas de réussite il gagnait le jeu. Après la description des lieux, l'auditeur faisait une proposition et en fonction de ces dernières pouvait entendre les sons émis par l'ordinateur. L'effet rendu était bien entendu particulièrement spectaculaire lors des interrogatoires. Malgré tous nos efforts, deux heures n'ont pas suffi... Une nouvelle émission fut donc programmée et cette fois un auditeur fut récompensé. Mais, « A tout casser » est aussi une émission sérieuse. Ainsi, une revue de presse a lieu le premier samedi de chaque mois et regroupe des journalistes de revues plus professionnelles comme *Décision Informatique*, par exemple. D'autre part, plusieurs émissions sont co-produites par la *Revue de l'Utilisateur de l'IBM PC*, ce qui permet de toucher un public très concerné par les problèmes classiques en matière de micro tel le service après vente. De cette manière, l'émission est plus proche de l'utilisateur et la possibilité d'échange entre auditeurs et intervenants apporte une réelle dynamique. Nous le voyons, *Radio Ici et Maintenant* fait des efforts pour ses auditeurs fans de micro. Cela est suffisamment rare en matière de F.M. pour être signalé. M.B.

Alain Renier décolle

L'*Astralège*, ce simulateur de vol basé sur *Flight Simulator* que nous vous présentions dans le numéro 42 de *Tilt*, a inspiré à Alain Renier (son créateur) *Helibel*. Ce simulateur d'hélicoptère est basé sur *Helicopter Simulator* de Sierra On Line, et s'avère dans son principe de base, très proche de l'*Astralège*. Du point de vue électronique, il est architecturé autour d'une carte mère compatible PC et propose un moniteur EGA. Du fait de problèmes de coût de revient, il ne possède pas la latitude d'évolution d'un véritable hélicoptère : il ne tourne pas sur lui-même.

Une version luxe est cependant à l'étude et devrait atteindre cette perfection dans le mouvement, mais rien n'est sûr. Toutefois,

Helibel est fort réaliste et malgré les airs rébarbatifs du prototype que nous avons essayé, l'ensemble paraît fort convaincant. Cela, en partie, grâce à la qualité du programme dont le réalisme et les réactions semblent fort proches de celles d'un véritable hélicoptère. En effet, la sensation de réalisme que l'on éprouve avec *Helibel* tient aussi en ce qu'il est logique de nommer « interface utilisateur réelle ». Palonniers, manche à balai, interrupteurs divers ajoutent encore au réalisme. Bref, fenêtre, icônes et souris sont largement distancés... Enfin, notez qu'Alain Renier cherche désespérément un simulateur de conduite de locomotive pour PC et compatibles... M.B.



A fond la caisse



Un accélérateur à pied pour console Sega qui offre en prime la possibilité d'utiliser une manette classique. Limité aux simulations de course comme *Hang On* ou *Out Run*, par exemple, il se comporte, avec les autres cartouches, comme le second bouton de la manette Sega. Mais quel plaisir de piloter la Ferrari Testarossa de *Out Run* à fond en jouant sur une vraie pédale d'accélérateur pour négocier au mieux les virages ! La mise en œuvre est fort simple : connecter l'engin sur la console, port 1 ou 2, assurer la

liaison entre une manette et la pédale par l'intermédiaire d'une prise joystick femelle située sur l'accélérateur. Pour notre part nous avons utilisé un *Quick Shot II Turbo* et l'essai s'est avéré fort concluant. M.B.

Scrabble câble

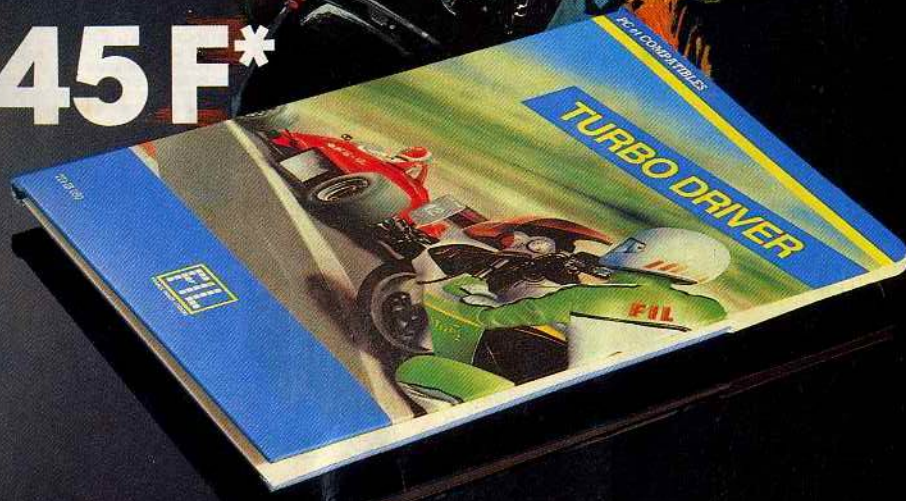
Le temps du minitel dépotoir ou tiroir-caisse n'est plus. Les Minitélistes avertis ne se laissent plus leurrer et déposséder par des serveurs aguicheurs et vides qui déversent en continu pendus, labyrinthes ou quiz bêtises. En témoignent les jeux ou services apparus sur les écrans télématiques. Ainsi *Scrabble* ou plutôt *Scrab*, sur le 36.15 est un serveur complet, soigné et fini, qui apporte un plus face au jeu de plateau classique. Tout d'abord par son dictionnaire de 300 000 mots, l'intégralité du Petit Larousse mis en mémoire, conjugaison des verbes comprise comme l'autorise le règlement officiel. Le dictionnaire intervient dans la fonction « aide » qui propose au joueur un ou plusieurs vocables, dans la vérification de vos mots ou encore lorsque l'ordinateur prend la place d'un joueur dont vous fixez le niveau compris entre 1 et 4. Ensuite le minitel permet naturellement de jouer à distance en mode « local », entre deux minitels, ou en mode « forum » qui réunit jusqu'à cinquante joueurs.

Les règles de la compétition, ou duplicate, sont alors mises en œuvre. Le « duplicate » élimine le facteur chance en donnant à chaque joueur le même jeu de lettres au départ. A partir des propositions des joueurs l'arbitre, ici l'ordinateur, place sur la grille le meilleur mot suivant sa longueur, le nombre de points remportés et, en cas de conflit, l'ouverture du jeu qui en découle. Le score de chaque joueur est calculé en pourcentage par rapport au score général de la manche. L'intérêt de la partie « forum » est qu'elle se déroule en continu laissant libre champ au joueur d'entrer lorsqu'il le désire pour jouer un, deux tours ou une partie complète. Son score est évalué par rapport au nombre de coups joués. Bref, *Scrab* balaye toutes les possibilités offertes par le minitel. Réalisé sous licence exclusive de J. W. Spear & Sons par Télémania, le serveur a repris, en les optimisant, les algorithmes conçus lors de la version micro du jeu encore incapables de battre un champion du monde. Le *Scrabble*, créé par un architecte américain, Alfred Butts en 1931, a fait le tour du monde pour être traduit dans presque toutes les langues, russe y compris. En France, la fédération compte six mille affiliés et plus de quatre cent cinquante clubs répertoriés, tous les quotidiens au moins une fois par semaine publient leur grille. La popularité du jeu, à l'image des championnats du monde francophone qui réunissent chaque année les ►

La course infernale.



245 F*



TURBO DRIVER

Pilote de course chevronné, vous devez choisir entre une superbe voiture, un bolide de 750 ch, ou la moto la plus sophistiquée du monde. Dérapage à 200 à l'heure, chutes, tonneaux ! Vous avez la course dans la peau.

Prix public généralement constaté (PC et compatibles. Atari ST 245 F)
Version ST à paraître.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

**Les prix FIL
sont imbattables**

cent meilleurs joueurs, n'est plus à faire. D'après un sondage Sofres paru il y a quelques années, le Scrabble était le loisir préféré de 42 % des français. Scrab a donc de beaux jours devant lui.

N.M.

Les créateurs du mois : François Jeannin et Jean-Pierre Leleu



François Jeannin aux commandes de GFA Basic et Jean-Pierre Leleu à l'assaut des 512 couleurs de l'Atari ST ont imaginé et mis en scène Chimera, édité par Pyramide. Un étonnant voyage dans le temps et dans l'espace. Les graphismes sont superbes, l'aventure ni trop simple ni trop complexe et le tout appuyé par une programmation intelligente, comme en témoignait l'analyseur de syntaxe et la gestion des objets, rapide et puissante.

Pour François l'informatique a commencé au volant d'un Sord M 23, curieuse machine japonaise rapportée un soir à la maison par son père, rapidement remplacé par une console Atari puis un Atari huit bits et enfin un 520 ST sur lequel il s'est jeté dès juin 1986.

Cet atarimane de la première heure poursuit ses études,

de l'autre côté des circuits intégrés, à l'école supérieure des technologies électroniques.

Jean-Pierre Leleu, l'artiste du projet, programme également (voir Quest dans le n° 51), mais curieusement ne dessine pas les graphismes de ses jeux, il les calcule. Son gagne pain : le dessin industriel, à la main...

Comment vous êtes-vous rencontrés ?

F.J. : — J'ai passé une annonce pour trouver un graphiste. Nous nous sommes rencontrés assez tard dans l'élaboration du jeu. Je lui avais seulement donné une description des lieux succincte sur laquelle il pouvait broder.

J.-P.L. : — Très succincte en effet.

« Ici tu dessineras une plaine avec une barrière. » Au bout de la dix-huitième plaine, j'étais saturé.

Qu'aviez-vous fait avant Chimera sur Atari ST ?

F.J. : — J'avais déjà développé Chimera sur Atari huit bits ainsi que des petits utilitaires sur ST vendus par correspondance au travers des magazines « Pokey » et « ST Magazine ». J'ai repris la même histoire pour me concentrer sur la programmation pour l'Atari ST.

J.-P.L. : — Parallèlement à l'illustration de

Chimera réalisée avec Degas Elite, je programmais Quest.

Concrètement, comment programmez-vous ?

F.J. : — Quand je commence à programmer, le jeu est déjà fini dans ma tête. En fait il est conçu dans le métré, entre les cours. Dans les jeux d'aventure c'est l'analyseur de syntaxe qui compte, je l'ai voulu simple pour les traductions mais pratique, d'où l'idée d'une vérification mot à mot. Pour les versions anglaises et allemandes j'ai juste demandé des rudiments de syntaxe aux traducteurs et adapté l'analyseur en fonction. J'utilise le GFA Basic. C'est dix fois mieux que le Basic et le Pascal, plus facile que le C, mais aussi performant. Quant à l'Assembleur j'en ai fait cinq heures sur 68000 et cela m'a suffi. C'est trop long et pas indispensable pour un jeu d'aventure. Chimera a demandé trois cents heures de travail, ce qui en période scolaire veut dire six mois.

Et les dessins ?

J.-P.L. : — Comme François, j'ai le dessin dans la tête avant la réalisation. Je dessine directement en couleur, sans crayonner, en commençant par les décors sur lesquels je place les objets, puis les personnages.

Lorsque l'on programme par ailleurs, n'est-ce pas frustrant de ne faire que les dessins ?

J.-P.L. : — Non, pas du tout. D'ailleurs quand je programme je ne fais pas les dessins, je les calcule. Je donne les coordonnées à la machine et je reprends les personnages par la suite. Le dessin prend trop de place et je préfère le réalisme à l'esthétique. Les six mille cinq cents salles de Quest se regardent des quatre côtés.

L'aventure n'est pas très difficile, est-ce voulu ?

F.J. : — Oui, ce n'est pas un cauchemar. C'est raisonnablement dur et surtout logique. Je ne m'adresse pas à des passionnés d'aventure qui recherchent la difficulté. Ces derniers se tournent vers les jeux anglo-saxons, qui sont plus riches mais d'un abord plus difficile. J'ai voulu que l'on puisse évoluer dans le jeu sans être bloqué.

Avez-vous d'autres projets en commun ?

F.J. : — Oui, quelque chose de très original, avec le département l'homme assisté par ordinateur, de Franklin Partners. Il s'agit en fait des bornes interactives constituées par un ordinateur, un écran tactile. Ces bornes, placées dans les centres commerciaux, offrent des jeux, des aides au choix, ainsi que d'autres services pour les clients. Ce n'est pas la programmation qui m'intéresse, hormis la gestion de l'écran tactile qui se branche sur la RS232 et reste un périphérique comme un autre. Je suis davantage intéressé par les contraintes du monde professionnel, le cahier des charges, les délais fixes. Là encore Jean-Pierre fera les graphismes et moi la programmation. Je prépare aussi un jeu d'arcade et rêve sur le CD Rom. Je me suis renseigné sur les prix de fabrication, c'est faisable. Il suffit de remplir les 520 mega octets !

F.J. : — Après Quest je me suis lancé dans un autre jeu d'aventure et j'ai également un projet de jeu de réflexion.

Propos recueillis par Nathalie Meistermann

COMMENT VOUS PROCURER LA CASSETTE AMIGA VIDEO-DÉCOUVERTE

Tout simplement en vous adressant à l'un des distributeurs agréés mentionnés ci-dessous, qui vous la remettra en échange d'un chèque de caution de 100 F, chèque que vous récupérerez en rendant la cassette après l'avoir visionnée ; ou en envoyant votre demande et votre chèque directement chez Commodore France. Ce chèque vous sera renvoyé dès le retour de la cassette.

02 S-QUENTIN - PICARDIE TELEMATIQUE 19, Place des Driels - **03 DOMERAT MONTLUCON** - CONFORAMA - MONTLUCON - TECHNIBURO 41, Rly St-Pierre - **MOULINS** - TECHNIBURO 4, rue Gambetta - **04 MANOSQUE** - MANOSQUE INFORMATIQUE CONSEIL, 5, Pl. d'En Gouch - **05 ANTIRES** - CARREFOUR - CANNES - SORBONNE INFORMATIQUE 7, rue des Belges - **LA TRIENNE VICTOR** - AUCHAN - **NICE** - ARAI INFORMATIQUE 22, Av. Mal Foch - CINEFOTO 24, Av. Notre-Dame - **FNAC** - SORBONNE INFORMATIQUE 40, rue Godefroid - SORBONNE INFORMATIQUE 7, rue Masséna - **08 CHARLEVILLE MEZIERES** - CONFORAMA - **10 TROYES** - CONFORAMA - **12 RODEZ** - CONFORAMA - **13 AIX-EN-PROVENCE** - MEDITERRANEE INFORMATIQUE 18 bis, rue de la Couronne - **ARLES** - DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE, Fourchon Terrière - **AUBAGNE** - AUCHAN - **MARSEILLE** - CARREFOUR - **FNAC** - INFOLOG 41, 85 Boite - **MARTIGUES** - AUCHAN - **VITROLLES** - CARREFOUR - **14 MONDEVILLE** - CONFORAMA - **16 ANGOULEME** - AUCHAN - **17 TONNAY CHARENTE** - CONFORAMA - **18 BOURGES** - MITS 37, rue Marx-Dormoy - **19 BRIVES-LA-GAILLARDE** - CONFORAMA - **21 DIJON** - MICRO MUST, Nouvelles Galeries 41, rue de la Liberté - **FNAC** - **QUETIGNY-LES-DIJON** - CONFORAMA - **22 LANGUEUX** - BOULANGER - **24 PERIGUEUX** - AUDITORIUM 4, 15, rue Wilson - **25 AUDINCOURT M.C.D.** - Z.I. les Artiliers - **BESANCON** - MONNOT 21, rue de Belfort - **REBOUL** 72, rue Trépoir - **MONTBELLARD** - QUILLIS 30, rue de Belfort - **26 MONTMELAN** - CONFORAMA - **VILLARD** 2, rue Pierre Julien - **PORTES-LES-VALENCE** - CONFORAMA - **ROMANS** - MICRO BOUTIQUE 3, rue Victor-Hugo - **VALENCE** - ARAI 54, rue Franklin - **27 VERNON** - CONFORAMA - **VILLARS AUCHAN** - **29 BREST** - BOULANGER - **KEMPER INFORMATIQUE BREST** 4, rue George Sand - **QUIMPER** - CONFORAMA - **KEMPER INFORMATIQUE QUIMPER** 72774, Av. de la Libération - **30 AIGUES-VIVES** - CONFORAMA - **NIMES** - 43 INFO OCEAN 66, Bd de la République - **DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE** 29, Av. G. Pompidou - **31 PORTET-SUR-GARONNE** - BOULANGER CAMIF (+) - **LABARTE-SUR-LEZ** - CARREFOUR - CONFORAMA - **TOULOUSE** - BUREAU MATIQUE 4, Promenade des Capitulaires - **FNAC PRIVAT** 14, rue des Arts - **33 BORDEAUX** - AUCHAN - BOULANGER CONFORAMA - **CRAZY EDGE** 24, rue St-Rémy - **FNAC** - **PHILIPPE ELECTRONIQUE** 16, Cours de l'Argonne - **GRIGNAN** - CONFORAMA - **LIBOURNE** - BOULANGER - **MERIGNAN** - BOULANGER - **34 BALARUC-LE-VEUX** - MONTAUR - **BEZIERS** - SORD 22, Av. du 22 Août - **LATTES** - MONTAUR - **MONTPELLIER** - INFORMATIQUE 2000, Le Triangle - **FNAC** - **35 RENNES** - CONFORAMA - **FNAC** - IGL 48, Bd de la Liberté - **MICRO-C** 16, rue des Fossés - **SAINT-MALO** - PUBLIC ELECTRONIC GALTON 27, Av. de l'Espérance - **38 CHARENTIEUX-LES-ABRETS** - CONFORAMA - **ECHEVOLLIS** - KERNEL 25, Allée Maurice Ravel - **GRENOBLE** - **FNAC** - **PONT-DE-BEAUVISONS** 015, 3, rue Vauverson - **SAINT-EGREVE** - BOULANGER - **42 ROANNE** - BOULANGER - LA BOITE A IMAGES 31, rue E. Neuf - **SAINT-ETIENNE** - JANVAL 25, rue Gambetta - **VILLARS AUCHAN** - **44 NANTES** - MICRO - **NAUTRE** 9, rue Livry-de-St-Bas - **NANTES ORVALT** - CONFORAMA - **NANTES REZE** - BOULANGER - CONFORAMA - **SAINT HERBLAIN** - BOULANGER - **MICROMANIE** - Le Silen de Bretagne - **TRIGNAC** - AUCHAN - **45 OLIVET** - AUCHAN - **ORLEANS** - **FNAC** - **ST-JEAN-DE-LA-RUE** - AUCHAN - **46 CHALOS** - CONFORAMA - **49 ANGERS** - BURHELO 22, rue de l'atmosphère - CONFORAMA - **48 CAHORS** - BURHELO, Résidence de la Foix, Rue Jean-Jaures - **51 REIMS** - CLE DE SOL 2, Bp n° 1 - **NANCY** - BURD PLOTE 31, rue de Loo - **54 ESSEY-LES-NANCY** ELEC 3, 160, Av. du 89 n° 1 - **NANCY** - BURD PLOTE 31, rue de Loo - **55 METZ** - BURD PLOTE 31, rue de Loo - **56 METZ** - BURD PLOTE 31, rue de Loo - **57 ARS-SUR-MOSELLE** - CONFORAMA - **METZ** - **FNAC** - IFFU 57 bis, rue St-Eloy - **TESSOT** 19, rue du Port-des-Monts - **MONDELANE** - CONFORAMA - **MONTIGNY-LES-METZ** - TEDI 75, rue de Pont-à-Mousson - **SAINTE-AVOIE** - JUNG-MANN 50, rue Hochhaus - **THIONVILLE** - ELECTRONIC CENTER 16, rue de l'Annonciation - **58 VARENNES VAUZELLES** - CONFORAMA - **59 ANZIN** - AUCHAN - **CAMBRI** - BOULANGER - **DOUAI** - BOULANGER - CONFORAMA - **DUNKERQUE** - BOULANGER - M.C.S. 24, rue de l'Éclaircie - **EMMERIN** 11, Bd Alexandre III - **EMMERIN** - BOULANGER - **ENGLOS** - BOULANGER - **ESCAUDOUX** - AUCHAN - **GRANDE-SUR** - AUCHAN - **HAUBOURDIN** - AUCHAN - **LEERS** - AUCHAN - **LILLE BOULANGER** - CAMIF (+) - **ROUCHIN** - Rue Sac-Cornet - **FNAC** - **LOUVROUX** - AUCHAN - **MONS-EN-BARDEUIL** - BOULANGER - **PETITE-FORÊT** - BOULANGER - **RONCQ** - AUCHAN - **BOULANGER** - **ROUBAIX** - BOULANGER - **SAINT-ANDRE** - BOULANGER - **VALENCIENNES** - MICROFOX 40, rue Deloche - **VILLENEUVE-D'ASCO** - AUCHAN - **BOULANGER** - **DIGIT CENTER** C1 V2 MICROPLATE 87, Bd de Voltaire - **60 BEAUVAIS** - CONFORAMA - **COMPIEGNE** - CONFORAMA - **62 ARMENTIERES** - BOULANGER - **BETHUNE** - AUCHAN - **BOULANGER** - **BOULOGNE** - **ST-MARTIN** AUCHAN - **BOULANGER** - **CALAIS** - BOULANGER - **ENGLIS** - BOULANGER - **LEZ** - MICRO - **MAIRIE** - C.C. RALLYE, Route d'Ham - **57 ARS-SUR-MOSELLE** - CONFORAMA - **METZ** - **FNAC** - IFFU 57 bis, rue St-Eloy - **TESSOT** 19, rue du Port-des-Monts - **MONDELANE** - CONFORAMA - **MONTIGNY-LES-METZ** - TEDI 75, rue de Pont-à-Mousson - **SAINTE-AVOIE** - JUNG-MANN 50, rue Hochhaus - **THIONVILLE** - ELECTRONIC CENTER 16, rue de l'Annonciation - **58 VARENNES VAUZELLES** - CONFORAMA - **59 ANZIN** - AUCHAN - **CAMBRI** - BOULANGER - **DOUAI** - BOULANGER - CONFORAMA - **DUNKERQUE** - BOULANGER - M.C.S. 24, rue de l'Éclaircie - **EMMERIN** 11, Bd Alexandre III - **EMMERIN** - BOULANGER - **ENGLOS** - BOULANGER - **ESCAUDOUX** - AUCHAN - **GRANDE-SUR** - AUCHAN - **HAUBOURDIN** - AUCHAN - **LEERS** - AUCHAN - **LILLE BOULANGER** - CAMIF (+) - **ROUCHIN** - Rue Sac-Cornet - **FNAC** - **LOUVROUX** - AUCHAN - **MONS-EN-BARDEUIL** - BOULANGER - **PETITE-FORÊT** - BOULANGER - **RONCQ** - AUCHAN - **BOULANGER** - **ROUBAIX** - BOULANGER - **SAINT-ANDRE** - BOULANGER - **VALENCIENNES** - MICROFOX 40, rue Deloche - **VILLENEUVE-D'ASCO** - AUCHAN - **BOULANGER** - **DIGIT CENTER** C1 V2 MICROPLATE 87, Bd de Voltaire - **60 BEAUVAIS** - CONFORAMA - **COMPIEGNE** - CONFORAMA - **62 ARMENTIERES** - BOULANGER - **BETHUNE** - AUCHAN - **BOULANGER** - **BOULOGNE** - **ST-MARTIN** AUCHAN - **BOULANGER** - **CALAIS** - BOULANGER - **ENGLIS** - BOULANGER - **LEZ** - MICRO - **MAIRIE** - C.C. RALLYE, Route d'Ham - **57 ARS-SUR-MOSELLE** - CONFORAMA - **METZ** - **FNAC** - IFFU 57 bis, rue St-Eloy - **TESSOT** 19, rue du Port-des-Monts - **MONDELANE** - CONFORAMA - **MONTIGNY-LES-METZ** - TEDI 75, rue de Pont-à-Mousson - **SAINTE-AVOIE** - JUNG-MANN 50, rue Hochhaus - **THIONVILLE** - ELECTRONIC CENTER 16, rue de l'Annonciation - **58 VARENNES VAUZELLES** - CONFORAMA - **59 ANZIN** - AUCHAN - **CAMBRI** - BOULANGER - **DOUAI** - BOULANGER - CONFORAMA - **DUNKERQUE** - BOULANGER - M.C.S. 24, rue de l'Éclaircie - **EMMERIN** 11, Bd Alexandre III - **EMMERIN** - BOULANGER - **ENGLOS** - BOULANGER - **ESCAUDOUX** - AUCHAN - **GRANDE-SUR** - AUCHAN - **HAUBOURDIN** - AUCHAN - **LEERS** - AUCHAN - **LILLE BOULANGER** - CAMIF (+) - **ROUCHIN** - Rue Sac-Cornet - **FNAC** - **LOUVROUX** - AUCHAN - **MONS-EN-BARDEUIL** - BOULANGER - **PETITE-FORÊT** - BOULANGER - **RONCQ** - AUCHAN - **BOULANGER** - **ROUBAIX** - BOULANGER - **SAINT-ANDRE** - BOULANGER - **VALENCIENNES** - MICROFOX 40, rue Deloche - **VILLENEUVE-D'ASCO** - AUCHAN - **BOULANGER** - **DIGIT CENTER** C1 V2 MICROPLATE 87, Bd de Voltaire - **60 BEAUVAIS** - CONFORAMA - **COMPIEGNE** - CONFORAMA - **62 ARMENTIERES** - BOULANGER - **BETHUNE** - AUCHAN - **BOULANGER** - **BOULOGNE** - **ST-MARTIN** AUCHAN - **BOULANGER** - **CALAIS** - BOULANGER - **ENGLIS** - BOULANGER - **LEZ** - MICRO - **MAIRIE** - C.C. RALLYE, Route d'Ham - **57 ARS-SUR-MOSELLE** - CONFORAMA - **METZ** - **FNAC** - IFFU 57 bis, rue St-Eloy - **TESSOT** 19, rue du Port-des-Monts - **MONDELANE** - CONFORAMA - **MONTIGNY-LES-METZ** - TEDI 75, rue de Pont-à-Mousson - **SAINTE-AVOIE** - JUNG-MANN 50, rue Hochhaus - **THIONVILLE** - ELECTRONIC CENTER 16, rue de l'Annonciation - **58 VARENNES VAUZELLES** - CONFORAMA - **59 ANZIN** - AUCHAN - **CAMBRI** - BOULANGER - **DOUAI** - BOULANGER - CONFORAMA - **DUNKERQUE** - BOULANGER - M.C.S. 24, rue de l'Éclaircie - **EMMERIN** 11, Bd Alexandre III - **EMMERIN** - BOULANGER - **ENGLOS** - BOULANGER - **ESCAUDOUX** - AUCHAN - **GRANDE-SUR** - AUCHAN - **HAUBOURDIN** - AUCHAN - **LEERS** - AUCHAN - **LILLE BOULANGER** - CAMIF (+) - **ROUCHIN** - Rue Sac-Cornet - **FNAC** - **LOUVROUX** - AUCHAN - **MONS-EN-BARDEUIL** - BOULANGER - **PETITE-FORÊT** - BOULANGER - **RONCQ** - AUCHAN - **BOULANGER** - **ROUBAIX** - BOULANGER - **SAINT-ANDRE** - BOULANGER - **VALENCIENNES** - MICROFOX 40, rue Deloche - **VILLENEUVE-D'ASCO** - AUCHAN - **BOULANGER** - **DIGIT CENTER** C1 V2 MICROPLATE 87, Bd de Voltaire - **60 BEAUVAIS** - CONFORAMA - **COMPIEGNE** - CONFORAMA - **62 ARMENTIERES** - BOULANGER - **BETHUNE** - AUCHAN - **BOULANGER** - **BOULOGNE** - **ST-MARTIN** AUCHAN - **BOULANGER** - **CALAIS** - BOULANGER - **ENGLIS** - BOULANGER - **LEZ** - MICRO - **MAIRIE** - C.C. RALLYE, Route d'Ham - **57 ARS-SUR-MOSELLE** - CONFORAMA - **METZ** - **FNAC** - IFFU 57 bis, rue St-Eloy - **TESSOT** 19, rue du Port-des-Monts - **MONDELANE** - CONFORAMA - **MONTIGNY-LES-METZ** - TEDI 75, rue de Pont-à-Mousson - **SAINTE-AVOIE** - JUNG-MANN 50, rue Hochhaus - **THIONVILLE** - ELECTRONIC CENTER 16, rue de l'Annonciation - **58 VARENNES VAUZELLES** - CONFORAMA - **59 ANZIN** - AUCHAN - **CAMBRI** - BOULANGER - **DOUAI** - BOULANGER - CONFORAMA - **DUNKERQUE** - BOULANGER - M.C.S. 24, rue de l'Éclaircie - **EMMERIN** 11, Bd Alexandre III - **EMMERIN** - BOULANGER - **ENGLOS** - BOULANGER - **ESCAUDOUX** - AUCHAN - **GRANDE-SUR** - AUCHAN - **HAUBOURDIN** - AUCHAN - **LEERS** - AUCHAN - **LILLE BOULANGER** - CAMIF (+) - **ROUCHIN** - Rue Sac-Cornet - **FNAC** - **LOUVROUX** - AUCHAN - **MONS-EN-BARDEUIL** - BOULANGER - **PETITE-FORÊT** - BOULANGER - **RONCQ** - AUCHAN - **BOULANGER** - **ROUBAIX** - BOULANGER - **SAINT-ANDRE** - BOULANGER - **VALENCIENNES** - MICROFOX 40, rue Deloche - **VILLENEUVE-D'ASCO** - AUCHAN - **BOULANGER** - **DIGIT CENTER** C1 V2 MICROPLATE 87, Bd de Voltaire - **60 BEAUVAIS** - CONFORAMA - **COMPIEGNE** - CONFORAMA - **62 ARMENTIERES** - BOULANGER - **BETHUNE** - AUCHAN - **BOULANGER** - **BOULOGNE** - **ST-MARTIN** AUCHAN - **BOULANGER** - **CALAIS** - BOULANGER - **ENGLIS** - BOULANGER - **LEZ** - MICRO - **MAIRIE** - C.C. RALLYE, Route d'Ham - **57 ARS-SUR-MOSELLE** - CONFORAMA - **METZ** - **FNAC** - IFFU 57 bis, rue St-Eloy - **TESSOT** 19, rue du Port-des-Monts - **MONDELANE** - CONFORAMA - **MONTIGNY-LES-METZ** - TEDI 75, rue de Pont-à-Mousson - **SAINTE-AVOIE** - JUNG-MANN 50, rue Hochhaus - **THIONVILLE** - ELECTRONIC CENTER 16, rue de l'Annonciation - **58 VARENNES VAUZELLES** - CONFORAMA - **59 ANZIN** - AUCHAN - **CAMBRI** - BOULANGER - **DOUAI** - BOULANGER - CONFORAMA - **DUNKERQUE** - BOULANGER - M.C.S. 24, rue de l'Éclaircie - **EMMERIN** 11, Bd Alexandre III - **EMMERIN** - BOULANGER - **ENGLOS** - BOULANGER - **ESCAUDOUX** - AUCHAN - **GRANDE-SUR** - AUCHAN - **HAUBOURDIN** - AUCHAN - **LEERS** - AUCHAN - **LILLE BOULANGER** - CAMIF (+) - **ROUCHIN** - Rue Sac-Cornet - **FNAC** - **LOUVROUX** - AUCHAN - **MONS-EN-BARDEUIL** - BOULANGER - **PETITE-FORÊT** - BOULANGER - **RONCQ** - AUCHAN - **BOULANGER** - **ROUBAIX** - BOULANGER - **SAINT-ANDRE** - BOULANGER - **VALENCIENNES** - MICROFOX 40, rue Deloche - **VILLENEUVE-D'ASCO** - AUCHAN - **BOULANGER** - **DIGIT CENTER** C1 V2 MICROPLATE 87, Bd de Voltaire - **60 BEAUVAIS** - CONFORAMA - **COMPIEGNE** - CONFORAMA - **62 ARMENTIERES** - BOULANGER - **BETHUNE** - AUCHAN - **BOULANGER** - **BOULOGNE** - **ST-MARTIN** AUCHAN - **BOULANGER** - **CALAIS** - BOULANGER - **ENGLIS** - BOULANGER - **LEZ** - MICRO - **MAIRIE** - C.C. RALLYE, Route d'Ham - **57 ARS-SUR-MOSELLE** - CONFORAMA - **METZ** - **FNAC** - IFFU 57 bis, rue St-Eloy - **TESSOT** 19, rue du Port-des-Monts - **MONDELANE** - CONFORAMA - **MONTIGNY-LES-METZ** - TEDI 75, rue de Pont-à-Mousson - **SAINTE-AVOIE** - JUNG-MANN 50, rue Hochhaus - **THIONVILLE** - ELECTRONIC CENTER 16, rue de l'Annonciation - **58 VARENNES VAUZELLES** - CONFORAMA - **59 ANZIN** - AUCHAN - **CAMBRI** - BOULANGER - **DOUAI** - BOULANGER - CONFORAMA - **DUNKERQUE** - BOULANGER - M.C.S. 24, rue de l'Éclaircie - **EMMERIN** 11, Bd Alexandre III - **EMMERIN** - BOULANGER - **ENGLOS** - BOULANGER - **ESCAUDOUX** - AUCHAN - **GRANDE-SUR** - AUCHAN - **HAUBOURDIN** - AUCHAN - **LEERS** - AUCHAN - **LILLE BOULANGER** - CAMIF (+) - **ROUCHIN** - Rue Sac-Cornet - **FNAC** - **LOUVROUX** - AUCHAN - **MONS-EN-BARDEUIL** - BOULANGER - **PETITE-FORÊT** - BOULANGER - **RONCQ** - AUCHAN - **BOULANGER** - **ROUBAIX** - BOULANGER - **SAINT-ANDRE** - BOULANGER - **VALENCIENNES** - MICROFOX 40, rue Deloche - **VILLENEUVE-D'ASCO** - AUCHAN - **BOULANGER** - **DIGIT CENTER** C1 V2 MICROPLATE 87, Bd de Voltaire - **60 BEAUVAIS** - CONFORAMA - **COMPIEGNE** - CONFORAMA - **62 ARMENTIERES** - BOULANGER - **BETHUNE** - AUCHAN - **BOULANGER** - **BOULOGNE** - **ST-MARTIN** AUCHAN - **BOULANGER** - **CALAIS** - BOULANGER - **ENGLIS** - BOULANGER - **LEZ** - MICRO - **MAIRIE** - C.C. RALLYE, Route d'Ham - **57 ARS-SUR-MOSELLE** - CONFORAMA - **METZ** - **FNAC** - IFFU 57 bis, rue St-Eloy - **TESSOT** 19, rue du Port-des-Monts - **MONDELANE** - CONFORAMA - **MONTIGNY-LES-METZ** - TEDI 75, rue de Pont-à-Mousson - **SAINTE-AVOIE** - JUNG-MANN 50, rue Hochhaus - **THIONVILLE** - ELECTRONIC CENTER 16, rue de l'Annonciation - **58 VARENNES VAUZELLES** - CONFORAMA - **59 ANZIN** - AUCHAN - **CAMBRI** - BOULANGER - **DOUAI** - BOULANGER - CONFORAMA - **DUNKERQUE** - BOULANGER - M.C.S. 24, rue de l'Éclaircie - **EMMERIN** 11, Bd Alexandre III - **EMMERIN** - BOULANGER - **ENGLOS** - BOULANGER - **ESCAUDOUX** - AUCHAN - **GRANDE-SUR** - AUCHAN - **HAUBOURDIN** - AUCHAN - **LEERS** - AUCHAN - **LILLE BOULANGER** - CAMIF (+) - **ROUCHIN** - Rue Sac-Cornet - **FNAC** - **LOUVROUX** - AUCHAN - **MONS-EN-BARDEUIL** - BOULANGER - **PETITE-FORÊT** - BOULANGER - **RONCQ** - AUCHAN - **BOULANGER** - **ROUBAIX** - BOULANGER - **SAINT-ANDRE** - BOULANGER - **VALENCIENNES** - MICROFOX 40, rue Deloche - **VILLENEUVE-D'ASCO** - AUCHAN - **BOULANGER** - **DIGIT CENTER** C1 V2 MICROPLATE 87, Bd de Voltaire - **60 BEAUVAIS** - CONFORAMA - **COMPIEGNE** - CONFORAMA - **62 ARMENTIERES** - BOULANGER - **BETHUNE** - AUCHAN - **BOULANGER** - **BOULOGNE** - **ST-MARTIN** AUCHAN - **BOULANGER** - **CALAIS** - BOULANGER - **ENGLIS** - BOULANGER - **LEZ** - MICRO - **MAIRIE** - C.C. RALLYE, Route d'Ham - **57 ARS-SUR-MOSELLE** - CONFORAMA - **METZ** - **FNAC** - IFFU 57 bis, rue St-Eloy - **TESSOT** 19, rue du Port-des-Monts - **MONDELANE** - CONFORAMA - **MONTIGNY-LES-METZ** - TEDI 75, rue de Pont-à-Mousson - **SAINTE-AVOIE** - JUNG-MANN 50, rue Hochhaus - **THIONVILLE** - ELECTRONIC CENTER 16, rue de l'Annonciation - **58 VARENNES VAUZELLES** - CONFORAMA - **59 ANZIN** - AUCHAN - **CAMBRI** - BOULANGER - **DOUAI** - BOULANGER - CONFORAMA - **DUNKERQUE** - BOULANGER - M.C.S. 24, rue de l'Éclaircie - **EMMERIN** 11, Bd Alexandre III - **EMMERIN** - BOULANGER - **ENGLOS** - BOULANGER - **ESCAUDOUX** - AUCHAN - **GRANDE-SUR** - AUCHAN - **HAUBOURDIN** - AUCHAN - **LEERS** - AUCHAN - **LILLE BOULANGER** - CAMIF (+) - **ROUCHIN** - Rue Sac-Cornet - **FNAC** - **LOUVROUX** - AUCHAN - **MONS-EN-BARDEUIL** - BOULANGER - **PETITE-FORÊT** - BOULANGER - **RONCQ** - AUCHAN - **BOULANGER** - **ROUBAIX** - BOULANGER - **SAINT-ANDRE** - BOULANGER - **VALENCIENNES** - MICROFOX 40, rue Deloche - **VILLENEUVE-D'ASCO** - AUCHAN - **BOULANGER** - **DIGIT CENTER** C1 V2 MICROPLATE 87, Bd de Voltaire - **60 BEAUVAIS** - CONFORAMA - **COMPIEGNE** - CONFORAMA - **62 ARMENTIERES** - BOULANGER - **BETHUNE** - AUCHAN - **BOULANGER** - **BOULOGNE** - **ST-MARTIN** AUCHAN - **BOULANGER** - **CALAIS** - BOULANGER - **ENGLIS** - BOULANGER - **LEZ** - MICRO - **MAIRIE** - C.C. RALLYE, Route d'Ham - **57 ARS-SUR-MOSELLE** - CONFORAMA - **METZ** - **FNAC** - IFFU 57 bis, rue St-Eloy - **TESSOT** 19, rue du Port-des-Monts - **MONDELANE** - CONFORAMA - **MONTIGNY-LES-METZ** - TEDI 75, rue de Pont-à-Mousson - **SAINTE-AVOIE** - JUNG-MANN 50, rue Hochhaus - **THIONVILLE** - ELECTRONIC CENTER 16, rue de l'Annonciation - **58 VARENNES VAUZELLES** - CONFORAMA - **59 ANZIN** - AUCHAN - **CAMBRI** - BOULANGER - **DOUAI** - BOULANGER - CONFORAMA - **DUNKERQUE** - BOULANGER - M.C.S. 24, rue de l'Éclaircie - **EMMERIN** 11, Bd Alexandre III - **EMMERIN** - BOULANGER - **ENGLOS** - BOULANGER - **ESCAUDOUX** - AUCHAN - **GRANDE-SUR** - AUCHAN - **HAUBOURDIN** - AUCHAN - **LEERS** - AUCHAN - **LILLE BOULANGER** - CAMIF (+) - **ROUCHIN** - Rue Sac-Cornet - **FNAC** - **LOUVROUX** - AUCHAN - **MONS-EN-BARDEUIL** - BOULANGER - **PETITE-FORÊT** - BOULANGER - **RONCQ** - AUCHAN - **BOULANGER** - **ROUBAIX** - BOULANGER - **SAINT-ANDRE** - BOULANGER - **VALENCIENNES** - MICROFOX 40, rue Deloche - **VILLENEUVE-D'ASCO** - AUCHAN - **BOULANGER** - **DIGIT CENTER** C1 V2 MICROPLATE 87, Bd de Voltaire - **60 BEAUVAIS** - CONFORAMA - **COMPIEGNE** - CONFORAMA - **62 ARMENTIERES** - BOULANGER - **BETHUNE** - AUCHAN - **BOULANGER** - **BOULOGNE** - **ST-MARTIN** AUCHAN - **BOULANGER** - **CALAIS** - BOULANGER - **ENGLIS** - BOULANGER - **LEZ** - MICRO - **MAIRIE** - C.C. RALLYE, Route d'Ham - **57 ARS-SUR-MOSELLE** - CONFORAMA - **METZ** - **FNAC** - IFFU 57 bis, rue St-Eloy - **TESSOT** 19, rue du Port-des-Monts - **MONDELANE** - CONFORAMA - **MONTIGNY-LES-METZ** - TEDI 75, rue de Pont-à-Mousson - **SAINTE-AVOIE** - JUNG-MANN

IGOR ET GRICHKA BOGDANOFF VOUS PRÉSENTENT AMIGA LE MICRO-ORDINATEUR PHÉNOMÈNE

*Des possibilités
inimaginables...*

*...Une vidéo
pour les découvrir!*



Procurez-vous vite la cassette qui vous fera vivre les plaisirs et les émotions de l'utilisateur AMIGA.

En visionnant "Amiga Vidéo-Découverte", la cassette éditée par COMMODORE, comme Igor et Grichka, vous serez émerveillé par les possibilités de l'Amiga. Vous comprendrez comment ce micro-ordinateur peut transformer votre vie, dans tous les domaines : études, activité professionnelle, jeux et loisirs. Et tout cela simultanément si vous le désirez parce qu'il est multitâche.



Avec AMIGA vous êtes artiste-peintre et graphiste,
Avec AMIGA vous êtes gestionnaire,
Avec AMIGA vous êtes chef d'orchestre, et composez en stéréo,
Avec AMIGA vous êtes prof et élève,
Avec AMIGA vous êtes créateur vidéo,
Avec AMIGA vous êtes designer,
Avec AMIGA vous êtes écrivain et éditeur,
Avec AMIGA vous êtes un joueur passionné, un aventurier.

Alors pas une seconde à perdre. Aujourd'hui la cassette...
et demain le phénomène chez vous.



Commodore

150-152 AVENUE DE VERDUN 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX
TEL. (1) 46 44 55 55

SICOB: STAND BC 30 54

ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE

AMSTRAD LES ALBUMS

ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 119/195F
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUN
AMST GOLD HITS 3 119/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 119/169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLLECT KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAOLROAD+NEMESI
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT
+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECT 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM
+CRITMASS+AIRWOLF+THANAT
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMB JACK2+TURBO ESPRIT
ERE HITS 3 145/225F
+STRYFE+DESPOITIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
LES TRESORS US G 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METRO CROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMB JACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINTERGAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOS MISSION
OCEAN STAR HIT N2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARC HIT 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG
+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 119/165F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175/225F
+EXPR RAIDER+SUPERSOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
LORICIEL HIT 4 149/195F
+BILLY+MARACAIBO+MGT
ELITE 6 PACK N2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBA
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
ERE HITS N1 145F
+MACADAM BUMPER
+MISSION 2+ PACIFIC
OCEAN STAR HITS 95/145F
+TOP GUN+SHORT CIRCUIT
+GALVAN+KNIGHT RIDER
+STREET HAWK+MIAMI VICE
AMST GOLD HIT 2 95/145F
+BREAKTHRU+THE GOONIES
+AVENGER+DESERT FOX+GOLF
PACK FIL N2 139/189F
+GREAT ESCAPE+REVOLUTION
+CAULDRON2+SORCERY
LES EXCLUSIFS N1 99/145F
+LEADERBOARD+TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOBY DOO+FIGHT WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
HIT PACK 1 45/75F
+BOMB JAC+AIRWOLF+COMANO
+FRANCK BRUNO BOXING
THEY SOLD MILL 3 95/145F
+KUNG FU MAST+FIGHT PILOT
+GHOSTBUSTER+RAMBO
LORICIEL HIT N6 129/179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC
+LAST MISSION
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5* AXE+SAPIENS
+MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

AQUANAUTE 119/159F
ATOMIK 119/159F
ALTERN WORLD GAMES 95/145F
BAD CAT 95/145F
BEDLAM 95/145F
BLOOD BROTHERS 95/145F
CHAIN REACTION 95/145F
CHARLIE CHAPLIN 95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT 95/145F
CYBERNOID FIGHT MAC 95/145F
DANDARE 2 95/145F
DESOLATOR 95/145F
DRILLER 145/185F
E.X.I.T 145/195F
FIRE TRAP 95/145F
GABRIEL 139/175F
GUNSHIP 195/245F
GUNSMOKE 95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
INFILTRATOR 2 95/145F
IRON HORSE 99/149F
LA CHOSE GROTEMBUR 135/175F
LA MARQUE JAUNE 249/249F
LAZER TAG 95/145F
NAVY MOVES 89/145F
NIGEL MANSELL 95/145F
NORTHSTAR 95/145F
PEPE BEQUILLE 145/195F
PEUR SUR AMYTIVILLE 129/169F
PHANTYS 89/145F
PIRATES 95/145F
RIMMERUNNER 89/145F
ROARWARS 95/145F
SHACKLED 95/145F
SKAAL 145/195F
SIDE ARMS 95/145F
SORCERER LORD 179/235F
STRYFE 2 135/175F
SUPER HANG ON 95/145F
TARGET RENEGADE 89/145F
TERRAMEX 89/135F
THE HUNT RED OCTOBE 145/195F
THE LAST NINJA 95/145F
THE SENTINEL 99/149F
TOUR DE FORCE 95/145F
TRIVI PURSUIT JUNIOR 185/245F
TROLL 89/139F
V2 ND/175F
VAMPIRES EMPIRE 95/145F
VENOM STRIKES BACK 95/145F
VICTORY ROAD 89/145F
WIZARD WARZ 95/145F
WORLD L TOURNAMENT 95/145F

HIT PARADE

720 DEGREES 95/145F
ARKANOID2+REVENGE 89/145F
ASTERIX RAHAZADE ND/195F
A.T.F ADV TACT FIGHT 89/139F
BASKET MASTER 89/145F
BLOOD VALLEY 95/145F
BUBBLE BOBBLE 95/145F
BUGGY BOY 95/145F
BOB WINNER 129/169F
BOBSLEIGH 95/145F
CALIFORNIA GAMES 95/145F
CLASH ND/195F
COMBAT SCHOOL 89/145F
CRASH GARET 195F
FLYING SHARK 99/145F
GAUNTLET 2 95/145F
GRYZOR 89/145F
HANS DISLANDE 129/199F
HURLEMENTS 135/175F
HSM COBRA NF 259/275F
LA GUERRE DE ETOILES 99/149F
L'ANGE DE CRISTAL 145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA 145/189F
LES MAITRES DE L'UNIV 95/145F
MACH 3 129/179F
MATCH DAY 2 89/145F
OUT RUN 95/145F
OXPHAR ND/205F
PLATOON 89/145F
PREDATOR 89/145F
QUAD 145/179F
QUIN ND/145F
RASTAN 89/145F
RAMPART 95/145F
ROLLING THUNDER 95/145F
SANTA FE 139/175F
SEPTEMBER 95/145F
SCRABBLE FR 175/220F
SUPERSKI 145/195F
TETRIS 95/135F
WESTERN GAMES 95/145F
WORLD LEADERBOARD 89/145F

BILLY2 135/195F
BIRDIE 135/175F
BIVOUAC 125/195F
BLUEBERRY ND/195F
COBRA(LORICIEL) 129/179F
CRAZY CARS 129/159F
F15 STRIKE EAGLE 99/149F
DEATH WISH 3 89/145F



MICROMANIA

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

PC 1512 (suite)

ENDURO RACER NF 95/125F
ENTREPRISE 89/145F
FORTERESSE 135/195F
FREDDY HARDEST 89/145F
GALACTIC GAME 95/145F
GRAND PRIX 500CC NF 139/169F
IZNOGOU 195/245F
LES DIEUX DE LA MER 145/195F
LES RIPOUX 125/195F
L'OEIL DE SETE 145/189F
LES CHIFFRES LETTRE ND/225F
LE PASSAGER DU TEMPS ND/195F
MAD BALLS 89/145F
MASQUE PLUS ND/189F
MEURTRES EN SERIE 259/299F
MONOPOLY NF 175/245F
PHANTOM CLUB 89/145F
PROHIBITION 120/195F
PSYCHOSOLDIER 89/145F
SCALEXTRIC NF 95/145F
SILENT SERVICE 85/139F
THUNDERCATS 89/145F
TOBROUCK NF 119/169F
TRIVIAL PURSUIT NF 175/229F
TUER N'EST PAS JOUER 95/145F
TURLOGH LE RODEUR 245/245F
ZOMBI 135/165F

PC 1512

LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOARD
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS
ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
CARRE D'AS 275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON
+STARTING BLOCK+BIG BEN
MALETTE JEUX FIL 245/245F
+INFILTRATOR+ECHIECS 3D+N 10
PC HITS 225F
+TOP GUN +THE DAMBUSTERS
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER

ACE2 185F
ACE OF ACES 195F
ARKANOID 195F
ARMONQUE LE VIKING 225F
ARTICFOX 185F
ASTERIX RAHAZADE 215F
AU NOM DE L'HERMINE 195F
BALANCE OF POWER 175F
BARD'S TALE 225F
BEDLAM 185F
BIVOUAC 225F
BLUEBERRY 215F
BOB WINNER NF 215F
BOBO 225F
CALIFORNIA GAMES 195F
CAPTAIN BLOOD 275F
CHESS MASTER 2000 225F
CHUCK YE FLIGHT SIM 245F
COBRA 175F
COMBAT SCHOOL 185F
CRASH GARET 275F
CRAZY CARS 215F
DARK CASTLE 269F
DEFENDER OF CROWN 245F
DESTROYER 215F
ELITE 225F
F15 STRIKE EAGLE NF 185F
FER ET FLAMME 225F
FLIGHT SIMULATOR 2 450F
GABRIELLE 225F
GAUNTLET 175F
GRAND PRIX 500CC 175F
GRYZOR 185F
GUILD OF THIEVES 225F
GUNSHIP 325F
HMS COBRA 275F
HURLEMENTS 215F
INDOOR SPORTS 225F
INFILTRATOR 175F
IZNOGOU 225F
JACKAL 185F
JEU DU ROY 225F
JINXTER 225F
KRYSTOR 225F
L'AFFAIRE 215F
L'AFFAIRE SYDNEY 225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ 225F
L'ANNEAU DE ZENGARA 215F

LA CHOSE GROTEMBUR 215F
LA MARQUE JAUNE 245F
LA MASCOTTE 185F
LAST MISSION 225F
LE MAITRE DES AMES 215F
LES DIEUX DE LA MER 225F
LES RIPOUX 175F
LES PASSAGERS du vent 1 275F
LES PASSAGERS du Vent 2 275F
LES CHIFFRES LETTRES 145F
LES CLASSIQUES N1 175F
LES CLASSIQUES N2 175F
LES 3 MOUSQUETAIRES 225F
LIVINGSTONE 225F
MACH3 215F
MANHATTAN DEALER 225F
MARBLE MADNESS 185F
MASQUE PLUS 225F
MEWLO 225F
MEURTRES EN SERIE NF 275F
MISSION 175F
MISSION RAFALE 225F
MOEBIUS 225F
PEUR SUR AMYTIVILLE 225F
PHARAO 175F
PIRATES 225F
PLATOON 185F
PROHIBITION 225F
QIN 275F
ROCKET RANGER 245F
SABOTEUR 2 145F
SAPIENS 220F
SCRABBLE 225F
SCRAM 225F
S.D.I 275F
SILENT SERVICE 225F
SINBAD 245F
SOLITAIRE ROYALE 189F
SOLO FLIGHT 195F
STREET SPORT BASKET 185F
SUPER SKI 225F
SUPER TENNIS 195F
SUMMER GAMES 2 175F
TEST DRIVE 225F
TETRIS 185F
THE HUNT RED OCTOBE 225F
THE PAWN 185F
TOMAHAWK 195F
TOP SECRET 195F
TRIVIAL PURSUIT 275F
TURBO DRIVER 225F
ULTIMA 4 225F
UNIVE MILITARY SIMUL 245F
VERSAILLES STORY 245F
WIZBALL 185F
WORLD TOUR GOLF 185F
ZOMBI 215F

THOMSON C/D

LES ATHLETES 145/185F
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2
+DIEUX DU STADE 1+2
ALBUM LORICIEL 145/195F
+5* AXE+SAPIENS
+MGT+ AIGLE D'OR
MALETTE JEUX FIL 245/245 F
+GAME OVER+FOMULE 1
+ARKANOID+SORCERY
ALBUM THOMSON 245/295F
+GREEN BERET+ SUPER TENNIS
+MONOPOLY+ RUNWAY
LORICIELS HIT 1 155/185F
+PULSAR 2+ YETI+ ELIMINATOR
THOMSON HITS 175/225F
+KRACK OUT+ BEACH HEAD
+THE WAY OF THE TIGER
LORICIEL HIT 2 155/185F
BARRY MAC GUIGAN BOXING
+ HACKER+ SPINDIZZY

NOUVEAUTES

C/D
AFFAIRE SYDNEY 165F
AQUANAUTE 145/195F
ARKANOID 145F
AVENGER 145F
ASTERIX RAHAZADE ND/215F
ATOMIK 145/195F
AU NOM DE L'HERMINE ND/195F
BEACH HEAD 145F
BILLY 2 135/195F
BIVOUAC 145F
BLUEBERRY ND/215F
BOB WINNER 149/195F
BOBO 145/195F
BRAIN POWER 145/195F
COBRA 129F
DEMONIA 115/175F
ENDURO RACER 145/195F
F15 STRIKE EAGLE 145/195F
GAME OVER NF 145/195F
GREEN BERET 149F
GD PRIX 500 CC 169F
HMS COBRA 285/295F
IZNOGOU 195/245F
JUNGLE HERO 145F
KYA 129/199F
LA MARQUE JAUNE 249F
LA MASCOTTE ND/195F
LES CLASSIQUES VOL 3 145/195F
LES PASSAGERS VENT 1 285F
LES PASSAGERS VENT 2 285F
LES CLASSIQUES N1 145F
LES DIEUX DE LA MER 145F
LE DIEUX de la GLISSE 165F
LES CLASSIQUES 2 145F
LES RIPOUX 145/195F
MACH 3 129/199F
MARCHE A L'OMBRE 145F
MEWLO ND/195F
MONOPOLY NF 175F
MISSION 129/195F
MISSION EN RAFALE 145/195F
OXPHAR 139/185F
PROHIBITION 135F
QUAD 175F
RENEGADE 145/195F
ROAD KILLER 145F
SLAP FIGHT 145F
SAPIENS 165F
SILENT SERVICE 145/195F
SCRABBLE 175F
SPACE TUNNEL 145/195F
SUPER TENNIS 145F
SUPERSKI 169/199F
THE WAY OF THE TIGER 149F
TNT 129F
TOP GUN 145F
TOUT SHUSS 145/195F
TRIVIAL PURSUIT 195/245F
TURLOGH LE RODEUR 225/225F
VAMPIRE 169F
VOL SOLO 145F
WIZZBALL 145/195F
YE AR KUNG FU 2 NF 145F
ZOMBI 125/185F

Promotions sur manettes

Manettes Speed King 145
Terminator (grenade) 145
Manette Pro 5000 145
Elite autofire 145
Cheetah 125 + 90
Cheetah mach 1 + 135
Cordon pour branchement 75
2 manettes (Amstrad)

SUPER I LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores. **125 F**

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

ATARI ST

ARCADE FORCE	295F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES	
+GAUNTLET+METRO CROSS	
LES GUERRIERS	245F
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX	245F
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	245F
+ SUPER TENNIS+ MAJOR MOTION	
+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	195F
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIOUS+ TOP GUN	

NOUVEAUTES

ADVANCE ART STUDIO	225F
ARMY MOVES	175F
BAD CAT	225F
BATTLESHIPS	145F
BOBO	225F
BOULDERDASH2	195F
BRAVE STAR	175F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	225F
CHARLIE CHAPLIN	195F
GAUNTLET 2	195F
G.I.G.N	185F
GOLD RUNNER 2	225F
HOT BALL	225F
IMPOSSIBLE MISSION 2	225F
JOE BLADE	119F
L'AFFAIRE	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE GOTEMBURG	225F
NORTHSTAR	185F
OUT RUN	195F
OBLITERATOR	225F
PEUR SUR AMYVILLE	225F
PLATOON	185F
POLICE QUEST	185F
POWER PLAY	185F
RENEGADE	195F
ROLLING THUNDER	225F
ROAD WARS	185F
ROCKFORD	185F
ROCKET RANGER	275F
SECONDS OUTS	185F
SPACE HARRIER	225F
SPACE RACER	185F
SPIDERTRONIC	215F
STAFF X29	215F
SUPERSKI	220F
TARGET RENEGADE	145F
TERRAMEX	195F
TRANTOR	175F
TURLOGH LE RODEUR	225F
VAMPIRE'S EMPIRE	195F
WARLOGH'S WEST	215F
WINTER OLYMPIAD 88	185F

3D GALAX	155F
ALTEANA WORLD GAME	175F
ARKANOID NF	125F
ARCTIC FOX	195F
ASTERIX RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
AUTO DUEL	225F
BACKLASH	225F
BALANCE OF POWER	225F
BARBARIAN (PSYGNOSI)	195F
BARBARIAN (PALACE)	145F
BARDES TALE	225F
BILL PALMER	225F
BIVOUAC	180F
BLACKLAMP	199F
BLOOD VALLEY	175F
BLUEBERRY	175F
BLUE WAR	225F
BOB WINNER NF	185F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRAFTON ET XUNK	225F
CRASH GARET	225F

CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER OF CROWN	275F
DEGAS ELITE	225F
DEMONIAC	225F
DIEUX DE LA MER	195F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
EDEN BLUES NF	155F
ENDURO RACER NF	185F
FAIAL	225F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
FORMULA ONE	175F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET	165F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GD PRIX 500 CC	195F
GUILD OF THIEVES	185F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
HMS COBRA NF	275F
IZNOGOD	245F
IMPACT	140F
IRON LORD	275F
JASON LA TOISON D'OR	225F
JINXTER	225F
KARATE KID 2 NF	155F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DE ETOILES	175F
L'ARCHE CAPT BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LA MASCOITE	195F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES RIPOUX	175F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES UNIVER	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LEVIATHAN	145F
L'OEIL DE SET	245F
LEADER BOARD NF	175F
LES PASSAGERS VENT 2	265F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DEMORTEVILLE	175F
MARBLE MADNESS	195F
MASQUE PLUS	195F
MACACAM BUMPER	225F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES	225F
MEAN 18 GOLF	195F
MISSION	185F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
PHANTASIE 3	245F
PHOENIX NF	145F
PREDATOR	225F
RAMPAGE	145F
RANARAMA	99F
S.D.I	275F
SENTINEL	175F
SALOMON'S KEY	175F
SLAP FIGHT NF	175F
SILENT SERVICE NF	225F
SKY FOX	195F
SLAYGON	185F
SPACE SPORT	225F
SPY VS SPY	225F
STRIKE FORCE HARRIE	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F
SUPER HUEY	195F
STAR TREK	175F
SUPERSPRINT	145F
SWOOPER	185F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
TETRIS	185F
THE HUNT' RED OCTOB	225F
THE PAWN	225F
TIME BANDITS	185F
TONIC TILES	185F
TOUR DE FORCE	175F
TRACKER	190F
TRAUMA	225F
TRIVIAL PURSUIT	285F



MICROMANIA

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

TURBO GT NF	195F
ULTIMA 4	225F
UNIV MILIT SIMULATOR	225F
VERSAILLES STORY	245F
VROOM	185F
WESTERN GAMES	185F
WIZARDS CROWN	245F
WIZARD WARZ	195F
WIZZBALL	195F
XENON	185F
ZOMBI	195F

AMIGA

ARMY MOVES	225F
ARTICFOX	185F
BALANCE OF POWER	295F
BAD CAT	225F
BARDES TALE	225F
BATTLESHIPS	195F
BUBBLE BOBBLE	195F
CHESSMASTER 2000	225F
CRAZY CARS	245F
DEFENDER OF CROWN	325F
DESTROYER	225F
DIABLO	145F
ECO	245F
FIRE POWER	245F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER	215F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON	225F
GEE BEE AIR RALLY	195F
GRAND SLAM TENNIS	225F
GUILD OF THIEVES	189F
HOTBALL	225F
IMPACT	140F
INSANITY FIGHT	225F
IRON LORD	275F
KING OF CHICAGO	325F
KNIGHT ORC	185F
LA GUERRE DE ETOILES	195F
L'ARCHE CAPT BLOOD	345F
LEADERBOARD	215F
LEVIATHAN	185F
MACH3	220F
MARBLE MADNESS	195F
MERCENARY COMPENDI	225F
MOUSE TRAP	139F
PLATOON	225F
PLUTOS	145F
PORT OF CALL	375F
ROADWARS	195F
ROLLING THUNDER	225F
ROCKET RANGER	309F
SHADOWGATE	225F
SILENT SERVICE	375F
SINBAD	375F
SKYFOX	145F
SLAYGON	195F
STARWAYS	195F
SUPER HUEY	225F
TERRAMEX	195F
TANGLEWOOD	225F
TERRAPODS	195F
TEST DRIVE	325F
TETRIS	185F
THE HUNT' RED OCTOB	225F
TIME BANDITS	185F
THE HUNT RED OCTOB	225F
ULTIMA 4	225F
VAMPIRE EMPIRE	195F
WINTER GAMES	195F
WORLD GAMES	195F
XENON	185F

COMMODORE 64

ARCADE ACTION	119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE	
+SUPERSPRINT+RAMPAGE	
+INTERNATIONAL KARATE 2	
GEANTS D'ARCADE	119/195F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES	
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUN	
LES GREMLINS	119/169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3	
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR	
+JACK THE NIPPER 2	
COLLECT KONAMI	119F/189F
+JACKAL+SHAOLROAD+NEMESI	
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2	
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU	
+HYPERSPORT+PINGPONG+MIKI	
TOP TEN COLLECT	99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM	
+CRIT MASS+AIRWOLF+THANAT	
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX	
+BOMB JACK2+TURBO ESPRIT	
ALBUM HEWSON	95/145F+
EXOLON+RANARAMA	
+ZYNAPOS+URIDIUM PLUS	
IMAGINE ARCADE HITS 95F	
+ARKANOID+GAME OVER	
LEGD OF KAGE+MAG MAX	
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM EPYX N°2	115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+IMPOSS MISION	
LES TRESORS USG	115/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR+METRO CROSS	
+ACE OF ACES	
BEST OF ELITE N°2	95/145F
+PAPERBOY+GHOST GOBLINS	
+BATTLE SHIPS+BOMB JACK2	
ELITE 6 PACK N°2	95/145F+
ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE	
+BATTY+SHOCKWAY	
GAME SET MATCH	129F/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING	
PONG+FOOT+KONAMIGOLF+BAS	
+BOXING+POOL+SUPER DECATI	
ALBUM EPYX	99/145F+
SUMMER GAME + BREAK DANCE	
+PITSTOP 2+ IMPOSSIB MISSION	
HIT PACK 2	99/145F
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRAD	
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY	
+ FIGHTING WARRIOR	
HIT PACK	69/119F
+ COMMANDO+ BOMB JACK	
+ AIR WOLF+ FRANK BOXING	

NOUVEAUTES

APOLLO 18	95/145F
BAD CAT	95/145F
BEDLAM	95/125F
BLOOD BROTHERS	95/145F
CHAIN REACTION	95/145F
CHARLIE CHAPLIN	95/145F
CYBERNOID FIGHT MAC	95/145F
DESOLATOR	95/145F
FIREFLY	95/125F
FLYING SHARK	89/129F
GUNSMOKE	95/145F
IKARI WARRIOR	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
KNIGHT GAMES 2	95/145F
LAZER TAG	95/145F

NOUVEAUTES (suite)

MORPHEUS	149/179F
NEBULUS	95/145F
NORTHSTAR	95/145F
PHANTYS	95/145F
PHM PEGASUS	99/145F
PREDATOR	95/145F
SHACKLED	95/145F
STREETSPORT BASKET	95/145F
TARGET RENEGADE	95/145F
THE TRAIN	99/149F
TROLL	89/139F
VAMPIRE EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEADERB TOUR	95/145F

HIT PARADE

720 DEGRES	95/145F
ACE OF ACES NF	95/145F
ALTERN WORLD GAMES	95/145F
ARMY MOVES NF	89/145F
ADVANT TACT FIGHTER	89/139F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ARKANOID 2:REVENGE	95/145F
BANKOK KNIGHTS	95/145F
BASIL THE DETECTIVE	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BOB WINNER	135F
BRAVESTAR	95/145F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CAPTAIN AMERICA	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
DEFENDER OF CROWN	135/145F
ENDURO RACER	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GAME OVER	95/145F
GAUNTLET	95/145F
GREEN BERET	89/129F
GRYZOR	95/145F
GUNSHIP	145/195F
INDIANA JONES	95/145F
LA GUERRE DES ETOILE	99/149F
LES MAITRES UNIVER	95/145F
MATCH DAY 2	95/145F
OUT RUN	95/145F
PIRATES	145/195F
PHANTOM CLUB	95/145F
PLATOON	89/145F
PROHIBITION	175F
PROJECT STEA FIGHTER	145/195F
PSYCHOSOLDIER	95/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
RIMMERUNNER	89/135F
RASTAN	95/145F
ROAD RUNNER	95/145F
RYGAR	95/145F
SALOMON'S KEY	95/145F
SCRABBLE	185F
SIDE ARMS	95/145F
SKATE OR DIE	99/159F
SHOOT UP CONST KIT	145/145F
STIFFLIP AND CO	95/145F
SUPERCYCLE	95/145F
SUPERSPRINT	95/145F
TEST DRIVE	99/139F
TETRIS	95/145F
THE LAST NINJA	95/145F
THUNDERCATS	95/145F
TOP GUN	89/129F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIA PURSUIT JUNIOR	185/245F
TRANTOR	95/145F
TUER NEST PAS JOUER	95/145F
VICTORY ROAD	95/145F
WORLD LEADERBOARD	95/145F

BOUTIQUE MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Metro Havre Caumartin

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

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

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

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

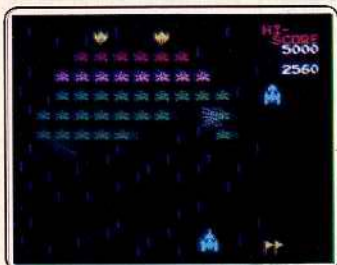


Date d'expiration ____/____/____ Signature

Reglement: je joins ☐ un cheque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 - AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - NINTENDO - ATARI 2600 - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - MSX - C64 - PC 1512 - ATARI-ST

COUP D'OEIL



Galaxian

Adaptation du célèbre jeu d'arcade, ce programme est d'une médiocrité rarement atteinte dans le domaine du « pan pan boum boum ». L'animation est trop lente, les graphismes sont trop simplistes et les bruitages ridicules. Bref, toutes ces raisons contribueront à vous dégoûter à jamais de ce genre de jeu ! (K7 Bug-Byte pour MSX.)

M.B.

Type arcade
Intérêt 5
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★
Prix A

Formula 1

Au volant d'une Formule 1, vous participez à des courses sur différents circuits à travers le monde. La course est vue en 3D de l'arrière du véhicule. Graphismes assez pauvres, animation médiocre, bruitage moyen, autant de défauts qui font de *Formula One*



un jeu qui ne devient jamais très passionnant. (Disquette Microvalue pour Atari ST.)

A.H.L.

Type course automobile
Intérêt 10
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix B



Star Wars

Une adaptation du célèbre film « la Guerre des Etoiles ». Le graphisme fil-de-fer est d'une laideur repoussante, l'animation correcte, sans plus. Les bruitages sont d'un meilleur niveau, leitmotiv digitalisé de la musique du film de présentation et une synthèse vocale à chaque phase du jeu. Mais les bruitages des tirs sont décevants. (Disquette Domark pour Atari ST.)

J.H.

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

Star Wars

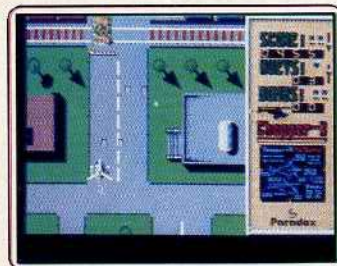
Vous tentez de détruire l'étoile de la mort en évitant les vaisseaux ennemis. Graphisme tout à fait nul, animation hachée et lente. Son absent, en dehors d'une petite musique de présentation. Dans la notice, on vous conseille de mettre un disque.



Humour ou incompétence des programmeurs ? Beau film pour soft bâclé. (K7 Domark pour Spectrum.)

J.H.

Type action
Intérêt 8
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★
Prix A



Chopper X

Votre mission : pénétrer les lignes ennemies aux commandes d'un hélicoptère de dernière génération et éviter tous les projectiles qui cherchent à vous détruire. Une adaptation sur ST qui ne tire pas profit des atouts de la machine. Graphismes simples, animation inégale, scrolling lent et bruitages sommaires. (Disquette Mastertronic pour Atari ST.)

E.C.

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

Rally-X

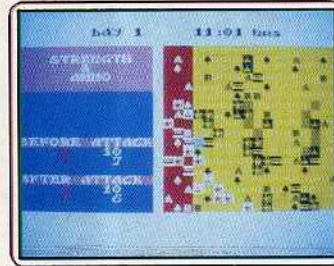
Adaptation d'un jeu d'arcade Namco, ce programme est aussi peu distrayant que possible. Le principe est simple : il s'agit d'un Pac Man, mais avec des voitures... Les graphismes sont très, très, simples et la monotonie de l'ensemble n'a probablement



pas d'équivalent. Bref, un programme sans intérêt que l'on oubliera sans regret. (K7 Bug-Byte pour MSX.)

M.B.

Type arcade
Intérêt 2
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix A



World War 1

D'un côté, les puissances centrales, de l'autre, celles de l'Entente. Un jeu stratégique qui passe en mode tactique quand deux unités ou deux bateaux ennemis se trouvent en contact. Le scénario est intéressant et assez complexe mais les graphismes sont petits et peu clairs, l'animation inexistante et les bruitages réduits. (K7 Argus Press pour Spectrum.)

J.H.

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

Super G. Man

Propulsé par un réacteur pour franchir les obstacles, vous courez sur un sol lunaire encombré d'aliens, de crevasses, d'armes et de carburant. Il faut éviter les uns, collecter les autres. Le décor est simple mais l'animation rapide, les bruitages de qualité



et la difficulté du jeu rendent cette partie d'action/réflexe attrayante. (K7 Codemaster pour Commodore 64.)

O.H.

Type action
Intérêt 12
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix A



Thundercross

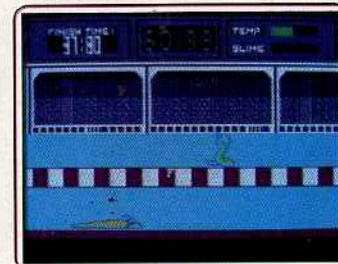
Assailli de toute part et armé en conséquence de six canons lasers à déclenchement simultané, *Thundercross* n'accepte qu'une stratégie de combat, le tir à répétition... De bons bruitages, des graphismes et une animation classiques mais convaincants, voici les seuls atouts de cette partie. Mais pas de scénario valable pour en tirer parti ! (K7 CRL pour C 64.)

O.H.

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

Galactic Games

Cinq épreuves plutôt surprenantes vous attendent : le cent mètres rampé, le hockey de l'espace, le judo psychique, le lancer de tête et un marathon durant lequel vous changez de forme en fonction du terrain. L'originalité et l'humour du jeu sont mal-



heureusement desservis par une réalisation assez moyenne. (Disquette Activision pour Commodore 64.)

A.H.L.

Type multi-épreuves
Intérêt 10
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix B



Mach

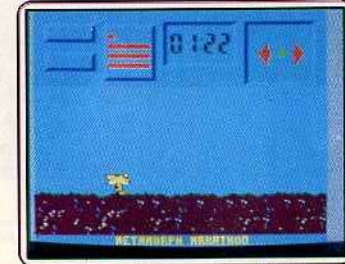
Un shoot'em up classique qui propose des graphismes variés et une animation de bonne qualité. Les bruitages sont également de bonne facture et la musique s'avère particulièrement entraînante. Un jeu moyen par son excès de classicisme qui présente cependant certains points de détail intéressants. (Disquette Starvision pour Commodore 64.)

E.C.

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

Galactic Games

Bien peu de différences par rapport à la version C 64 si ce n'est un graphisme plus sommaire. Un jeu d'action qui n'a pour lui que son originalité et l'avantage de proposer cinq épreuves différentes. Bruitages restreints, animation correcte mais sans préten-



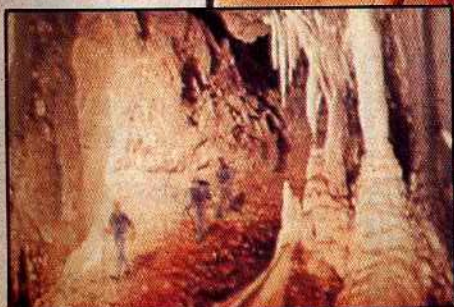
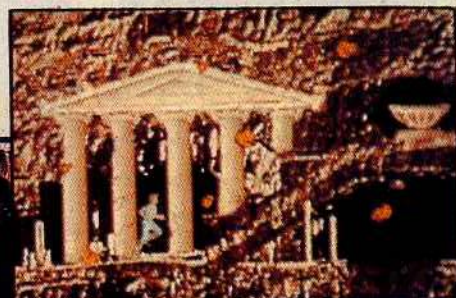
tion, *Galactic Games* est en définitive un très simple logiciel d'action. (Disquette Activision pour Amstrad CPC.)

O.H.

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

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

UNE AVENTURE A GRAND SPECTACLE



Le plus grand exploit du siècle dernier enfin sur écran, pour rendre hommage au père de l'aventure moderne, Jules Verne. Ce logiciel parsemé de jeux d'arcade est un hymne au progrès.

photos d'écran tirées

de l'AMIGA

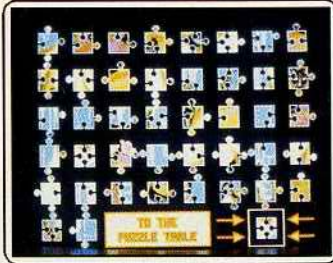


logiciel disponible pour

AMIGA - ATARI ST - PC

58 rue Louis VANNINI Z.I. des Chanoux 93330 Neuilly-sur-Marne
Tél. 43 00 65 64

COUP D'OEIL



Jigsaw Mania

Dix puzzles de quarante-deux pièces pour les plus jeunes amateurs du genre. Chaque épreuve permet de varier le temps de réflexion de cinq à quarante-cinq minutes et de montrer ou non l'image de référence. Les graphismes sont clairs. Aucun bruitage pour un jeu qui reste toujours très facile (Disquette Robtek/King Size pour Amiga.)

O.H.
Type puzzle
Intérêt 12
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★
Prix B



Rolling Thunder

Votre mission : vous infiltrer dans le quartier général de l'ennemi et aller le plus loin possible. Armé d'une mitraillette, faites feu sur tous les attaquants. Les graphismes sont moyens mais l'animation fluide et bien rendue. Les bruitages sont réduits et un peu lassants. Un logiciel manquant d'originalité mais doté d'une réalisation soignée. (K7 Namco pour Spectrum.)

J.H.
Type action
Intérêt 12
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix B



Side Arms

Tir à gogo sur l'envahisseur. Un lent scrolling horizontal vous pousse toujours plus avant dans cette cité de l'enfer. Scénario hyper classique, décor pas toujours très clair, stratégie réduite. Reste les bruitages, la rapidité du jeu et le mode « deux joueurs » pour éviter la monotonie. Pour adeptes de combats spatiaux. (K7 Capcom pour Commodore 64.)

O.H.
Type action
Intérêt 11
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix B

Terramex

Dès le chargement on commence à se poser des questions : s'effectuant en deux temps, il demande une grande attention car il faut jouer le rôle de télécommande du magnéto ! Ensuite, les choses ne s'arrangent, ni pour les graphismes, ni pour les bruitages, pas



plus que pour l'animation, et l'on est rapidement dégoûté par ce programme. (K7 Grand Slam pour Amstrad CPC.) M.B.
Type action
Intérêt 3
Graphisme ★
Animation ★★
Bruitage ★
Prix A/B

Frost Byte

Un jeu d'arcade/aventure assez classique où vous tenez le rôle d'une petite créature en forme de ressort traquée par d'énormes monstres et dont la mission consiste à libérer cinq congénères retenus prisonniers. On peut regretter que la conversion de ce jeu



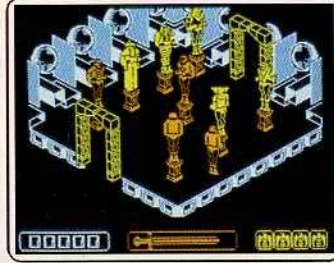
sur ST n'ait pas amélioré les graphismes par rapport à la version Commodore. (Disquette Microvalue pour Atari ST.) A.H.L.
Type arcade/aventure
Intérêt 12
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix B

Iznogoud

Les autres versions du jeu Iznogoud doivent une bonne part de leur intérêt à la fidélité de leur graphisme à la BD. Malheureusement, le mode CGA des PC ne fait pas de miracles et l'on est déçu devant la baisse de standing du palais. Il est à regretter que les



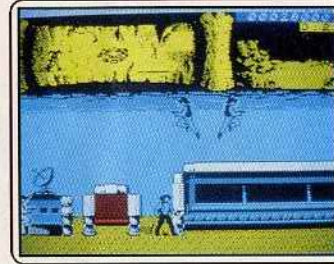
adaptations ne soient la plupart du temps que de simples transcodages. (Disquette Infogrames pour PC.) J.P.D.
Type aventure graphique
Intérêt 10
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★
Prix C



Phantom Club

Votre mission consiste à détruire le cruel Zarg qui a pris le contrôle des esprits d'une bande de mutants. Le jeu dispose d'un graphisme fin et en perspective. On peut regretter cependant le nombre peu élevé de couleurs à l'écran. L'animation de votre personnage est réaliste. Le bruitage est sobre mais de qualité correcte. (Cassette Ocean pour Amstrad CPC.)

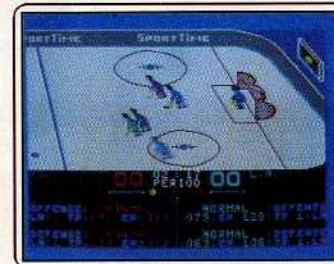
E.C.
Type action
Intérêt 11
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix A



Brave Starr

Vous incarnez un cow-boy prêt à tirer sur tout ce qui bouge. Certains lieux méritent d'être visités pour récupérer des objets ou dialoguer avec certains personnages. L'animation et les graphismes sont moyens, le bruitage est médiocre. Mais ce logiciel reste correct car l'action est complétée d'une réelle aventure. (Cassette Ablex pour Spectrum.)

J.H.
Type action-aventure
Intérêt 11
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix B



Superstar Ice Hockey

Un bon programme pour les amateurs de kockey. Même principe que dans Superstar Soccer, de nombreuses options vous sont proposées : entraînement ou match de coupe ; avant-centre, gardien de but ou manager... Les matchs respectent les règles officielles. Graphismes quelconques mais animation rapide et précise. (Disquette Databyte pour Commodore 64.)

A.H.L.
Type sport
Intérêt 12
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix B

Brave Starr

La version CPC de ce jeu d'aventure/action, où vous incarnez un cow-boy prêt à tirer sur tout ce qui bouge, est d'une qualité correcte. Des graphismes riches en couleurs quoiqu'un peu grossiers. Un grand nombre d'objets animés à l'écran, le tout



avec rapidité et fluidité. Bruitages simples mais bien adaptés au jeu. (Disquette GO pour Amstrad CPC.) O.H.
Type action
Intérêt 13
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix B

Warp Warrp

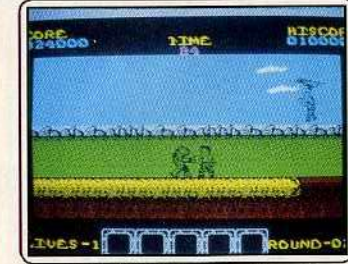
Il y a de quoi rester perplexe devant l'écran proposé par ce programme... Graphisme sommaire qui ne laissera pas insensibles les ex-possesseurs de ZX 81, bruitage sur au moins une voie : c'est déjà tout dire ! Il est évident que ce n'est pas ce genre de pro-



gramme qui permettra au « standard » de faire un come back pourtant très attendu. (K7 Bug-Byte pour MSX.) M.B.
Type arcade
Intérêt 3
Graphisme ★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix A

Rygar

Gladiateurs, monstres, reptiles et autres créatures magiques vous guettent. A vous de les éviter pour parcourir le plus grand trajet. Le graphisme est correct et l'animation fluide et bien réalisée. En revanche, les bruitages sont réduits et peu réalistes. Voir ver-



sions C 64 et CPC dans la rubrique Coup d'œil du n° 52. (Cassette Tecmo pour Spectrum.) J.H.
Type action
Intérêt 12
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix B

ALLO MICRO

Le spécialiste du 16/32 bits

8 avenue de Grande Bretagne, 66000 PERPIGNAN. Tél 68 34 24 40

Enfin une boutique branchée dans le MIDI, ne cherchez donc plus à PARIS ce que vous trouverez si près de chez vous...

ALLO MICRO est une boutique INFOMEDIA

MATERIEL AMIGA :

Amiga 500 + câble péritel	4690 frs
Amiga 500 + écran couleur 1084	7490 frs
Amiga 2000 + écran couleur 1084	15290 frs
Amiga 2000 XT disque dur 20 MO	26790 frs
Amiga 2000 AT disque dur 20 MO	29190 frs
Ecran couleur 1084	2950 frs
Lecteur supplémentaire A 1010	2090 frs
Extension mémoire A 501	1095 frs
Imprimante MPS 1250	2590 frs
Imprimante MPS 1500 C	3390 frs
Imprimante MPS 2000	6490 frs
Imprimante MPS 2010	7690 frs
Modulateur PAL A521	190 frs

LES PROMOS :

AMIGA 500 + écran 1084 + 1
joystick + 1 tapis souris + 3 Floppy
Amiga + 3 Amiga Show

7490 frs

Imprimante citizen 120D (complète
avec cable et interface Amiga
500/2000)

1990 frs

DISQUETTES VIERGES 3p 1/2 DF DD 12 frs

EXTENSIONS :

Lecteur externe 3p 1/2 extra-plat platine Nec 100% compatible	1790 frs
Genlock prolock composite	5990 frs
Genlock A 8600 professionnel	14990 frs
Extension 2 MO pour A 500	n.c

UTILITAIRES AMIGA :

Aegis draw +	1950 frs
Aegis sonix	790 frs
Amigatel + cable	990 frs
C.A.O 3 D en Français	1490 frs
Deluxe paint II	1190 frs
Digipaint (4096 couleurs)	690 frs
Digiview 2 pour 500/2000	2280 frs
GO 64 (émulateur C 64)	790 frs
GO 64 pour Amiga 1000	1090 frs
Maxiplan +	1890 frs
Maxiplan 500	1390 frs
Midi Interface	590 frs
Music studio	350 frs
Superbase en Français	990 frs
Page Setter en Français	1690 frs
Texcraft + en Français	750 frs
Turbo Drummer	390 frs
Videoscape 3D	1590 frs

LIBRAIRIE :

Trucs et astuces	199 frs
Bien débiter	120 frs
Clefs pour Amiga	195 frs
102 programmes	175 frs
Intro au système Amiga	175 frs

JEUX AMIGA :

Amiga Show	99 frs
Barbarian	245 frs
Bard's Tales	290 frs
Chess Master 2000	290 frs
Crazy cars	290 frs
Defender of the Crown	380 frs
DR fruit	99 frs
Flight Simulator II	430 frs
Floppy	99 frs
Giganoid	290 frs
Goldrunner	260 frs
Karate Kid 2	250 frs
King quest III	340 frs
Leader Board	295 frs
Marble Madness	245 frs
Moebius	290 frs
Mouse Trap	165 frs
Nibbly	99 frs
Powerplay	235 frs
Starglider	255 frs
Test drive	345 frs
The Pawn	255 frs
Western games	255 frs

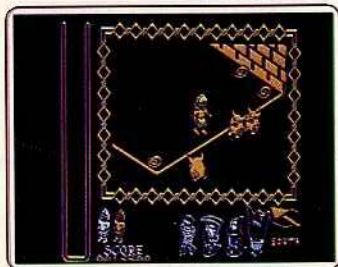
Plus de 100 titres disponibles,
nous consulter...

SERVICE :

Une équipe dynamique à
votre service. S.A.V,
formation, garantie sur site,
assistance téléphonique.
Service digitalisation
d'images et reproduction de
vos écrans AMIGA sur
imprimante couleur.
Nous consulter.

Envoyez vos commandes sur papier libre accompagnées du règlement par chèque.
Rajouter 30 frs de port pour les logiciels, et 150 frs pour le gros matériel.
ALLO MICRO VPC, boîte postale 12, 66270 LE SOLER.

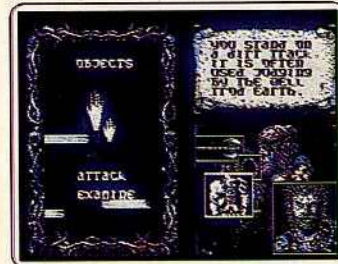
COUP D'OEIL



Night Shade

Testé il y a plus de deux ans sur Spectrum, *Night Shade* apparaît aujourd'hui comme un jeu d'aventure-action relativement monotone. Course à travers un labyrinthe 3D, combats contre de multiples monstres, le tout servi par un contexte graphique et sonore sans prétention. Une réédition qui ne s'imposait pas vraiment... (K7 Mastertronic pour Amstrad CPC).

O.H.
Type _____ aventure/action
Intérêt _____ 9
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ A



Slaine

Une aventure bien conçue et mise en valeur, sur C 64, par des graphismes fouillés et particulièrement intéressants (cf. *SOS Tilt* n° 51, version Spectrum). Le programme reste malheureusement peu maniable (il faut pointer au joystick des ordres qui apparaissent et disparaissent sans cesse...) et manque de bruitages. Dommage. (K7 Martech pour C 64).

O.H.
Type _____ aventure
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ —
Bruitage _____ —
Prix _____ B



Terramex

Un jeu d'arcade où vous personifiez un des plus grands explorateurs de notre histoire tel David Livingstone. Vous collectionnez des objets hétéroclites qui vous permettent de mener à bien votre recherche du Docteur Eyestrain. Seul, ce dernier peut dévier le météore qui menace la Terre. Jeu d'action avec les embûches classiques. (Disquette Grand Slam pour Amiga).

D.B.
Type _____ action
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C

Bosconian

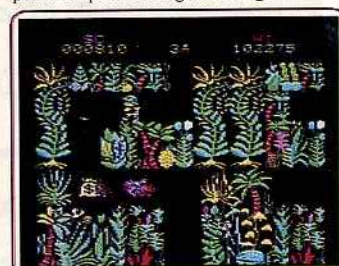
Aux commandes d'un chasseur spatial, vous devez détruire toutes les installations d'une race de belliqueux extra-terrestres. Bien des pièges viendront gêner votre progression. Et il vous faudra des réflexes proches de la vitesse de la lumière pour venir à bout de



ce jeu. Bonne réalisation graphique, animation rapide et scrolling fluide. (K7 Mastertronic pour Commodore 64.)
E.C.
Type _____ action
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ A

Sabre Wulf

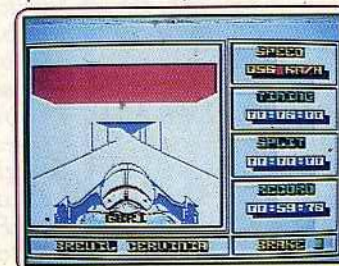
Décors très colorés, labyrinthe complexe mais monotone, ce chevalier frappe l'ennemi à grands coups d'épée... L'animation des personnages et les bruitages et graphismes de l'action mettent en place une partie simple et sans grande originalité. Un



petit jeu pour petit budget, une aventure/action pour les tout jeunes combattants. (K7 Mastertronic pour CPC).
O.H.
Type _____ action
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ A

Bobsleigh

Une simulation de bobsleigh aux graphismes trois dimensions qui rendent bien le relief. L'animation est fluide et rapide, sans à-coup. Les bruitages sont un peu réduits. Rien de bien nouveau par rapport aux épreuves similaires que l'on peut trouver



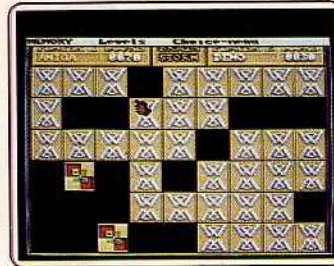
dans le classique et célèbre *Winter Games*, par exemple. (K7 Digital Integration pour Spectrum.)
J.H.
Type _____ simulation sportive
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



Winter Games

Cette simulation sportive, devenue maintenant classique (voir le test réalisé dans *Tilt* n° 27), est désormais disponible sur l'Apple II GS. Les sept épreuves sont toujours aussi attrayantes. La version GS de ce jeu étant la dernière parue, quelques améliorations, tant graphiques que sonores ont été apportées. (Disquette Epyx pour Apple II GS).

F.H.
Type _____ sport
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C



Brain Storm

Le principe du jeu est simple : retourner deux à deux les cartes placées sur l'écran pour découvrir au plus vite une paire de dessins semblables. Neuf niveaux de difficulté, six séries de dessin. On peut jouer seul, à deux, ou contre l'ordinateur. Graphismes et bruitage simples, propices à la concentration. (Disquette Robtek/King Size pour Amiga.)

O.H.
Type _____ réflexion
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★
Animation _____ —
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



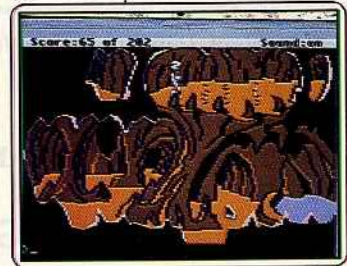
Bobsleigh

La version pour Commodore 64 de ce programme de bobsleigh est honnêtement réalisée. Elle n'est pas inintéressante mais n'apporte pas grand-chose de neuf par rapport à celles qui figurent dans les logiciels multi-épreuves comme *Winter Games*. Un logiciel correct qui manque d'originalité. (Disquette Digital Integration pour Commodore 64.)

A.H.L.
Type _____ sport
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

Space Quest

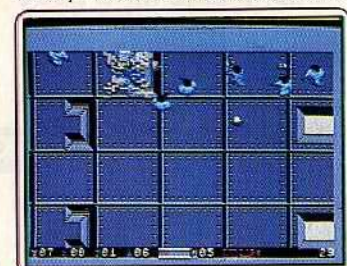
Incarnant un employé subalterne à bord d'un vaisseau spatial, vous devez tenter de récupérer le star generator, dérobé par les Saliens et sauver le soleil de votre planète. Vous déplacez, avec la souris, le héros dans des décors simples mais colorés. La version



GS est la meilleure par son environnement sonore. (Disquette Sierra on Line pour Apple II GS).
F.H.
Type _____ jeu d'aventure animé
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Star Soldier

Votre exploration de l'espace interstellaire se résume à évaluer les forces armées des différentes planètes afin de savoir si vous vous lancerez à leur attaque. Les graphismes du logiciel sont classiques mais variés en ce qui concerne les décors (des champs



de bataille). Les animations n'ont rien d'exceptionnel. Un jeu belliqueux de plus. (K7 Bug Byte pour C 64.)
E.C.
Type _____ action
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ A

Flying Shark

Cette partie de chasse aérienne propose une action suffisamment variée pour séduire les amateurs d'arcade. La version CPC offre cependant un graphisme bien peu convaincant pour un tel scénario (cf. Tube 52 sur C 64) : des couleurs ternes qui



ne facilitent pas la vision du jeu. L'animation, enfin, est bien trop lente à mon goût. (K7 Firebird pour Amstrad CPC).
O.H.
Type _____ action
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

PARIS OUEST

PARIS EST

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret
75017 Paris M° Champerret Bus PC

Tel: 42 27 16 00
Ouvert Dimanche
de 14h à 18h

MICRO VIDEO

8 Rue de Valenciennes
75010 Paris M° Gare du Nord

Tel: 42 01 83 66
Tel: 42 01 24 30

Ouvert du Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi de 14h à 19h,

ATARI
520STF
2990 Frs

Payez en 4 fois: 747,50 F

JEUX! JEUX! JEUX! JEUX!
Plus de 300 Titres en
Stock
Nombreuses nouveautés
import USA et UK



AMIGA
500
4700 FRs

Payez en 4 fois: 1175 Frs

ATARI PC
Version Dble Lecteur
512 k Ram + Carte EGA
Souris, Monit. Mono HR
Logiciels GEM + MS DOS + 2 Jeux
5490 F HT
Idem avec 1 lecteur +
Disque dur 30 Méga
8490 F HT

TRACK BALL ST
290 Frs

CADEAU!

*Pour tout achat d'un ST+Monit.

3 Jeux
10 Disquettes 3'5
1 Disquette 20 Logiciels
Valeur Cadeau: 810 Frs

* Dans la limite des stocks disponibles

CADEAU !

*Pour tout achat d'un Amiga 500
2 JEUX
10 Disquettes vierges

Valeur 600 Frs

PROMO DISQUETTES
Simple Face Double Densité

9 Frs*

* Prix unitaire par 100
99 Frs les 10

DISQUE DUR SH205
LECT DBLE FACE 1 M° CUMANA
LECT SPLE FACE 500 K ATARI
IMPRIM STAR NL 10 COMPLETE
IMPRIMANTE SMM 804 ATARI
LECTEUR 525 CUMANA
HOUSSE ST (520/1040 STF)
HOUSSE MONITEUR HUMAN BAG
SAC TRANSPORT HUMAN BAG
TAPIS SOURIS
JOYSTICK SPEED KING
JOYSTICK BOSS
RALLONGE JOYSTICK
DOUBLEUR MONITEUR
CABLE MINITEL
CABLE IMPRIMANTE

Carte Aurore/Carte Bleue
Pour tout paiement par mensualités
accord immédiat après acceptation
du dossier par CREG/CETELM

PROMO DISQUETTES
Double Face Double Densité

SONY

11 Frs*

* Prix unitaire par 100

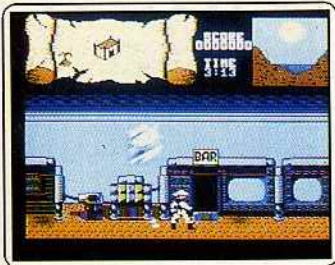
ATARI
520STF
Monit Coul
640*200
4990 Frs

Payez en 4 fois: 1247,50F

ATARI
1040STF
Monit Coul
LE REDACTEUR
6990 Frs

Payez en 12 mois: 650,18F

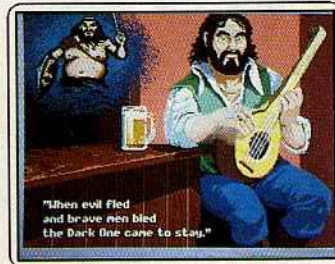
COUP D'OEIL



Brave Starr

Curieux mélange d'aventure et d'action qui se résume finalement par une incessante partie de tir à répétition. L'action se passe au Far West et vous incarnez un cow-boy qui tire sur tout ce qui bouge. L'animation, vive et rapide, ne propose que de courtes phases de repos à l'intérieur des bâtiments. Les bruitages sont quant à eux plus bruyants que réalistes... (K7 GO! pour C 64). O.H.

Type _____ action et stratégie
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★ ★★
Animation _____ ★★ ★★
Bruitage _____ ★★ ★★
Prix _____ B



Bard's Tale

L'adaptation de ce célèbre jeu de rôle sur Apple II GS est sans doute la meilleure. En effet, les animations et les décors sont un peu plus fouillés que dans les versions ST ou Amiga. Le scénario reste le même et vous devez, grâce à votre équipe d'aventuriers, parcourir Sharae Brae afin d'éliminer le sorcier Mangar (Disquette Electronic Arts pour Apple II GS). F.H.

Type _____ jeu de rôle
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★ ★★ ★★
Animation _____ ★★ ★★ ★★
Bruitage _____ ★★ ★★ ★★
Prix _____ C



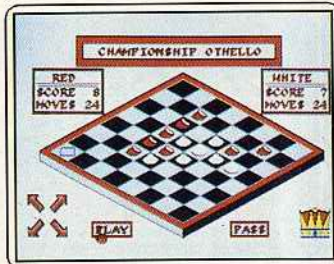
Jackal

A la suite d'une attaque surprise, l'ennemi a fait prisonnier un grand nombre d'hommes. Pour les délivrer, il faudra atteindre la prison et faire sauter la porte. Un hélicoptère survient alors... Une énième version de Commando qui ne brille pas par son originalité. Graphismes et animation très moyens. Bruitage quasiment inexistant. (K7 Konami pour Spectrum.) J.H.

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

Othello

Rien de très sorcier dans la réalisation de cet Othello sur Amiga. Un damier représenté ici en 3D, des pions que l'on manie en pointant des flèches de direction et le tour est joué... Un seul niveau de difficulté, aucun bruitage et un très simple contexte



graphique, c'est tout! Un petit jeu à petit prix? A vous de décider! (Disquette Robtek pour Amiga.) O.H.

Type _____ réflexion, Othello
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★ ★★
Animation _____ ★★ ★★
Bruitage _____ ★★ ★★
Prix _____ B

Blockbusters

Un jeu de réflexion dont le but est de constituer une ligne continue de cases traversant le plateau composé d'hexagones dont certains contiennent une lettre. Pour gagner un hexagone, il suffit de répondre à une question en temps limité. Les domaines abor-

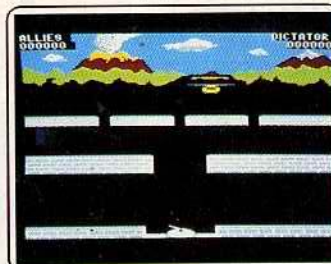


dés sont variés mais demandent une grande culture anglaise... (K7 Domark pour Spectrum.) J.H.

Type _____ réflexion
Intérêt _____ 9
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★
Bruitage _____ ★
Prix _____ B

Beach Head II

Comment ne pas signaler la réédition sur CPC de ce titre légendaire. Beach Head conserve sa jeunesse côté stratégie: différentes épreuves de tir assez originales et variées. Malheureusement, on reste loin de l'animation, des graphismes et surtout des



bruitages qui firent le succès de la version C 64 testée dans Tilt n° 27... Dommage! (K7 Mastertronic pour CPC.) O.H.

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



Ace 2

Ce simulateur de vol de combat simplifié vous propose un duel contre l'ordinateur ou un partenaire humain. Deux missions vous sont offertes. Stratégie assez complexe, animation fluide et rapide, graphismes trop simples et bruitages médiocres. Deux atouts cependant: possibilité de jouer à deux et notice en français. (K7 Cascade pour Spectrum.) J.H.

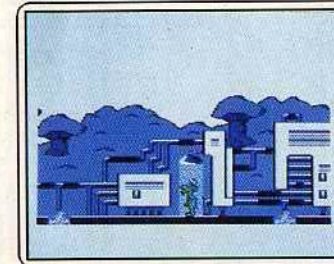
Type _____ simulateur de vol simplifié
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★ ★★
Animation _____ ★★ ★★
Bruitage _____ ★★ ★★
Prix _____ B



Armchair Quaterback

La dimension stratégique dont se prévaut ce logiciel de football américain ne saurait excuser la pauvreté des graphismes et de l'animation. Le terrain, dépourvu de joueurs, est représenté par une zone verte parcourue par un point (le ballon) suivi d'une traînée blanche, les messages sont illisibles... Difficile de faire pire! (Disquette PLC pour PC.) J.-P.D.

Type _____ football américain
Intérêt _____ 4
Graphisme _____ ★
Animation _____ ★
Bruitage _____ ★
Prix _____ n.c.



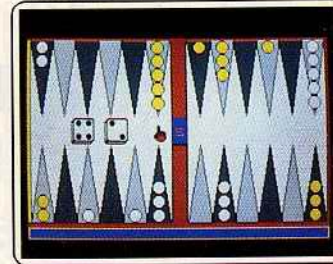
Little Green Man

Scrolling classique sur un décor bien peu coloré (bleu et noir), ce petit homme vert saute par dessus les obstacles et collecte de l'énergie pour fuir cet univers infernal... infernal surtout pour le joueur! Un jeu monotone et sans personnalité dont seule la musique d'introduction mérite le « coup d'œil »! (K7 Bug-Byte pour Commodore 64.) O.H.

Type _____ action
Intérêt _____ 7
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★ ★★
Prix _____ B

Championship Backgammon

D'une réalisation graphique et sonore très simple, ce backgammon n'est pas spécialement maniable. La validation des mouvements est imprécise et il n'est pas facile de contrôler au premier coup d'œil les déplacements très rapides de l'ordinateur. Der-



nier défaut enfin, l'unique niveau de difficulté disponible. (Disquette Robtek pour Amiga.) O.H.

Type _____ réflexion/backgammon
Intérêt _____ 8
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★
Bruitage _____ ★
Prix _____ B

Marble Madness

La petite boule que tous les possesseurs d'Apple II connaissent, revient sur le GS après un sérieux lifting. Cette version GS, même si elle n'est pas aussi admirable que sur l'Amiga, est cependant supérieure à la version ST (voir Tubes, Tilt n° 51) par ses



couleurs harmonieuses et sa gestion correcte de la boule. (Disquette Electronic Arts pour Apple II GS). F.H.

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

Rolling Thunder

La version CPC de ce programme (testé sur Spectrum dans Tilt 52) souffre d'une animation graphique très saccadée. La scrolling s'effectue par saut d'images et empêche de bien visualiser l'action. Un défaut d'autant plus remarqué qu'il ne se passe pas



une seconde sans que surgisse un ennemi! Le jeu reste par ailleurs convaincant et varié. (K7 Ablex pour Amstrad CPC.) O.H.

Type _____ action/échelle
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★ ★★
Prix _____ B

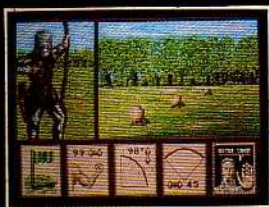


DIFFUSION

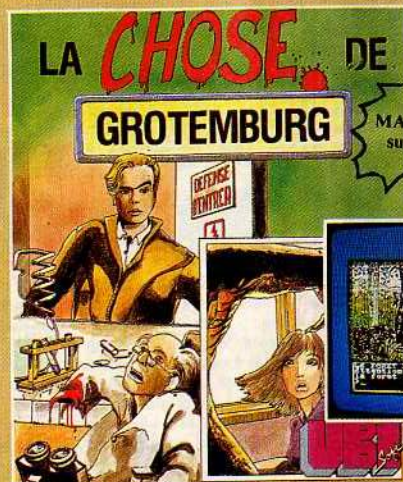
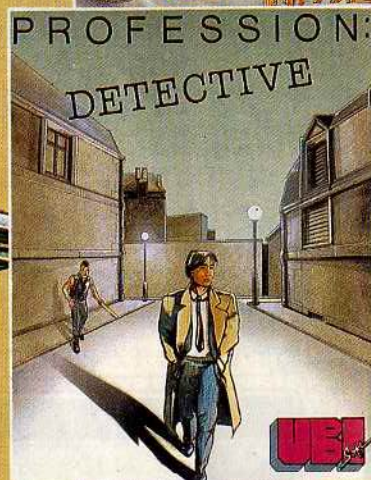
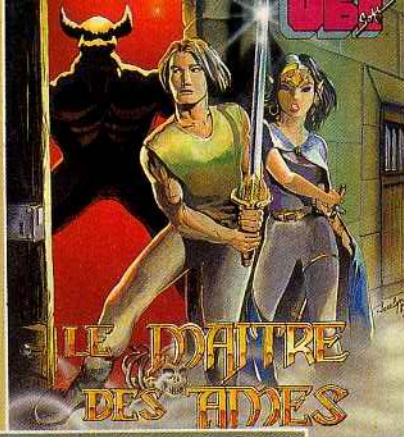
se tient à votre disposition pour
s renseignements et commandes
Téléphone : 16 (1) 43 39 23 21

UBI
NEWS

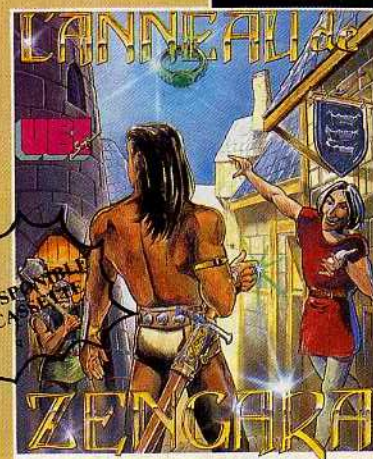
EN EXCLUSIVITÉ :
NOUVEAUX ECRANS IRONLORD



• AVIS AUX PASSIONNÉS
DE LA PROGRAMMATION,
AUX MUSICIENS et GRAPHISTES
Vous connaissez le langage C,
le Turbo Pascal ou l'Assembleur ?
Vous pouvez égaler ou surpasser
les graphistes de Zombi, Ironlord
ou Defender of the Crown... ?
Alors, appelez vite Ubi-Soft.
Vous êtes ceux que
nous recherchons.



MAINTENANT DISPONIBLE
sur AMSTRAD CASSETTE



Disponible dans les meilleurs points de vente
et les FNAC dès la sortie des produits.



1, Voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL

COUP D'OEIL



Turbo ST

Graphismes et animation médiocres pour cette course de formule 1. Ce programme est présenté comme une simulation, remerçons donc les auteurs de la notice de cette information car, vu la pauvreté de ce logiciel, nous ne nous en serions jamais aperçus tout seuls. La plus mauvaise course automobile sur ST. (Disquette Prism Leisure pour Atari ST.)

A.H.L.
Type _____ course automobile
Intérêt _____ 7
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C



Western Games

Ce programme multi-épreuves vous fera découvrir les sports préférés des cow-boys. Vous devez faire une partie de bras de fer, tirer sur des verres, danser, cracher une chique, traire une vache et manger rapidement un ragoût. Ces drôles d'épreuves sont loin d'être faciles mais bénéficient de superbes graphismes. (Disquettes Magic Bytes pour Atari ST.)

A.H.L.
Type _____ multi-épreuves
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C



Matchday II

Cette simulation de football, très complète, n'offre pas moins de dix-sept écrans d'options et vous permet d'affronter l'ordinateur ou de jouer à deux, l'un contre l'autre ou en équipe. Son seul défaut est la lenteur de l'action, mais cela est compensé par la richesse et la variété du jeu. Un programme pour les puristes de ce sport. (K7 Ocean pour C 64.)

A.H.L.
Type _____ sport
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

Test Drive

Test Drive sur PC perd, avec le son, un atout essentiel. Au clavier ou au joystick, le programme reste intéressant. Saluons l'effort d'adaptation : Test Drive exploite au mieux les possibilités de votre carte graphique : CGA, EGA ou Hercules. Une simu-



lation de conduite très réaliste qui mérite l'attention. (Disquette Electronic Arts/Accolade pour PC)
D.S.
Type _____ simulation automobile
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

L'Affaire Sydney

Bâtie sur un mode de fonctionnement identique à celui de L'Affaire Vera Cruz (cf. rubrique SOS de ce même numéro), L'Affaire Sydney vous offre un cadavre, quelques indices et la coopération de tous les services de gendarmerie. Si cette version PC



profite d'un graphisme précis, l'originalité reste l'atout majeur de ce soft. (Disquette Infogrames pour PC)
O.H.
Type _____ aventure policière
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ —
Bruitage _____ —
Prix _____ C

Gauntlet 2

Voici la suite du grand hit d'arcade dans lequel vous explorez les donjons en affrontant des hordes de créatures agressives. Le jeu est toujours séduisant mais on peut reprocher à cette version de trop ressembler à la précédente et de ne pas offrir



grand-chose de nouveau. A réserver aux inconditionnels. (Disquette US Gold pour C 64.)
A.H.L.
Type _____ arcade
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ —
Prix _____ B



Crazy Cars

Une course automobile dans laquelle vous roulez à toute allure au volant d'une Mercedes. La conduite est très simplifiée, dans un esprit plus proche de l'arcade que d'une simulation. Le graphisme et l'animation sont de qualité mais cette version est beaucoup plus difficile que les précédentes (voir les versions Amiga et Amstrad CPC dans Tilt n° 50). (Disquette Titus pour Atari ST.)

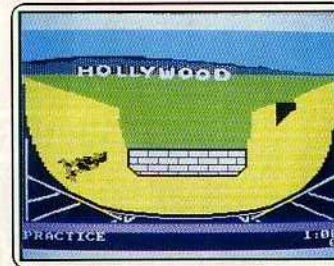
A.H.L.
Type _____ course automobile
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



ST Karaté

Ce programme qui fut le premier karaté sur ST ressort aujourd'hui. Les graphismes sont réussis mais l'animation n'est guère impressionnante. Ce n'est pas un programme inintéressant, mais il faut bien reconnaître qu'il a quelque peu vieilli et qu'il supporte mal la comparaison avec ses concurrents plus récents. (Disquette Prism Leisure pour Atari ST.)

A.H.L.
Type _____ karaté
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C



California Games

Vous êtes invité à participer à six sports californiens : skateboard, surf, roller-skate, vélocross, frisbie et rattrapage de sac ! Les épreuves sont variées et l'animation d'excellente qualité mais malheureusement, en contrepartie, les graphismes sont bâclés, les couleurs ternes et les bruitages inexistant. Un jeu amusant cependant. (K7 Epyx pour Spectrum)

J.H.
Type _____ sports
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

F1 Spirit

Cette simulation de conduite automobile propose des graphismes de bon niveau pour M.S.X., une animation et un scrolling vertical tout en douceur. La bande sonore est, elle aussi, irréprochable. Mais le jeu s'avère rapidement lassant et l'on regrette de



ne voir que d'en haut la piste et les véhicules qui souffrent d'un manque d'effets 3 D. (Cartouche Konami pour M.S.X.)
M.B.
Type _____ simulateur de conduite
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Bivouac

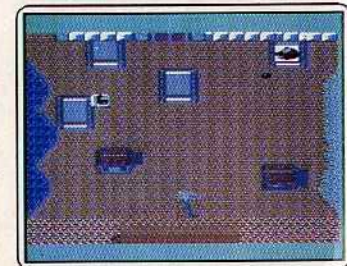
Cette excellente simulation vous offre de longues courses de montagne. Aucun aspect de ce sport difficile n'a été oublié et on s'y croirait vraiment, la fatigue en moins ! Le version Commodore a su conserver les qualités des précédentes et



bénéficie d'une bonne réalisation. Une belle réussite. (Disquette Infogrames pour C 64.)
A.H.L.
Type _____ sport
Intérêt _____ 16
raphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Buitage _____ —
Prix _____ C

Jackal

Konami nous offre ici une piètre adaptation de son jeu d'arcade. A bord d'une jeep vous pénétrez derrière les lignes ennemies à la recherche de prisonniers de guerre. Vous devez les récupérer avant de les déposer à certains endroits où un hélicoptère les pren-



dra. La réalisation est bâclée et l'action peu existante. (Disquette Konami pour Commodore 64.)
A.H.L.
Type _____ arcade
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

ESPACE MICRO

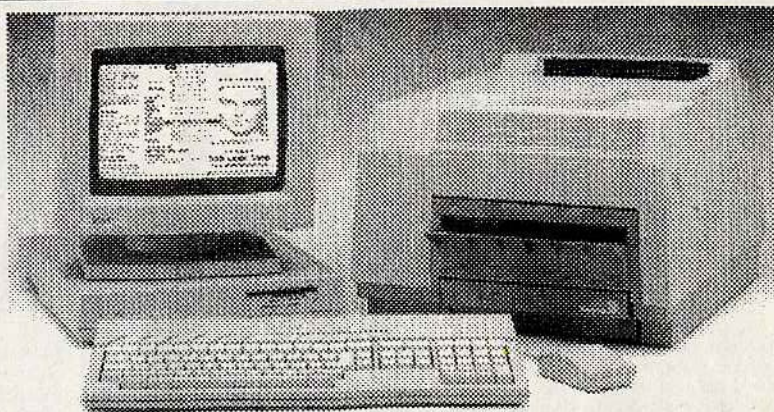
PARIS NORD :

32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS
TEL : 42852520 - M° : CADET

PARIS EST :

243 BVD. VOLTAIRE 75012 PARIS
TEL : 40242996 - M° & RER : NATION

*DEUX ANS D'EXPERIENCE SUR ATARI
SPECIALISTE PAO & BUREAUTIQUE
DEMO LIBRES ET SUR RENDEZ VOUS
SERVICE LASER & SCANNER
MISE EN MAIN & FORMATION*



LA PROMO

**MEGA PAO
21900 F ht.**

Mega 2 + laser +
Timework + un an
de maintenance sur site
+ formation

Avec Mega 4 :
24900 ht

LES COMPATIBLES ATARI

PC 2 : 5490 F HT - PC2 HD : 8490 F HT

COMPATIBLES XT 8088 à 4.77 & 8 Mhz - 512 k ram extensible
EGA, CGA & HERCULE EN STANDART - RAM VIDEO : 256 K
DOUBLE LECTEUR 5 1/4 DF/DD où D.DUR 30 MEGA
Moniteur Monochrome PCM124 (720 * 348)
Livrés avec : GEM WRITE & PAINT, MS DOS 3.2 & GW BASIC

RESERVEZ LES DES MAINTENANT

SUPER

**TUNER PAL
SECAM
1390 F**

Transforme votre mo-
niteur en téléviseur
couleur multistandard
compatible canal +

GAMME MEGA

MEGA 2 - MEGA 4
DISQUE DUR
LASER SLM 804
EPSON LQ500 (24 aig.)
STAR LC 10
NEC P6 - P7
DIGITALISEUR
T.TRAÇANTES
SCANNERS

**DEMOS PERMANENTES
PRIX ? APPELEZ NOUS**

**CONFIGURATIONS
SPECIFIQUES
TEL : 42852520**



**PAO ? GESTION ? DESSIN ?
BUREAUTIQUE ?
MEDECIN ? ARCHITECTE ?**

LES REPONSES ATARI

FLEET STREET - PUBLISHING PAR-
TNER - EVOLUTION - SYGNUM -
SOLUTION - MEMCOMPTA - COMPTA
JAGUAR - MEMPAYE - SUPERBASE -
INDUCTION - MEDI ST - MEDI COM-
PTA - VIP - MASTERPLAN - CALCO-
MAT II - DEGAS - ZZ ROUGH - ZZ 2D
- ZZ VOLUME - EASY DRAW...

**ILS SONT PRESENTS ET EN DEMOS
CHEZ ESPACE MICRO**

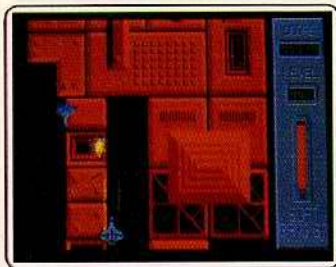
ATARI ? DES ORDINATEURS GRAND PUBLIC HAUT DE GAMME

520 STF : 2990 F - 520 STFC : 5490 F - 1040 STFM : 5990 F - 1040 STFC : 7490 F - STAR LC10 : 2690 F
CITIZEN 120 D : 1990 F - EPSON LX 800 : 2990 F - ST REPLAY : 800 F - REALTIZER : 1750 F
FSII : 490 F - GAUNTLET : 199 F - CHESS 2000 : 349 F - ASTERIX : 245 F - BLUEBERRY : 245 F
UMS : 250 F - WESTERN GAMES : 250 F - BLACK LAMP : 249 F - MASQUE : 250 F - MISSION : 220 F
BARD TALES : 390 F - RIPOUX : 199 F - D.OF CROWN : 295 F - RAMPAGE : 220 F - BACKER ST : 220 F
S.QUEST II : 390 F - PRESIDENT ELECT : 230 F - C.GARRET : 250 F - BLOOD : 249 F - TWIST : 450 F
DEJA VU : 390 F - DUNJOI. MASTER : 390 F - CALCOMAT 2 : 890 F - FLEET STREET : 990 F
SUPERBASE : 990 F - EASY DRAW : 850 F - FIRST WORD + : 990 F **NEWS PERMANENTES.....**

CADEAU: LE REDACTEUR (Tt. de Texte) pour tout achat d'un 1040 où d'un Méga

**PAGE REALISEE SUR MEGA LASER 4 AVEC FLEET STREET - IMAGES: SCANNER CANON
CONDITIONS SPECIALES ETUDIANTS - ECOLES - UNIVERSITES - COLLECTIVITES - ADMINISTRATIONS
FINANCEMENTS : CREDIT PERSONNALISES - CREDIT CREG - LEASING - CARTE BLEUE
RENSEIGNEMENTS : TEL : 42852520**

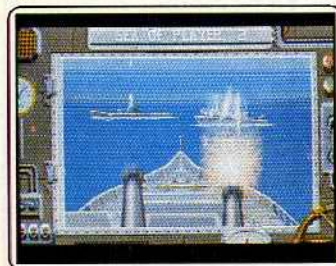
COUP D'OEIL



Vader

Les combattants de ce classique « Space Invaders » sont disciplinés : une attaque à gauche, deux à droite, on détruit rapidement les premiers aliens. Graphisme joli, bruitage classique mais convaincant, le « bug » qui bloque la partie au troisième tableau de jeu nous a empêché de vous décrire la suite ! En attendant des jours meilleurs... (K7 Anco pour Amiga) O.H.

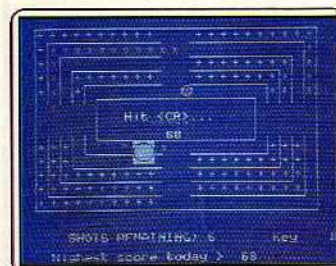
Type action
Intérêt 12
Graphisme ★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★
Prix B



Battleships

On peut s'interroger sur l'intérêt de transposer cette bonne vieille bataille navale sur micro. Un programme honnêtement réalisé mais guère excitant. C'était quand même plus drôle d'y jouer en cachette pendant les cours, vous ne trouvez pas ? Même les nostalgiques n'y trouveront pas leur compte. (Disquette Elite pour Amiga.) A.H.L.

Type réflexion
Intérêt 8
Graphisme ★★★
Animation ★★
Bruitage ★★★★
Prix C



Games Compendium

Dix « minis » jeux, du casse-briques à Othello, dix « mini-flops » dont l'existence n'est même pas justifiée par le faible prix d'achat de la disquette. Graphismes précaires, animations saccadées, un « remake » des tout premiers jeux sous Basic disponibles il y a... bien longtemps ! Pour les collectionneurs. (Disquette PC Leisure pour PC et compatibles) O.H.

Type compilation action/réflexion
Intérêt 3
Graphisme ★
Animation ★
Bruitage ★
Prix A

The Maze of Galios

Certes, la complexité est ici présente. Le joueur doit découvrir de nombreux éléments, trouver des passages secrets et diverses choses. Mais la réalisation n'est pas à la hauteur. Face à Nightmare, ce programme fait pâle figure avec des graphismes trop simples, des couleurs peu nettes et une animation parfois parfaite. (Cartouche Konami pour M.S.X.) M.B.



Type action
Intérêt 8
Graphisme ★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★
Prix C

Skyfighter

Votre vaisseau survole des installations ennemies et vous devez mitrailler les vaisseaux et bombardier les réserves de carburant. Le graphisme est correct et le scrolling lent mais régulier. Une bonne musique digitalisée présente le jeu mais les bruitages



d'action sont quelconques. Pourtant la variété des attaques peut séduire. (Disquette Anco pour Atari ST) J.H.
Type action
Intérêt 13
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★
Prix C

Captain America

Vous devez désamorcer un missile caché au sein d'un complexe souterrain d'autant mieux défendu que l'on s'enfonce dans les entrailles de la Terre. Le graphisme en pseudo 3D est agréable et l'animation des personnages rapide et fluide. En revanche,



les bruitages ont été sacrifiés. Un logiciel correct mais sans originalité. (K7 Go pour Spectrum) J.H.
Type action
Intérêt 12
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★
Prix A



Mach 3

Votre fiancée a été enlevée par un dépravé. Votre seul but est de l'arracher des griffes du « mutant de l'espace ». Vous affrontez les hordes du kidnappeur avec un vaisseau ultra-moderne. Cette version dispose d'un graphisme fin mais d'une grande pauvreté en couleurs. Les bruitages sont à la limite du ridicule (machine oblige). (Disquette Loriciels pour TO 9+, TO 8, MO 6) E.C.

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



Pegasus

Aux commandes d'un hydroglisseur de patrouille, vous effectuerez différentes missions : recherche de terroristes, surveillance côtière ou d'un convoi de ravitaillement. La simulation est assez réaliste et bénéficie de graphismes corrects, mais l'animation est saccadée et surtout les bruitages, mal choisis, lassent rapidement. (K7 Electronic Arts pour Spectrum) J.H.

Type action/stratégie
Intérêt 13
Graphisme ★★★★
Animation ★★★
Bruitage ★★
Prix B



Les huit conquêtes d'Armorik le Viking

Ce Viking n'a pas fière allure... Silhouette assez grossière et démarche saccadée, pas de quoi envahir la Gaule ! Le graphisme des tableaux est terne, les bruitages rares. Il ne reste alors qu'un classique scénario de « tir et barreau d'échelle » pour les plus passionnés du genre. (Disquette Infogrames pour PC et compatibles) O.H.

Type action/échelle
Intérêt 7
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★
Prix B

Fireblaster

Ce programme est un « shoot them up » des plus classiques dans lequel vous affrontez des hordes d'aliens agressifs. Les envahisseurs sont assez variés et chaque vague vous attaque d'une manière différente. Un petit jeu correctement réalisé qui se laisse



jouer pendant un moment mais dont on se lasse assez vite. (Disquette Prism Leisure pour Atari ST.) A.H.L.
Type shoot them up
Intérêt 9
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★
Prix B

Addictaball

C'est un casse-briques dont l'originalité repose dans le fait qu'un mur de briques descend inexorablement vers vous. Vous devez parvenir à conduire votre batte jusqu'à la fin de chaque niveau. C'est un jeu très prenant qui est l'un des meilleurs



de sa catégorie mais on peut, hélas, lui reprocher un graphisme très décevant. (K7 Alligata pour C 64.) A.H.L.
Type casse-briques
Intérêt 13
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★★
Prix A

Gryzor

Une fois encore, vous devez vous infiltrer à travers les lignes ennemies en abattant sur votre passage les adversaires qui vous canardent. Le jeu se joue sur cinq tableaux différents, les uns en 3D et les autres en scrolling vertical ou latéral. Si le scénario est



vraiment trop usé, la réalisation est, en revanche, sans reproche. (K7 Ocean pour Spectrum) J.H.
Type action
Intérêt 14
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★★
Prix B

AVEC
SEGA

ET



QUE LA SOIT AVE

AVEC SEGA ET SKYROCK... GAGNEZ UNE... CHEVROLET CORVETTE !

After Burner, Ghost House, Super Tennis, Action Fighter, Rocky, Out Run, Safari hunt... Des décors fabuleux, des pièges d'enfer, des courses, des trésors et des princesses ... c'est facile, les jeux SEGA sont les plus difficiles !

SKYROCK
LA SUPERRADIO

Lorsque c'est SEGA qui offre les prix avec des lunettes tri-dimensionnelles et SKYROCK qui fait la promo au pistolet phaser interactif, ca n'a plus rien à voir avec de la simulation, c'est du tangible... Du Jeu... Du Grand Jeu !

Attention ! Ecoutez bien SKYTOP, d'abord parce que c'est La Super Emission de la Super Radio, mais aussi parce que chaque jour, c'est en écoutant SKYTOP que vous aurez les réponses aux questions posée sur MINITEL 3615 code SKY, rubrique SEGA. Pendant trois mois, 65 questions vont vous être posées. 65 questions... 65 chances de gagner, car chaque jour Petit Guillaume, l'animateur Star de Skyrock, tire au sort une et une seule bonne réponse reçue sur MINITEL, pendant l'émission SKYTOP en direct de 16h30 à 19h30.

SEGA est présent au
Salon International
SON & VIDEO
du 7 au 12 Avril 1988
à PARIS, Porte de Versailles

Alors tapez 3615 code SKY, rubrique SEGA.
Lisez la question, répondez et écoutez SKYTOP...

Et qu'est ce qu'on gagne... ?
Qu'est ce qu'on gagne, mais on gagne
tout de suite **une super console de
jeux vidéo SEGA...**

Mais plus fort encore, vous pouvez
obtenir toutes les questions à
l'avance. Dans tous les points
de vente SEGA, vous trou-
verez le guide journalier
des 65 questions
du jeu SEGA-
SKYROCK

(Attention, ces bulletins sont numérotés...). Deux portes, deux issues : Ou vous répondez tout de suite aux 65 questions et renvoyez immédiatement le bulletin rempli à SEGA. Ou alors vous attendez d'avoir eu toutes les bonnes réponses par SKYTOP et vous les renvoyez vite avant la dernière heure du jour de la dernière émission : Vendredi 24 juin 1988 à minuit (cachet de la poste faisant foi).

Et là, qu'est ce qu'on gagne ... ?

Les bulletins sont disponibles dans les points de vente : CONTINENT, CONNEXION, CORA, EURO, PLEIN CIEL, PRINTEMPS, SERAP, SURP...



CHANCE C VOUS !



**PLUS DE 350 PRIX,
PLUS DE 350 GAGNANTS,
PLUS DE 350 LOTS TIRES AU SORT**

Trois voyages (Sénégal, Grèce et Tunisie), des consoles SEGA, des moniteurs couleurs, des Light Phasers, des cartouches de jeux un Mèga, et des cartes 256 k...

Que vous trouviez tout du premier coup, ou que vous écoutiez toutes les émissions de SKYTOP pour avoir à coup sûr les bonnes réponses, de toutes façons si vous avez 65 réponses exactes sur votre bulletin, vous avez tout bon et vous pouvez gagner en plus de l'un des 350 prix Une CHEVROLET CORVETTE. Mais attention, là, il n'y a qu'un seul numéro gagnant pour ce gros lot, c'est le numéro qui a déjà été tiré au sort, et que seul connaît l'Huissier de justice du grand jeu SEGA SKYROCK.

Votre Mission si vous l'acceptez :
Répondre aux 65 questions, renvoyer votre bulletin avant le 24 juin 1988 à minuit... et tomber sur le bon numéro !

**UN GAGNANT PAR JOUR,
350 PRIX TIRES AU SORT...
ET UNE CHEVROLET
CORVETTE !**



... QUE
LA CHANCE
SOIT AVEC VOUS !

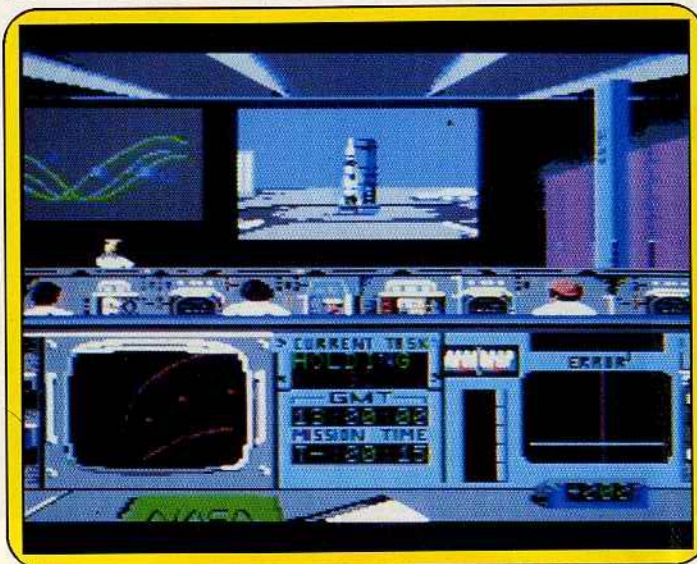
CONSOLES DE JEUX VIDEO

SEGA

SACRES LOISIRS

de vente de : AUCHAN, BOULANGER, CASINO, B.H.V, CARREFOUR, CONFORAMA,
CHE, FNAC, HYPER-RALLYE, LA RECRE, MAJUSCULE, MAMMOUTH, NASA,
si que chez les revendeurs de micro-informatique distribuant SEGA.

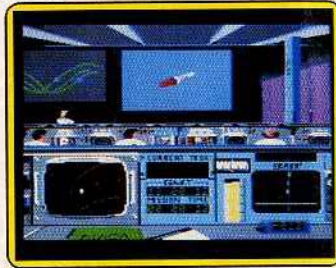
TILT PARADE



Décollage supervisé du centre de calcul de Cap Canaveral.



Impressionnant souci du détail.



... pour toutes les phases du vol.

COMMODORE 64 Appolo 18

Ce logiciel vous propose de revivre, en direct, la grande épopée de la conquête de l'espace... Animation, graphismes et bruitages fabuleux, pour cet époustouflant morceau d'histoire !

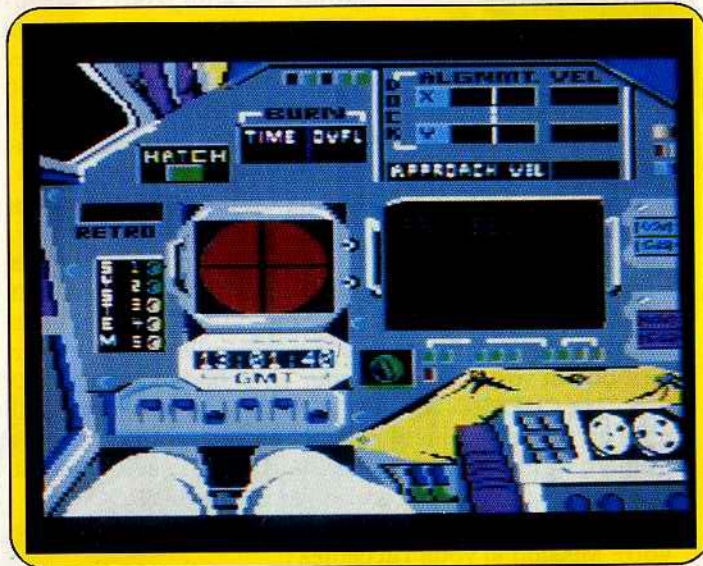
L'aéronautique US a connu de meilleurs ciex que ceux qu'elle connaît actuellement : explosion de la navette Challenger, découvertes de vices de conception du lanceur, immobilisation du programme de station orbitale. Quand en 1961 John F. Kennedy, pour répondre aux avancées spatiales soviétiques (Youri Gararine), lança le coup d'envoi du plus grand défi technologique de tous les temps, la planète tout entière se mit à vibrer au rythme des lancements de fusées des deux grandes puissances. Pour les Américains l'enjeu était simple : faire qu'un homme marche sur la Lune avant 1970 et le ramener sain et sauf sur terre. C'est donc ce petit pas pour l'homme mais ce bond pour l'humanité que vous propose

de revivre ce logiciel. Toutes les phases d'un vol lunaire sont reproduites avec un impressionnant souci du détail : du décollage supervisé du centre de calcul de Cap Canaveral aux vibrations et à la chaleur provoquées par le frottement de l'air sur la capsule lors du retour sur terre. Entre-temps vous devez parvenir à utiliser au mieux vos fusées en fonction de votre trajectoire afin de parvenir à alunir. Vous pourrez alors vous livrer à des randonnées comme votre illustre prédécesseur Neil Armstrong, le 21 juillet 1969. Le programme, il faut l'avouer, se révèle complexe à l'utilisation. En effet, un grand nombre d'opérations sont indispensables. De plus certaines opérations doivent être effectuées avec un « timing »

rigide, qui ne fait pas place à la moindre chute de concentration. Ainsi dans le cas du décollage de Cap Canaveral, vous devez préalablement activer un écran télémétrique, ceci afin de mettre au vert tous les indicateurs de contrôle de la fusée. Les voyants indiquant le remplissage des réservoirs de propergols, l'activation des centrales de calcul, l'activation des turbines, et autres, doivent être au vert avant que le lanceur n'ait le droit de décoller. Une fois la mise à feu effectuée commencent de longues minutes d'angoisse où vous devez contrôler minutieusement la trajectoire de l'engin afin qu'il parvienne à sa fenêtre d'apogée (le point précis de satellisation qui lui permet de prendre de la vitesse afin de se diriger vers la Lune). Lors de l'ascension vous pouvez suivre la fusée de l'écran mural de la base spatiale. A l'aide du joystick vous contrôlez le timing d'ouverture des bras qui retiennent le lanceur sur sa rampe, il en va de même pour les tuyaux d'alimentation en propergols. La séparation du premier et du deuxième étages dépend essentiellement de votre promptitude à réagir (contrôle des gyroscopes et

pour le grand voyage. Lors du trajet vers la Lune, prenez garde à votre trajectoire et à la consommation de vos fusées (ce qui réclame une attention de tous les instants). Une fois parvenu au voisinage de votre satellite naturel vous entamez la descente en utilisant le joystick afin de contrôler les flux des moteurs (vous disposez de trois sites). Votre score tient compte de la vitesse de descente, du nombre d'unités de carburant consommé et du temps pris pour l'opération. A noter que si vous ne parvenez pas à pénétrer dans une des trois fenêtres de descentes possibles, vous passez sur la face obscure de l'astre de nuit, il ne vous reste alors plus suffisamment de carburant pour tenter un alunissage.

En cas de réussite, vous entamez le but de votre mission à proprement parler : l'exploration lunaire à pied. Vous devez alors trouver une borne émettrice (Surveyor III), déposée là par une sonde automatique. Votre score tient alors compte du nombre de chutes (l'apesanteur rend difficile la progression), du temps pour réaliser la tâche. Si vous parvenez à passer ce cap, le reste de la mis-



Objectif Lune ! Et, bientôt une phase d'exploration.

de la chronologie). Il est à noter que chacune des phases est ponctuée par les commentaires digitalisés du directeur de tir. Une fois en orbite vous procédez successivement au désarrimage et à l'arrimage des deux principaux composants du troisième étage (module de commande et module lunaire), ceci afin de constituer le véhicule de manière définitive

sion vous paraîtra être de la routine, puisqu'une fois la Lune quittée, vous devez, aux abords de la Terre, procéder à des exercices de capture de satellite (cela en vue d'éventuelles réparations). Dernière et ultime phase : la rentrée dans l'atmosphère. Il faut alors tenter de conserver une trajectoire idéale afin de diminuer les conséquences du frottement atmosphé-

rique sur la coque (à plus de 5 000 °F, vous êtes transformé en méchoui cosmique).

Comme on peut le constater ce logiciel, d'une grande ambition, vous faire revivre les moments les plus épiques de la conquête de l'espace. Il y parvient parfaitement en respectant les données scientifiques des vols Appolo. La présentation des différents événements pourrait être fastidieuse, il n'en est cependant rien, car chacune des phases de la mission est accompagnée d'excellents gra-

phismes et d'animations à proprement parler prodigieuses (on se croirait à la télé en train de suivre un lancement). Les bruitages, en particulier lors du décollage, sont prodigieux (grondements des tuyères). Un logiciel d'une exceptionnelle richesse. (Disquette Accolade pour C 64.) Eric Cabéria

Type _____ simulateur de vol spatial
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

COMMODORE 64

The Train

Rétro et original. A la fois jeu d'action et simulateur de conduite de locomotive à vapeur, un soft hors du commun !

Eux-mêmes issus du progrès technologique, les jeux informatiques sont d'ordinaire plus enclins à faire voler des vaisseaux hypersophistiqués qu'à ressusciter

ferroviaire qui s'apprête à emmener en Allemagne des œuvres d'art françaises. L'attaque de la gare constitue donc la première phase du jeu. Armé d'une mitrail-



Première mission : « prendre » le train, arme au poing.

d'antiques figures de l'histoire des transports. Rétro mais original, ce nouveau programme Accolade est à la fois un simulateur de conduite de locomotive à vapeur et un difficile jeu d'action dont le scénario bien ficelé nous ramène à la fin de la Seconde Guerre mondiale, dans l'Est de la France. Aidé par un réseau de résistants, vous devez détourner un convoi

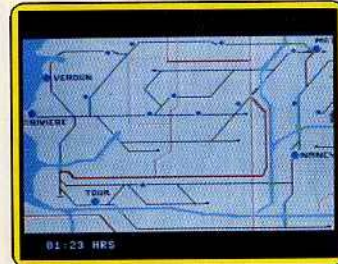
leuse, vous arrosez copieusement les tueurs embusqués derrière les fenêtres allumées des bâtiments, tandis qu'un complice s'emploie à manœuvrer les aiguillages. Selon le niveau choisi parmi les trois proposés, les tirs ennemis se font plus ou moins précis et meurtriers. L'issue de l'attaque conditionne l'accès à l'étape suivante, la conduite du convoi.



Attention au passage des ponts, l'ennemi veille.



La cabine de pilotage.



Carte des parcours possibles.

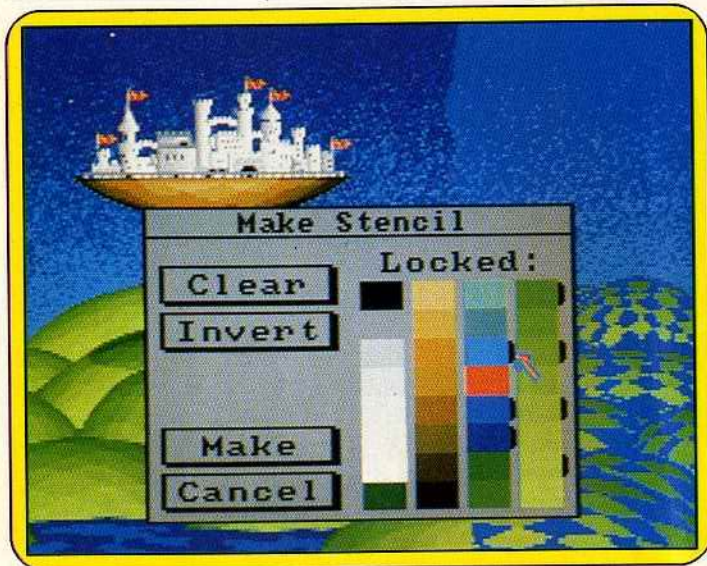
La cabine de la locomotive est représentée de façon très réaliste. A l'aide d'un curseur déplacé au joystick, on actionne la manette de puissance et desserre les freins. Le convoi s'ébranle alors dans un bruit de pistons et le paysage commence à défiler dans le cadre d'une étroite fenêtre. Un manomètre indique la pression, et il faut, le cas échéant, relâcher de la vapeur. Il est souvent nécessaire de jeter quelques pelletées de charbon dans la chaudière afin de faire remonter la température de l'eau, contrôlable à l'aide d'un cadran gradué. Un levier permet de « renverser la vapeur », d'autres instruments de bord indiquent la vitesse du train et la quantité d'eau restant. Une signalisation lumineuse donne la position des aiguillages approchés. Le réalisme

de l'animation n'a d'égal que celui du bruitage : on voit vraiment la porte de la chaudière s'ouvrir sur des flammes vacillantes, la pelle amener le combustible dans la fournaise. La cabine tressaute pour traduire les secousses du train. Mais le pilotage de la machine n'est qu'une des facettes du jeu. Des messages divers, signalant une attaque aérienne ou l'approche d'un pont gardé par l'ennemi, ne tardent jamais à contrarier le plaisir de la conduite. Lorsque le train roule, on peut monter sur le toit pour actionner les deux mitrailleuses placées en tête et en queue du convoi. Il faut, en revanche, s'arrêter à chaque pont pour tenter de couler les bateaux ennemis qui tirent sur le train. Les gares, où l'on doit se ravitailler en charbon et en eau, sont également conquises par la force, après quoi il est possible d'utiliser le télégraphe pour entrer en contact avec l'organisation clandestine. Une carte du réseau ferroviaire, affichable pendant la marche du train, permet de s'orienter et de choisir son itinéraire. Pour que les résistants placés à chaque aiguillage fassent dévier le train vers la gauche, vers la droite ou le laissent aller tout droit, il suffit d'actionner le sifflet une, deux ou trois fois. Un logiciel complet, inclassable et fort bien réalisé, qui exige une vigilance de tous les instants. (Disquette Accolade pour C 64. Notice en anglais.)

Jean-Philippe Delalandre

Type _____ simulation
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ n.c.

TILI-PARADE



Le stencil : les couleurs repérées de noir sont effacées à droite.

AMIGA Deluxe Paint II

Création et emploi des brosses, jeu des couleurs, cycles d'animation et travail de la perspective, quatre des principaux atouts de ce fabuleux logiciel de DAO.

Deluxe Paint II est l'un des plus puissants logiciels de DAO disponibles à ce jour. Bien que déjà testé dans le numéro 46 de *Tilt* (dossier création graphique), nous avons jugé indispensable d'étudier plus à fond les réelles capacités de ce programme, non pas sous la forme d'une simple énumération de ses fonctions mais en détachant plutôt les quatre principaux atouts de cet outil : la création et l'emploi des brosses, le jeu des couleurs, les cycles d'animation et le travail de la perspective. Une étude qui met en évidence la puissance impressionnante de ce logiciel de création graphique et sa très grande maniabilité...

Tour d'horizon sur la prise en main du soft... *Deluxe Paint II* propose dès son lancement quatre modes de résolution, de 320 x 200 à 640 x 400 pixels pour respectivement 32 à 16 couleurs disponibles (parmi les 4 096 teintes offertes par l'Amiga...). Les modes « Interlace » et « Hi Resolution » risquent cependant d'occasionner, sur certains moniteurs, un tremblement de l'image. La solution : sélectionner les couleurs « passantes » ou utiliser un moniteur à forte rémanence ! Le choix de votre configuration écran

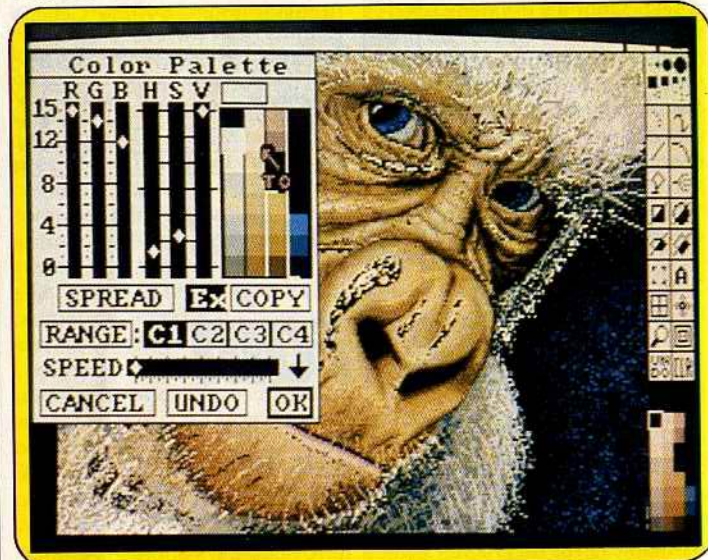
débouche sur un classique tableau de création graphique : fenêtre centrale bordée, à gauche, par un menu icône (tracé, cube, cercle, etc.), et en haut par des menus déroulants. La prise en main du logiciel est facilitée par deux facteurs essentiels : un choix complet de dessins ou brosses sauvegardées sur les deux disquettes du « package » et une notice qui, bien que rédigée en anglais, propose un important chapitre d'exercices détaillés.

L'un des meilleurs modes de création de *Deluxe Paint II* passe par la mise en place et l'utilisation des fameuses « brosses ». Une brosse représente tout simplement un dessin qui remplace pour un temps la pointe de votre crayon. Qu'il s'agisse de l'une des figures sauvegardées sur la disquette ou de n'importe quelle partie d'un dessin découpé par les « ciseaux », ce pinceau est à la base de toute création. Il est par exemple possible de tracer d'un trait une succession de cette brosse (superbe effet de tube...), de répéter une série d'immeubles, de personnages, etc., ou encore de vaporiser la figure choisie à l'aide de l'icône correspondant. *Deluxe Paint II* accorde à cette option « brosse »

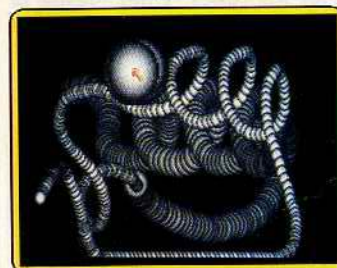
un menu complet d'options : sauvegarde mais aussi modification de la taille, renversement horizontal ou vertical, déformation dans toutes les directions... La simple utilisation d'une brosse suffit alors à créer des fonds d'écran superbes, des effets de reliefs fantasti-

position des faces cachées et donc dessiner ici les côtés de vos immeubles.

Troisième point essentiel de la création, le maniement des couleurs et la création de dégradés. Là encore, *Deluxe Paint II* fait preuve d'intelligence. La palette

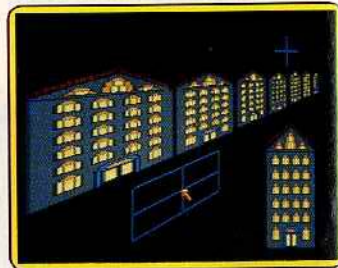


Dégradés subtils et dosages pour créer la palette.



Des brosses qui décoiffent !

ques ! C'est à mon sens le principal atout du programme. Directement lié à la création de brosse, l'icône de découpage qui vous permet de couper une partie de l'écran pour s'en servir comme d'un pinceau donne également accès à la mise en place d'une complexe perspective. Après avoir encadré une partie du dessin (immédiatement transformée en brosse...), l'option « perspective » donne la parole au clavier. Les touches numériques modifient la taille du dessin ainsi que son orientation 3D par rapport au centre de la perspective. Exemple : un immeuble « plat » à la base servira à construire la vision panoramique des Champs-Élysées ! Complexe au premier abord, cette phase de travail profite tout particulièrement des exercices expliqués de la notice. Un régal pour la création des décors... Il faudra cependant prendre en compte par la suite la com-



Modèle et perspectives.

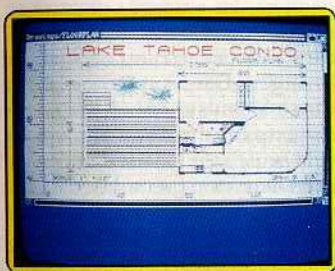
de couleurs met en évidence six curseurs : trois pour les couleurs fondamentales (rouge, vert et bleu pour *DP II* !) et trois pour la concentration et la saturation des teintes. L'utilisation du premier groupe de curseurs illustre à merveille le mélange des teintes : le parfait arc-en-ciel du noir au blanc ! Les trois autres curseurs sont, quant à eux, réservés au travail de précision. Un peu plus de luminosité, moins de saturation, tout est dans le feeling... Impossible alors de ne pas comprendre d'un seul coup le rôle des couleurs fondamentales et la création de teintes superbes. *Deluxe Paint* est à ce titre le meilleur professeur de dessin que j'aie jamais eu ! Seulement voilà, comment ne pas passer une heure sur la création d'un dégradé d'une finesse à toute épreuve ? Rien de plus simple : on sélectionne la couleur de départ, celle d'arrivée et les pixels font le reste. Les exemples sont innom-

brables : couchers de soleil, vagues déferlantes ou chevelure ombrée, du grand art à portée de la main... Il reste à assimiler, dans la fenêtre « palette », la mise en place des cycles de couleur. Il s'agit en fait de faire varier certaines teintes selon des cycles précis afin de donner un mouvement au dessin. D'une réalisation simple à l'origine, cette option a pourtant plus d'un tour dans son sac... Imaginez une série de personnages dessinés dans diverses positions de course et que l'on éclaire à tour de rôle. Le résultat : l'apparition du dessin animé sur Amiga, comme le montre l'exemple fourni sur les disquettes programmes. La fenêtre « palette » permet dans ce cas de sélectionner quatre zones de cycle, l'ordre de modulation des couleurs et la vitesse de chaque animation. Simple et puissant, le gorille cligne de l'œil et la Vénus de Milo retrouve ses bras ! Le développement de ces quatre grandes options de travail, brosse, perspective, couleur et cycle, cerne à mon sens l'essentiel de la création sur *Deluxe Paint II*. Il

reste à signaler deux fonctions importantes : le verrouillage d'écran (qui permet d'éviter les fausses manœuvres en « fixant » un décor de fond que l'on juge achevé et sur lequel on va encore travailler) et l'option « stencil » qui traite du masquage des couleurs. Vous définissez dans ce dernier cas un pinceau qui efface à l'écran certaines teintes spécifiques... Idéal pour rattraper une fausse manœuvre ou étudier la constitution d'un dessin complexe... Voici donc dressé le portrait d'un logiciel magique et passionnant qui cumule puissance et maniabilité pour dépasser les frontières de l'imagination. Une seule ombre au tableau, le prix d'achat (environ 700 F). Heureux les Picou du pixel ! La dépense est pourtant largement justifiée... (Disquette Electronic Arts pour Amiga.)

Olivier Hautefeuille

Type _____ création graphique
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____
Prix _____ F



Pour des plans cotés



... ou des formes plus douces.

AMIGA

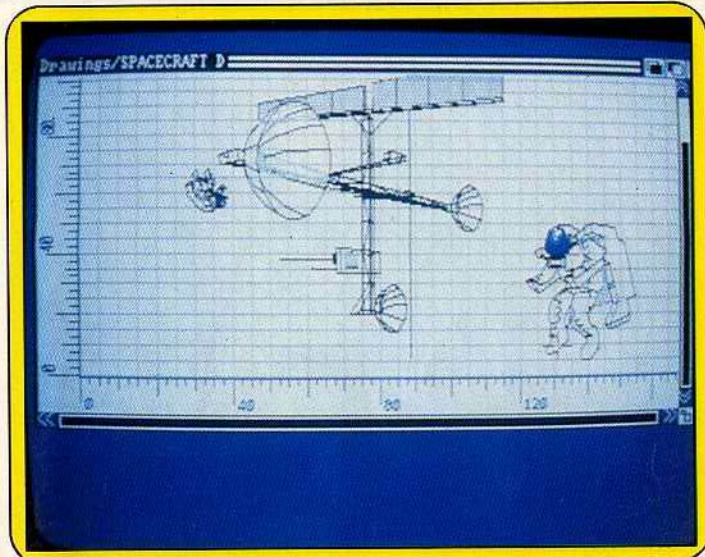
Aegis Draw

Grâce à l'emploi judicieux de la souris et des menus déroulants, ce programme vous permet de dresser facilement et avec précision toutes sortes de plans !

Ce logiciel est un programme de CAO (conception assistée par ordinateur). Aussi ne vous y trompez pas, il ne possède pas nombre de fonctions devenues courantes sur les logiciels de dessins. Il s'adresse en priorité à tous ceux qui ont besoin de faire des plans (architecte, dessinateur industriel, concepteur de circuits imprimés ou autres). Le programme travaille en haute résolution non entrelacée, soit 640 x 200 points, mais comme vous le verrez par la suite, il ne s'agit que de la résolution de

représentation et non de celle du dessin lui-même qui est bien supérieure.

Vous dessinez sur une grille amovible. Trois épaisseurs de traits sont accessibles, de neuf types (continus ou discontinus). Vous disposez aussi de différentes facilités de tracés : à main levée, droite, rectangle, polygone, arc et cercle. Les figures fermées peuvent être remplies directement lors du tracé ou par la suite, et cela avec huit types de motifs. Le dessin s'effectue en seize couleurs



Un programme où dessin rime avec précision.

simultanées et vous changez la palette à loisir. Du texte peut être inclus à votre dessin. Les possibilités de correction sont complètes : gomme simple en choisissant un tracé de la couleur du fond, effacement plus complet d'une fenêtre de taille variable, annulation du dernier tracé, ou bien sûr effacement complet de l'écran. Une fois votre dessin de base constitué, vous pouvez le modifier grâce à une série importante d'options : déplacements, changement de taille, rotation, changement de couleur, reproduction soit d'un élément d'image, soit d'une zone couper-coller, changement de hauteur, de largeur ou image en miroir d'un élément. Tous ces changements s'effectuent très simplement en cliquant sur l'option puis en sélectionnant sur votre image la zone à modifier et enfin en guidant vos modifications par déplacements de la souris.

Pour vous simplifier la tâche, rien ne vous empêche de constituer une bibliothèque d'éléments que vous sauvegardez indépendamment pour les reprendre ensuite au moment voulu. Cette option est particulièrement intéressante pour les constituants d'un circuit imprimé, ou les portes et fenêtres en architecture.

Toujours pour le domaine professionnel, vous trouvez l'affichage des coordonnées, de la grille et des règles. D'autres facilités sont aussi offertes. Ainsi grâce à l'option « dimension », vous inscrivez directement sur votre dessin les dimensions utiles, sans avoir à les calculer, uniquement en cliquant sur les points de départ et d'arrivée. « Smoothing » est une intéressante fonction qui permet

de dessiner des courbes avec les droites et surtout d'égaler les courbes faites à main levée.

Mais c'est surtout dans le « zooming » qu'Aegis Draw révèle sa puissance. En effet, vous disposez d'un zoom d'amplitude quasi infini. Mais surtout, contrairement à tous les programmes de dessin où le « zooming » rend la zone agrandie beaucoup moins bien définie, ici la définition reste parfaite. Ainsi, sur le dessin de l'antenne spatiale fournie sur la disquette, vous pouvez agrandir de manière très importante le cosmonaute dessiné en tout petit à gauche de l'antenne et en obtenir une représentation très détaillée. Un simple cliquage sur l'option « full display » vous fait revenir au dessin complet sans avoir à repasser par une série fastidieuse de réductions. Si vous disposez d'une extension mémoire, vous pouvez agrandir une fenêtre de l'écran tout en gardant votre image de base et travailler sur plusieurs écrans en même temps. Aegis Draw autorise la copie de votre dessin sur imprimante ou table traçante et la sauvegarde sur disquette au format IFF, ce qui permet de les utiliser avec la plupart des programmes de dessin. Un bon logiciel de CAO, aux fonctionnalités puissantes et d'utilisation très simple grâce à l'emploi judicieux de la souris et des menus déroulants. (Disquette Aegis, pour Amiga.)

Jacques Harbonn

Type _____ CAO
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____
Bruitage _____
Prix _____ E

TILT-PARADISE



Des tunnels inondés où des Vietcongs surgissent de nulle part.



Le réseau de tunnels ennemis.



Le suspense est au rendez-vous.



Les huttes cachent des pièges.



Un pont mène à votre objectif.

COMMODORE 64

Platoon

Une véritable pièce d'anthologie qui vous entraîne dans l'enfer de la guerre du Viêt-nam où l'action atteint une violence et une intensité jamais rencontrées...

Ce programme est tiré du superbe film du même nom. Ces « adaptations » se servent souvent de la licence pour vendre un jeu médiocre qui n'a que peu de points communs avec le film dont il s'inspire. Eh bien, pour une fois, il n'en va pas de même. On retrouve l'atmosphère du film et le scénario est fidèle à son modèle mais surtout cet excellent programme aurait certainement obtenu un succès aussi important sous un autre nom.

Platoon met en scène cinq jeunes Américains qui se retrouvent dans l'enfer de la guerre du Viêt-nam. Ils partent dans la jungle à la recherche d'un village qui sert de base aux Vietcongs. Vous contrôlez un des soldats et lorsqu'il est blessé vous choisissez de continuer avec lui ou d'en prendre un autre. Vous explorez la jungle, qui est un immense labyrinthe constitué d'une centaine d'écrans, et tout de suite c'est l'enfer. Des ennemis surgissent devant et derrière vous, ils tombent des arbres ou ils tirent sur vous d'un abri creusé dans la piste. Et comme si cela n'était pas suffisant il vous faut surveiller le sol devant vous car la piste est souvent piégée. Vos hommes peuvent supporter trois

blessures chacun, mais celui qui marche sur un piège est mort. Tout d'abord, vous devez trouver des explosifs abandonnés par une autre patrouille avant de partir à la recherche du pont qui mène à votre objectif. Vous le ferez sauter après votre passage faute de quoi une division vietcong surgirait derrière vous et décimerait vos troupes. Il est très difficile de trouver son chemin à travers ce dédale et ce, d'autant plus que les attaques continuelles dont vous êtes l'objet ne vous laissent guère le temps de réfléchir. La mobilité et d'excellents réflexes sont la clef de la survie, vous arrêter en hésitant un instant vous serait fatal. Il est pratiquement indispensable d'établir une carte pour s'y retrouver. Lorsque vous arrivez dans le village, des partisans continuent à vous attaquer. Mais attention il n'est plus question de tirer sur tout ce qui bouge car si vous abattez des villageois le moral de vos hommes, indiqué en bas de l'écran, diminue rapidement. S'il tombe à zéro votre patrouille n'est plus en état de combattre et c'est la fin de la partie. Vous fouillez les huttes qui contiennent de la nourriture, différents objets... et cer-

tains meubles piégés. Dans l'une d'elles vous découvrez l'entrée du réseau de tunnels ennemis et si vous êtes déjà en possession d'une torche et d'un plan des lieux vous pourrez vous y engager. Dans cette séquence, l'écran se divise en deux, d'un côté une vision en 3D du tunnel devant vous et, de l'autre, un plan sur lequel est indiquée votre position. Alors que vous explorez les tunnels à moitié inondés, des Vietcongs apparaissent à un tournant et tentent de vous abattre, ou surgissent hors de l'eau, devant vous, pour vous poignarder. Vous devez tirer vite et juste pour survivre car vos munitions sont comptées. Certains boyaux donnent sur des salles dans lesquelles vous découvrirez parfois des caisses contenant des munitions ou des médicaments de la Croix Rouge qui, là aussi, vous seront très utiles, mais prenez garde, certaines sont piégées. Votre objectif principal est de trouver un compas et une boîte de fusées éclairantes, indispensables au cours de l'étape suivante. En effet, vous n'êtes pas au bout de vos peines. Une fois que vous avez découvert la sortie vous vous retrouvez dans la jungle et la nuit est tombée. Vous trouvez refuge dans un abri entouré d'ennemis qui se lancent à l'attaque. Vous lancez les fusées éclairantes afin de voir les silhouettes de vos agresseurs et de les abattre avant qu'ils n'arrivent sur vous. Après avoir triomphé de vos ennemis, vous repartez dans la jungle où un message radio vous apprend que le secteur dans lequel vous vous trouvez va être arrosé de napalm par votre pro-

pre aviation. Dur ! Dur ! Il ne vous reste que peu de temps pour fuir dans la jungle sous le feu ennemi. Différents chemins s'offrent à vous mais certains ne vous permettront pas de quitter ce secteur à temps. Après avoir échappé à tous ces dangers, les rescapés devront se réfugier dans le seul abri disponible. Hélas, celui-ci est occupé par le sergent Barnes qui a craqué et ouvre le feu sur eux. Il reste peu de temps avant le bombardement et la seule solution est de dégager l'abri avec cinq grenades. Ce passionnant programme est superbement réalisé : graphismes, animation et bruitages sont excellents et l'épisode des tunnels, particulièrement impressionnant, est une pièce d'anthologie. Le jeu est très bien pensé car il permet d'aller un peu plus loin à chaque partie. On peut, bien sûr, s'interroger sur le choix du sujet. Beaucoup de jeux ont une base guerrière mais la guerre du Viêt-nam est encore proche et ce n'est peut-être pas de très bon goût d'en tirer un logiciel. Enfin, nous ne sommes pas là pour faire de la morale mais pour parler de softs, et celui-ci est excellent. Platoon est en fait un jeu d'arcade/aventure mais avec une action d'une violence et d'une intensité rarement rencontrée dans ce type de programme. C'est une réussite. (Disquette Ocean pour Commodore 64, disponible également pour Amstrad.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____ arcade/aventure
Intérêt	_____ 17
Graphisme	_____ ★★★★★
Animation	_____ ★★★★★
Bruitage	_____ ★★★★★
Prix	_____ B

ATARI ST U.M.S.

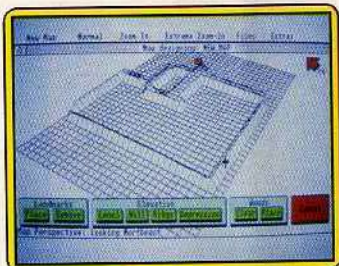
Véritable révolution dans le monde des wargames, ce jeu a été réalisé en plus de sept ans ! Très bien conçu et d'un abord facile, il séduira les novices et passionnera les stratèges.

U.M.S. (Simulateur Militaire Universel) est un logiciel révolutionnaire dans le monde des wargames. Sa conception a d'ailleurs demandé plus de sept ans. Vu ses capacités, il a toutes les chances de passionner aussi bien les mordus de ce style de jeu que d'amener nombre d'autres à s'intéresser au domaine un peu particulier des jeux de guerre. En effet ses potentialités sont extrêmement diverses : cinq batailles pré-programmées, création de scénarios supplémentaires, d'armées différentes et de cartes en relief (pouvant d'ailleurs être utilisées pour d'autres fonctions : mondes de « Donjons et Dragons », cartes de rapport ou autres).

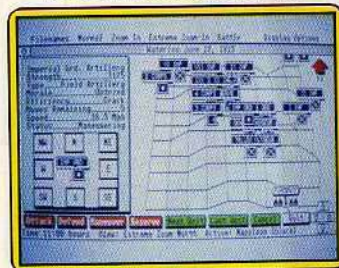
Nous allons commencer par l'étude du wargame proprement dit. Cinq scénarios sont présents sur la disquette : *Arbela*, la bataille qui opposa Alexandre le Grand et Darius de Perse en 331 avant J.-C. et décida de la conquête de l'Asie Mineure ; *Hasting*, combat fantastique du Moyen-Âge (1056), opposant deux prétendants à la couronne d'Angleterre ; *Marston Moor*, où Oliver Cromwell sauva la jeune armée du parlement ; *Waterloo*, la grande défaite de l'Empereur et enfin *Gettysburg* en 1863, où le général Lee atteignit son apogée. Comme vous le voyez, les scénarios sont variés et couvrent une grande période de l'histoire. Un livret (en anglais malheureusement, alors que la notice explicative du jeu lui-même est en français) fournit tous les renseignements indispensables à la compréhension de ces batailles.

Une fois un scénario chargé, vous voyez s'afficher le champ de bataille en 3D, avec l'ensemble des forces en présence, les reliefs naturels, les zones boisées et éventuellement le nom des régions, villages et villes. Avant de commencer à jouer, étudiez bien le terrain et les positions respectives des différents corps. Vous disposez pour cela d'une extrême souplesse de la représentation 3D : vue normale selon l'une des huit directions, « zooming » où

vous sélectionnez la zone à agrandir à la souris, que vous pouvez ensuite faire défiler dans les quatre directions. L'option « automatic zoom » facilite la tâche dans les combats en agrandissant d'elle-même les endroits où il se passe quelque chose d'important. Grâce à ce large éventail, il est toujours possible de voir très précisément la position des différents éléments.

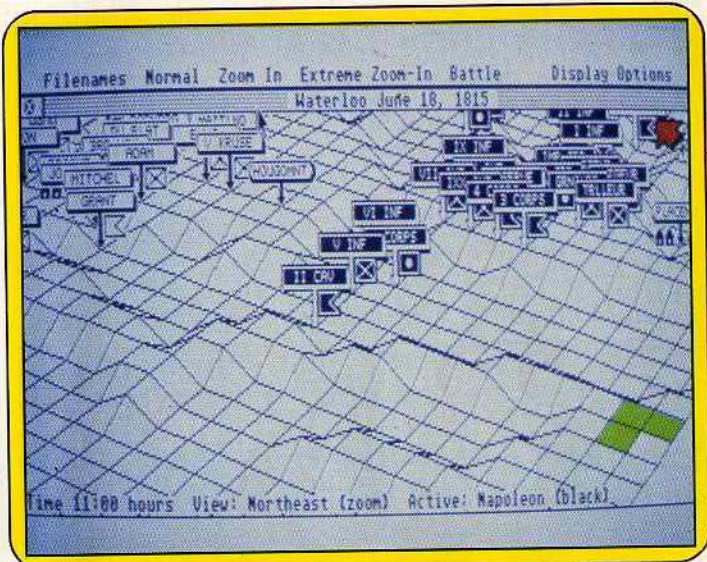


Le champ de bataille en 3D.



L'option « zoom » facilite la tâche.

La bataille commence. Le programme peut gérer les deux camps pour une démonstration (qui apparemment ne peut être stoppée avant son terme, ce qui est un peu surprenant), l'un des deux camps ou superviser seulement le jeu entre deux humains et décider de l'issue des batailles. L'ordinateur dispose de plusieurs stratégies différentes que vous pouvez choisir : défense, attaque selon l'un des quatre types (flanc gauche, flanc droit, centre ou double enveloppement) ou liberté totale laissée au programme de décider lui-même (pour cela le logiciel analyse plus de dix facteurs par unité, dans les deux armées). Chaque unité est définie par un grand nombre de facteurs dont les plus importants sont le moral, l'état, la force, le nombre de



Avant le combat, étudiez le terrain et la position des différents corps.

déplacements par tour, la vitesse de déplacement, l'efficacité et éventuellement la possibilité de tir à distance et sa portée. Chaque phase de bataille est divisée en huit segments égaux. Chaque camp, à son tour, donne ses ordres à ses différents corps d'armées : déplacement dans l'une des huit directions, tir éventuel dans la direction de votre choix, manœuvre (qui permet un maximum de mouvement mais laisse l'unité vulnérable), attaque (qui réduit sa mobilité mais augmente grandement sa valeur de combat), défense (qui arrête tout mouvement mais améliore sa résistance à une attaque) et enfin réserve (qui rend l'unité immobile et vulnérable mais augmente son moral après une phase complète de jeu). Après chaque phase de jeu, le programme affiche le résultat des combats, les statistiques fondamentales de chaque unité et globales, puis dresse la carte des nouvelles positions. Vous devez faire preuve d'une stratégie fine pour gagner car le programme se montre redoutable. De plus il est bien évident que la bataille ne se conduit pas de la même manière à Arbela ou à Gettysburg, du fait des armes bien différentes.

Une fois que vous avez fait le tour des cinq scénarios fournis (ce qui vous tiendra déjà de nombreuses heures en haleine), sans doute aurez-vous envie de modifier un scénario (qu'aurait fait Napoléon à Waterloo avec l'aide de Grouchy, ou Darius avec un blindé !?) ou créer le vôtre. Commencez dans un premier temps par établir le plan des lieux. Une carte vierge s'affiche. En sélectionnant à la

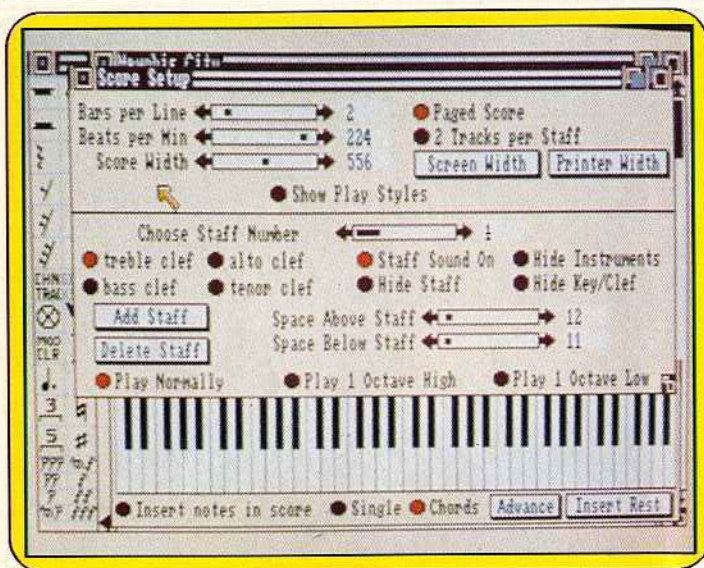
souris un ou plusieurs points, vous pouvez introduire bois, murs, dépressions, villes et villages ou même procéder à une création aléatoire suivant ou non certaines normes. Vient ensuite la constitution de l'armée. Vous spécifiez toutes les unités présentes et indiquez pour chacune d'elles leurs caractéristiques. Le programme dispose de dix-huit unités prédéfinies que vous pouvez modifier à loisir et de six unités de remplacement de type entièrement paramétrables. Ainsi, grâce à ces possibilités, rien n'empêche de créer une bataille style « Donjons et Dragons » avec magiciens, guerrier et monstres ou un appui aérien (l'aviation ne fait en effet pas partie des unités proposées). Il ne vous reste plus, à ce stade, qu'à positionner les différents corps d'armée sur la carte, et à définir l'heure de départ et la durée simulée de l'ensemble de la bataille et de chaque phase. La sauvegarde des informations, tant en cours de jeu que pour la création, se fait sur disquette ou disque dur, et le programme permet une copie imprimée de toutes les phases de jeu et cartes.

Seul petit reproche (s'il faut en trouver un !), l'aspect du ravitaillement n'est pas pris en compte. Un fabuleux logiciel aux possibilités inépuisables, très bien réalisé et d'emploi aisé. (Disquette Rainbird pour Atari ST.)

Jacques Harbonn

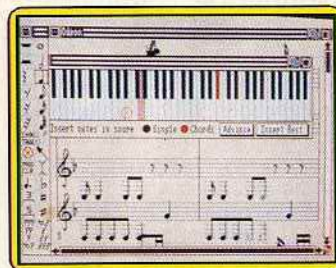
Type	wargame
Intérêt	19
Graphisme	★★★★★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	C

TILT-PARADE



Un clavier de piano pour composer à l'aide de la souris.

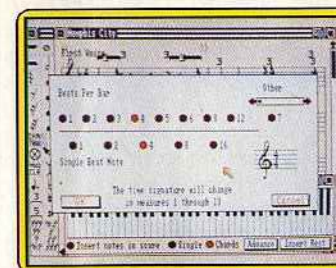
la machine. La visualisation du score est, en revanche, très bien gérée. Après avoir supprimé la fenêtre « clavier », le compositeur suit la partition grâce à l'option « flash » qui pointe avec précision les notes jouées. Le défilement de la partition se fait par saut de page et reste lui aussi très précis. Le graphisme du score possède la rigueur traditionnelle de l'écriture



Ecran de l'éditeur de partitions.



Excellent contexte de travail.



Choix de la mesure.

musicale. Les symboles sont réalistes, la sortie imprimante de votre composition fin prête pour le dépôt SACEM! (Société des Auteurs, Compositeurs, Éditeurs de Musique).

Vient ensuite la phase de création. Vous pointez, sur la tablette d'icônes, une figure rythmique, peut-être une altération puis cliquez sur la portée. Il est possible d'entendre la note sélectionnée et même de la visualiser sur le clavier piano. Mais la meilleure façon de composer consiste encore à valider les notes directement sur ce même clavier à l'aide de la souris. Cette manipulation est très souple. Elle permet aux novices d'assimiler facilement la relation note jouée/note écrite, c'est-à-dire le lien parfois rebutant qui existe entre le fait de pianoter et celui de

mettre au propre une partition ! Dommage cependant qu'il ne soit pas possible de supprimer une note de la même façon qu'on la valide. La correction passe toujours par l'icône « gomme »... A noter enfin un handicap flagrant dans la mise en place des partitions. Le remplissage des mesures ne tient pas compte de la forme rythmique du morceau. Par exemple, pour une partition écrite en 4/4 (quatre noires par mesure), l'ordinateur peut écrire cinq noires sans passer à la mesure suivante (les notes en « trop » ne seront pas jouées...). C'est donc au compositeur de gérer lui-même cette organisation ! Deuxième travail, la mise au point de toutes les « nuances », variations de tempo, de sonorité, répétition, etc. *Deluxe Music* s'avère très puissant en ce domaine. Un menu déroulant concerne chaque phase de la création.

Il est tout d'abord possible de couper/coller une section du morceau ou de l'écouter en boucles. La transposition à l'octave inférieure ou supérieure est possible sur une note ou un groupe de notes, tout comme le renversement automatique des accords (do-mi-sol devient mi-sol-do, sol-do-mi, etc.). Même chose en ce qui concerne l'attribution des sonorités, le choix de tempo ou la forme rythmique (mesure 4/4, 3/4...). Le choix des nuances est enfin très précis. Du triple « pianissimo » au triple « forte », il suffit de positionner les symboles correspondants pour « dynamiser » la partition. Il est de même possible de moduler votre jeu par le biais d'un menu spécial : « staccato », sustain et vibrato, pour faire « vivre » l'instrument !

Si l'avantage certain de ce programme réside dans la pluralité de ses options de création, *Deluxe Music Construction Set* possède malheureusement deux défauts majeurs. Le nombre d'instruments joués simultanément est tout d'abord trop restreint (deux timbres seulement...) et ne permet pas, par exemple, de composer des parties rythmiques convaincantes. Deuxième défaut, l'impossibilité de « croiser » les voix musicales : la piste 1, attribuée au piano par exemple, ne peut dépasser le cadre de la portée supérieure, sous peine d'utiliser le timbre de la deuxième piste...

La comparaison de ce logiciel à *Sonix* (programme de création musicale testé sur *Amiga* dans la rubrique « Tilt Parade » de *Tilt* n° 46) met en évidence le domai-

Un programme d'aide à la composition musicale dont le domaine de prédilection est l'écriture traditionnelle pour piano. D'autres options aussi qui séduiront novices et professionnels...

Deluxe Music et *Amiga*, un couple à faire rougir les plus grands compositeurs. Mise au point de partitions, choix d'instruments et raccordement à un synthétiseur par le biais d'une interface MIDI, *Deluxe Music Construction Set* séduira tout aussi bien les novices que les professionnels de la composition musicale. Ce logiciel possède bien sûr quelques points faibles, notamment si on le compare à son concurrent direct, le programme *Sonix* distribué par Aegis. Mais chaque chose en son temps...

Un programme d'aide à la composition musicale se doit tout d'abord de respecter l'équilibre complexité/maniabilité. *Deluxe Music* profite pour cela de l'excellent contexte de travail offert par l'*Amiga*.

Menus déroulants, fenêtres cachées ou rétrécies, vous profitez ici de trois zones de compositions distinctes. La partition, le « score », occupe bien sûr la majeure partie de l'écran. Un menu spécial permet en outre

d'en modifier toutes les composantes, à savoir l'espacement vertical entre les portées, la « condensation » des notes sur l'écran, la visualisation de l'ensemble des symboles ou le masquage de certains d'entre eux, etc. Le compositeur peut d'ores et déjà mettre en place un tableau de travail personnalisé et très maniable.

Deuxième fenêtre, la classique palette de symboles qui comprend bien sûr les différentes figures rythmiques traditionnelles (blanches, noires, croches...), les altérations, nuances ou icônes d'effacement et de saisie. La fenêtre « clavier » permet, pour sa part, de visualiser les touches (six octaves) et de composer à l'aide de la souris. Un ensemble en définitive souple et cohérent !

Comme toujours, le travail commence par l'écoute des morceaux pré-programmés. Les capacités de *Deluxe Music* y apparaissent clairement. Quatre voix réelles avec seulement deux instruments joués simultanément, ce qui est assez peu face aux capacités sonores de

ne de prédilection de *Deluxe Music*, à savoir l'écriture traditionnelle pour piano. Double portée, de subtiles modulations mais peu de variations de timbre, un domaine bien défini et fort heureusement très bien adapté à la composition musicale dans sa forme la plus générale. (Disquette Electronic Arts pour Amiga.)

Olivier Hautefeuille

Type — aide à la création musicale
Intérêt — 15
Animation — ★★★★★
Graphisme — —

Bruitage — ★★★★★
Prix — 700F environ

Rock'n Roll

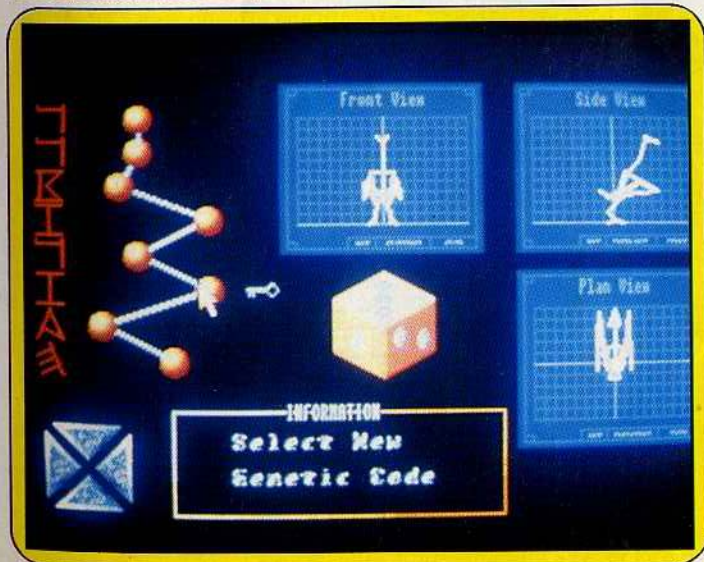
Electronic Arts a commercialisé depuis peu une disquette de sonorités nommée *Rock'n Roll* compatible avec *Instant Music*, *Deluxe Vidéo* et *Deluxe Music*. Dix-huit sons digitalisés et assez convaincants. La notice trace une brève histoire du rock de 1956 à nos jours... Pourquoi pas ? (Disquette Electronic Arts pour Amiga. Prix : C.)

ATARI ST Eco

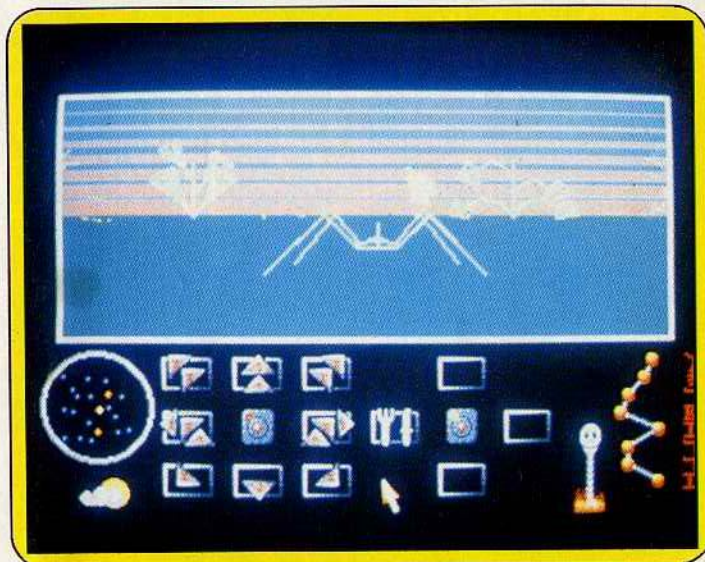
Un jeu totalement original où vous devez gravir tous les échelons de l'évolution pour parvenir à une forme d'humanoïde qui ne craint plus aucun prédateur...

Eco est un jeu totalement original qui ne se rapproche d'aucun logiciel connu. Avant toute chose, vous devez déprotéger en écriture la disquette car elle refuse d'être lancée autrement et ce point n'est pas précisé dans la notice. Vous graviserez un à un tous les échelons de l'évolution pour parvenir à une forme humanoïde qui ne craint plus de prédateur. Au départ, vous commencez sous une forme primitive choisie par l'ordinateur (araignée ou mouche le plus souvent), dans un climat aléatoire (tropical, tempéré, désertique, polaire, etc.). La moitié supérieure

de l'écran est dévolue à la représentation en trois dimensions de ce qui vous entoure : obstacles, plantes et surtout autres créatures vivantes (proies ou prédateurs). Les graphismes fil-de-fer utilisés ne sont pas très engageant au premier abord mais ils ont le mérite d'être parfaitement clairs. Une animation assez fluide fait évoluer les différentes créatures et le paysage. La moitié inférieure contient un radar pour mieux repérer les créatures environnantes (les bleues sont les proies et les autres sont les partenaires ou prédateurs), un indicateur du climat, les icônes de



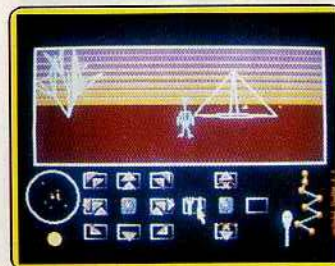
Vous influencez sur l'évolution en modifiant les gènes.



Vous commencez sous une forme primitive : mouche ou araignée.



Penser à se nourrir....



... puis à se reproduire.

déplacement au sol, une autre série d'icônes pour les autres actions (vol, recherche de nourriture ou de partenaire) et enfin la représentation de votre durée de vie. Les différentes touches du clavier du groupe « flèches de direction » permettent de modifier l'angle de vue sans déplacer la créature elle-même. Dans un premier temps, il faut trouver de la nourriture pour faire grandir votre bestiole et la rendre apte à la procréation. Vous cliquez (et maintenez cliqué) sur l'icône de recherche de nourriture ou facilitez la recherche en vous guidant sur le radar et en dirigeant manuellement votre animal jusqu'à le mettre à proximité de la nourriture (à ce niveau, ce sont les plantes qui vous intéressent). Bien entendu, vous devez surveiller en perma-

nence les alentours et vous éloigner au plus vite des prédateurs qui n'attendent qu'un moment d'inattention de votre part pour faire un bon repas ! Dès que vous avez mangé votre quota de nourriture (une seule plante suffit à ce niveau), vous grandissez et êtes en âge de vous accoupler. Là encore cette recherche peut s'effectuer de manière automatique ou être aidée grâce au radar. Continuez à vous méfier des nuisibles car il serait dommage d'imaginer tomber dans les pattes de votre belle (ou beau, on ne connaît pas le sexe de votre animal) et vous retrouver dans le bec ou les serres d'un oiseau !

C'est à partir de ce moment que le jeu prend toute sa dimension. Le chromosome qui contrôle votre créature porte huit gènes, chacun d'eux pouvant prendre huit états différents, ce qui permet la bagatelle de 16 777 216 combinaisons ! Chaque reproduction vous permet de déverrouiller un gène différent. Cela étant fait, il est possible de le modifier à loisir et d'observer sur les trois écrans (vue de face, de profil et du dessus) les effets sur la créature. Au début, les effets ne sont pas très spectaculaires car vous ne pouvez modifier qu'un seul gène (celui que vous venez de déverrouiller). Mais par la suite les implications sont beaucoup plus complexes car à mesure que le nombre de gènes modifiables augmente, les interactions entre les différents gènes se révèlent. Tous les gènes n'ont pas la même valeur, certains induisant des différences spectaculaires et d'autres minimes. Voici la liste (non exhaustive) des fonctions de

TILT-PARADE

chacun. Le premier intervient sur la disposition des pattes et la forme des ailes ; le second code la taille des pattes tandis que le troisième gère celle de la bouche ; le quatrième s'occupe du rapport existant entre la taille des pattes et celle des ailes ; le cinquième intervient dans la taille des ailes ; le sixième induit des changements radicaux de forme dans le sens de l'évolution (mouche-oiseau par exemple) ; le septième gère la taille de la queue ; enfin le huitième provoque lui aussi des changements complets de forme mais dans le sens d'une régression (araignée-plante). Il est capital de contrôler l'aspect final de votre animal pour vérifier qu'il ait quelque chance de survie. Une mouche aux très grandes ailes, mais dotée de pattes atrophiées, risque de ne pas être très viable. De même un oiseau à la queue trop courte aura du mal à se diriger correctement en vol. Une fois

satisfait de votre nouvelle création, le jeu continue pour une nouvelle phase de recherche de nourriture et de partenaire. Bien évidemment, votre nourriture dépend de votre forme actuelle (mouches et araignée par exemple pour les oiseaux) et les prédateurs d'hier ne le sont plus aujourd'hui. Le cycle jour-nuit a aussi son importance car la nuit vous voyez moins bien ce qui vous entoure. Agissez avec prudence au stade suprême d'humanoïde. Musique agréable ou bruitages variés (au choix) accompagnent le déroulement du jeu. Un fabuleux logiciel, beaucoup plus prenant qu'il n'y paraît au premier abord. (Disquette Ocean pour Atari ST.)

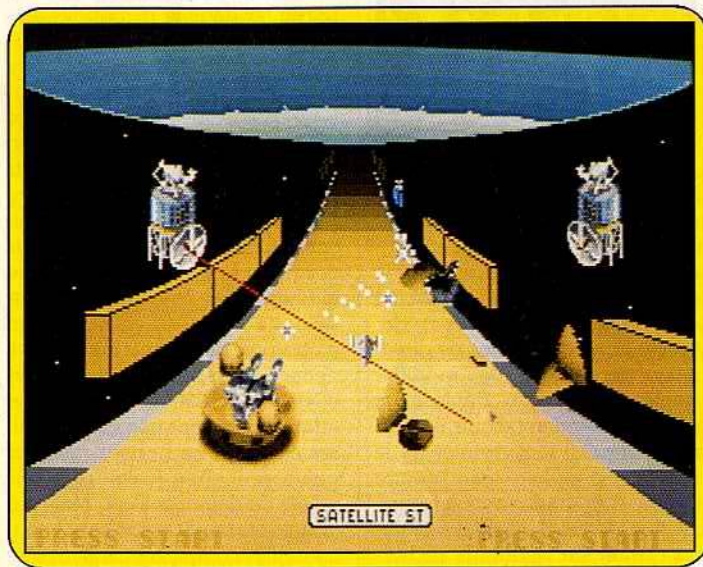
Jacques Harboun

Type _____ simulation d'écosystème
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★ ★
Animation _____ ★★ ★★
Bruitage _____ ★★ ★★
Prix _____ B

AMIGA

Road Wars

Action à l'état pur, animation en 3D rapide et fluide, graphismes hauts en couleurs, bruitages percutants, un soft indispensable aux amateurs de « shoot them up » !



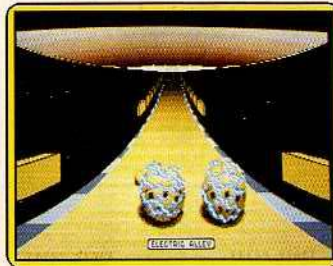
Des satellites vous détruisent à coups de rayon laser.

Mastertronic, l'une des plus importantes compagnies de soft anglaise, a fondé l'année dernière le label Arcadia dans le but de s'attacher au marché des jeux de salles d'arcade. Le projet s'articule

autour d'un nouveau système de jeux vidéo basé sur l'unité centrale d'un Amiga montée à deux mégas. La machine d'arcade, ainsi créée, a été commercialisée récemment en Grande-Bretagne



Fermé, votre tank du futur...



... est sur la défensive.



Ouvert, il est plus agressif !

et présente la particularité d'offrir le choix entre cinq programmes différents. Les deux premiers modèles distribués sont consacrés l'un à des programmes de sport et l'autre à l'arcade/action. Melbourne House, qui vient d'être rachetée par Mastertronic, doit réaliser l'adaptation de ces jeux sur Amiga, bien sûr, mais également sur Atari ST et occasionnellement sur huit bits. Après la première de ces conversions : Xenon (testé dans le Tilt Parade du numéro 52), voici maintenant l'arrivée de Road Wars suivi de Rockford, un « Boulderdash ». On ne peut que souhaiter le succès de cette formule originale qui devrait amener d'excellents jeux d'arcade sur nos micros. Il est à noter qu'Arcadia n'est pas la seule société à avoir acheté à Commodore la licence permettant d'utiliser l'Amiga en salle d'arcade. En effet Bally/Midway, la célèbre firme américaine, à qui l'on doit Rampage, a fait de même.

Après cet historique, venons-en à Road Wars qui est un programme impressionnant. Dès la fin du chargement la démo se met en route et tout de suite c'est la claque. Sous le coup de la surprise on en reste bouche bée. Tout

d'abord l'animation en 3D, rapide et fluide, est un modèle du genre. Les graphismes, très fins, sont rehaussés par une parfaite utilisation des couleurs. La bande sonore, qui n'est pas de reste, se compose d'un bon thème musical et de bruitages percutants. Quelle classe ! On se croirait tellement dans une salle d'arcade qu'on a presque le réflexe de mettre une pièce avant de commencer la partie. Mais ne nous emballons pas, il est tout à fait déconseillé de glisser de la monnaie dans le drive sous peine de problèmes graves. L'action se situe sur une route sans fin, bordée de chaque côté par des barrières, qui se déroule très rapidement. Deux véhicules circulent, côte à côte, sur cette voie et doivent détruire obstacles et agresseurs. Le second est contrôlé par un autre joueur, ou à défaut par l'ordinateur. Ces tanks du futur, de forme sphérique, présentent deux positions : l'une, fermée, permet de traverser les obstacles sans dommages, tandis que l'autre, ouverte, fait apparaître des canons avec lesquels vous vous débarrassez des gêneurs. Vous rencontrez des boules, des vaisseaux ennemis, des barrières d'énergie, ainsi que des satellites qui surgissent régulièrement hors de la route et qui peuvent vous abattre d'un seul rayon laser. Détruisez les plaques bleues, au bord de la route, avant de pénétrer dans un toboggan qui mène au tableau suivant. L'action, rapide et violente, gagne encore en intensité si vous jouez à deux. On peut alors, tout en évitant les obstacles, tenter de projeter l'autre hors de la route par un trou dans la barrière, ce qui l'accompagne d'une explosion très réussie. Vous pouvez également vous allier afin d'aller beaucoup plus loin dans le jeu. Cette formule est très efficace mais certains ne parviendront pas à contrôler leur agressivité, et il faut bien reconnaître que cela pimente le jeu.

Road Wars est un superbe jeu d'arcade qui offre de l'action à l'état pur, servie par une réalisation sans faille. Un programme indispensable aux vrais amateurs de « shoot them up ». (Disquette Melbourne House pour Amiga. Annoncé pour Atari ST.)

Alain Huyghues-Lacour.

Type _____ shoot them up
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★ ★★ ★
Animation _____ ★★ ★★ ★
Bruitage _____ ★★ ★★ ★
Prix _____ C

AMIGA 500. POUR FAIRE FORT

LE PHÉNOMÈNE!



Un phénomène qui s'impose par sa puissance et son efficacité.
Un super assistant pour faire face aux concours et aux examens...
un tremplin fabuleux pour exercer votre sagacité et votre créativité,
pour vous initier aux applications majeures de l'informatique
(traitement de texte, tableur, base de données en français...).

Une unité centrale puissante

- Motorola 68000, 16/32 bits • Mémoire centrale 512Ko standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe • Mémoire ROM: 256 Ko • Unité de disquette 3''1/2-880 Ko

3 circuits spécifiques pour travailler Gestion, Maths, Graphisme, et pour se détendre en musique

- **Daphné:** graphique/animation
 - coprocesseur graphique ; 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire
- **Agnès:** gestion vidéo
 - 4 modes graphiques (de 320 x 256 à 640 x 512)
 - 32 couleurs en 320 et 16 couleurs en 640 parmi les 4096 couleurs disponibles
 - mode HAM avec 4096 couleurs en simultané à l'écran
- **Portia:** entrées/sorties
 - synthétiseur incorporé ; contrôle de ports séries/clavier/son
 - 4 voies sonores/sortie stéréo ; 9 octaves

AMIGA 500 bénéficie de la technologie **COMMODORE**, une technologie "pro", pour faire fort... même pendant la pose-loisirs avec nos logiciels de jeux. Génial!
Son prix : 4725 F TTC (sans moniteur).



Commodore

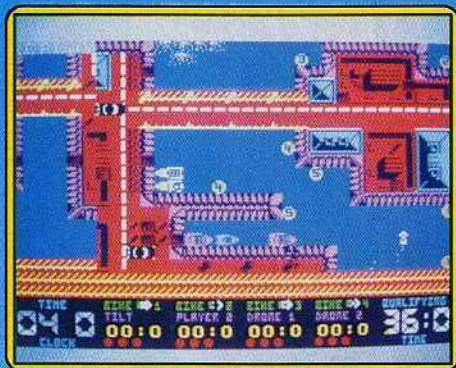
**UNE TECHNOLOGIE POUR
LES PROFESSIONNELS.**

TÉL. 46 44 55 55

SICOB: STAND BC 30 54

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



JETBIKE SIMULATOR

Scooters de mer

Vous participez à différentes courses en scooter de mer. Celles-ci se déroulent sur les lacs, la côte ou les docks. Avant de concourir, vous devez vous qualifier, ce qui n'est déjà pas si évident, même dans l'option standard. Vous jouez seul contre les deux machines tenues par l'ordinateur ou à deux, l'action se déroulant en même temps. Chaque parcours a lieu sur un seul écran. Ce n'est qu'en gagnant la course que vous accéderez au parcours suivant. Les scooters sont représentés comme des flèches pleines avec un motif central permettant de les distinguer. Leur animation est très bien rendue, avec dérapage, effet d'inertie et les bulles qui s'échappent. On regrette cependant leur taille trop réduite et le fait qu'on ne sait plus toujours où ils sont lorsqu'on passe sous un pont. Les parcours à effectuer ne sont pas très clairs et il faut un certain temps avant de compren-

dre où l'on doit aller. Les décors sont corrects. Sur le plan sonore, ce logiciel dispose d'une excellente musique de présentation jouant sur plusieurs voix et d'une synthèse vocale parlant distinctement. Les bruitages en cours de jeu sont plus limités. *Jetbike* est une simulation originale à la réalisation de qualité. (K7 Code Masters pour Spectrum) J.H.

Type	simulation de scooter marin
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A



TETRIS

Réflexion

Voici enfin un rayon de soleil dans l'univers ludique. *Tetris* est un programme qui va à contre courant de la production actuelle qui nous offre des jeux de plus en plus sophistiqués, des graphismes sans cesse améliorés, mais qui manquent le plus souvent d'originalité. C'est un jeu passionnant et inclassable qui ne paye pas de mine : un seul tableau et des graphismes sans intérêt. Seulement voilà, les idées les plus simples sont souvent les meilleures et ce programme en est une parfaite illustration. Des pièces géométriques de formes différentes tombent une à une dans un récipient rectangulaire. Pendant leur chute, vous les dirigez à droite ou à gauche et vous pouvez également les faire tourner sur elles-mêmes. Votre objectif consiste à les guider afin que, en s'emboîtant les unes dans les autres, elles forment une ligne horizontale. La barre pleine ainsi réalisée vous est créditée et disparaît alors. Si vous ne parvenez pas à établir des lignes, les pièces se posent les unes sur les autres et la partie s'arrête lorsque la pile atteint le haut du rectangle. Le but est de réaliser le plus grand nombre de lignes. Il est surprenant de constater qu'à partir



Version Amstrad CPC

Ce programme est à mon goût plus séduisant que *Turbo GT* ou *Super Sprint* (courses de voitures bâties sur le même principe de vue aérienne). Les effets de « dérapage » sur l'eau sont ici bien rendus et le graphisme et la topologie des pistes assez variés. Dommage que les sprites soient si petits et que l'ensemble ne soit pas plus coloré. (K7 Codemasters pour Amstrad CPC) O.H.

Type	action/sport
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B



d'une idée aussi banale on puisse réaliser un jeu vraiment passionnant. L'histoire de ce logiciel est également un sujet d'étonnement puisqu'il nous vient de l'Est. A l'origine Tetris a été programmé en URSS sur un IBM. (Disquette Mirrorsoft pour Atari ST.)

A. H.-L.

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

Version Amiga

La version pour Amiga est similaire à la précédente, la seule différence notable est la qualité supérieure de la bande sonore. Si vous regardez l'écran, vous ne serez pas



impressionné mais jouez une fois à Tetris et vous serez convaincu. Si vous aimez les programmes de réflexion, bien sûr ! Un jeu envoûtant. (Disquette Mirrorsoft pour Amiga.)

A. H.-L.

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

SPACE RACER

Testez vos reflexes

Fans d'action, Loricels pense à vous ! Très bon test pour les réflexes, ce jeu met les nerfs à rude épreuve. La vitesse est tout bonnement démentielle et l'on n'a

vraiment pas le temps de réfléchir à ce que l'on fait dans cette épreuve de motos spatiales où tous les coups sont permis. Faire



valser ses adversaires dans le décor est la seule solution tant il est difficile de doubler en virage.

Mieux vaut rester en tête. Conserver cette position n'est pas de tout repos car l'on est obligé de pousser l'engin au maximum et le maintenir à une telle cadence n'est décidément pas facile. Ne penser à rien, se concentrer sur la configuration du tracé au

sol et le suivre au mieux sans trop s'élever dans les airs ni s'approcher du sol, car dans ces deux cas l'on perd une bonne partie de sa vélocité, ce qui permet aux adversaires d'effectuer une remontée fantastique et inattendue. Nous ne nous étendrons pas sur la qualité de la réalisation : elle est irréprochable. Nous ne pouvons que dire bravo à

ceux qui ont collaboré à ce programme ! (Disquette Loricels pour Atari ST.) M.B.

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

ENDURO RACER

Course de moto-cross

Activision n'a pas choisi la facilité en se lançant dans l'adaptation de cette superbe course de motos qui a remporté un grand succès dans les salles d'arcade. Cinq courses successives vous sont proposées et vous ne disposez que de soixante secondes pour terminer chacune d'entre elles.



Vous devez sauter par dessus différents obstacles qui sont disposés sur la route ou les éviter en roulant sur le bas-côté mais cela vous ralentit. Les autres concurrents ne vous gênent pas vraiment, en revanche un collision avec une jeep vous fera perdre un temps précieux.

Cette version présente d'honnêtes graphismes mais souffre d'une animation peu réaliste : l'impression de vitesse n'est guère convaincante



TUBES

et les autres concurrents semblent disparaître lorsque vous arrivez à leur hauteur. Les sauts d'obstacles sont assez exagérés et certaines motos donnent vraiment l'impression de s'envoler. On ne retrouve pas les qualités qui ont fait le succès du jeu original mais on peut néanmoins prendre plaisir à cette course. (Disquette Activision pour Atari ST.) A. H.-L.

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



BOBO

Le bagnard

Bobo est un bagnard échappé des pages de *Spirou* pour squatter l'écran des Atari ST où on le retrouve en prison : les six épisodes d'action des deux disquettes du programme se déroulent toutes au pénitencier. Pleines d'imagination et bien réalisées, rapides et difficiles, les aventures de Bobo inaugurent la collection « Spirou » d'Infogrames. Chaque épisode repose sur une idée d'action : Bobo doit tout d'abord servir la soupe aux autres forçats, prompts à frapper les tables de leurs gamelles vides. Ensuite vient la corvée des patates où il doit éplucher plus vite que n'arrivent les légumes ou risquer de se faire ensevelir. Le troisième épisode, le plus spectaculaire, affecte Bobo au nettoyage du couloir. Gardiens, détenus et une flopée de chiens passent leur temps à aller d'une porte à l'autre en laissant sur le carrelage les esthétiques empreintes de leur pattes crottées, de leurs godillots boueux : un cauchemar ! Des trampolines font rebondir l'intérêt et les prisonniers, qui cherchent à sauter plus haut que les tristes murs de la prison. A moins qu'ils ne choisissent, pour s'évader, la voie dangereuse du réseau électrique. Enfin, épuisé, vanné, Bobo partage sa cellule avec cinq autres bagnards qui, par moment, ronflent. Bobo les berce et court se recoucher. Les graphismes et l'animation servent parfaitement les idées d'action : très lisibles, rapides, les mouvements sont continus, sans saccades. Une bonne musique varie selon les morceaux. Bobo constitue une indéniable réussite parce qu'une réalisation

impeccable s'allie à des idées originales. (Disquettes Infogrames pour Atari ST.) D.S.

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

GOLDEN PATH

Le sentier doré

Avez-vous entendu parler de l'époque mythique où régnait le grand Empereur Y'sin Hsi ? Sûrement non, car en effet, en notre XX^e siècle peu de gens se rappellent de cette période magique où le dernier Dragon et les démons rôdaient encore sur la terre. Mais heureusement comme dans notre monde, rien ne se perd vraiment, il reste une chance de retrouver cette lointaine période : un livre sacré gardé dans une région montagneuse du Tibet par des moines initiés. Votre



sants. Les bruitages et l'environnement musical utilisent les caractéristiques de l'Amiga. (Disquette Firebird pour Amiga) E.C.

Type **aventure animée**
Intérêt **15**
Graphisme **★★★★★**
Animation **★★★★★**
Bruitage **★★★★★**
Prix **C**

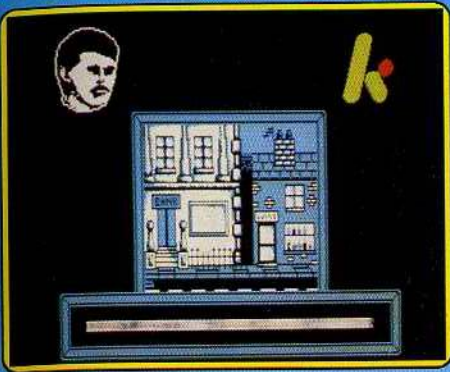


quête de savoir et de sagesse, sous l'apparence d'un moine, consiste à trouver les moyens qui vous permettront de retrouver ce témoignage de l'époque dorée. De nombreux obstacles se dressent devant vous : des zombies ayant l'apparence de jeunes filles, des mamans dragons en colère, des petits lutins agressifs. Par ailleurs certaines parties du jeu constituent de véritables puzzles qu'il faut nécessairement résoudre pour passer aux étapes ultérieures (trouver l'enfant handicapé d'un paysan, trouver le bébé de la maman dragon). Ce logiciel est graphiquement sublime, les paysages sont d'une poésie qui incite plus à la contemplation qu'au jeu (laissant loin derrière la version ST). Les animations sont excellentes, les évolutions de votre moine et des autres protagonistes sont saisis-

THE KRYPTON FACTOR

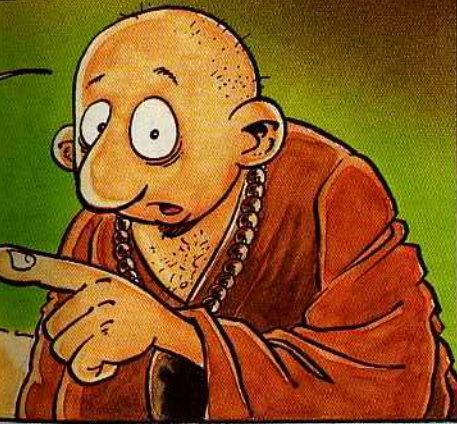
Neurones agiles

Six épreuves pour tester l'agilité de vos petites cellules grises... Logiciel original et « sérieux », *The Krypton Factor* propose tout d'abord un très simple exercice de mémoire. Chaque joueur voit défiler une suite de chiffres qu'il doit alors classer par ordre croissant. La deuxième épreuve est déjà plus complexe. Un dessin s'inscrit à l'écran, commenté par un texte relativement long et qui défile en scrolling. L'opération est ensuite répétée, mais avec quelques modifications, soit dans le texte soit dans le dessin. A vous de réussir ce double « jeu des différences » ! Puzzle, test de couleur et même quelques scènes de réflexe/action,



la partie se poursuit alors en une longue série d'exercices couronnés par un classement général. Aucun bruitage (concentration oblige...), une présentation graphique toujours très claire, ce logiciel serait un compagnon de jeu idéal s'il était traduit en français. Le joueur novice en la matière aura toutes les peines du monde à mémoriser les textes proposés ou à déchiffrer la

TU PARLES!
D'UN
SENTIER DORÉ!!!



notice du soft. Pour conclure, un bon programme qui ne concerne réellement que les anglophones adeptes de réflexion pure. (K7 Domark pour Amstrad CPC) O.H.

Type	réflexion et mémoire visuelle
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	B

EYE

Le jeu vous observe

La plupart des programmes de réflexion sur ordinateur tournent généralement autour des jeux institutionnels tels que les échecs, les dames, othello. Aussi toute tentative d'introduction de nouveaux thèmes attire



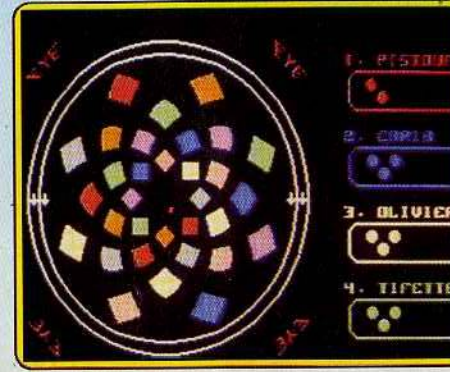
l'attention. Dans le cas de Eye le champ d'action est constitué d'un plateau circulaire en forme de spirale composé de trente-deux cases de couleurs. Huit teintes différentes. Chacune d'elles regroupant quatre des cases du plateau de jeu. De part et d'autre de l'écran, on peut voir des indicateurs de jeu qui montrent aux joueurs (un à quatre) le nombre de jetons dont ils disposent et les couleurs « contrôlées » dont ils peuvent s'emparer, puisque le but est de parvenir à placer tous ses jetons (avant l'adversaire) sur les couleurs « contrôlées ». Les règles varient selon qu'on y joue seul, contre la machine ou à plusieurs.

Les graphismes du programme sont simples puisque Eye se déroule pour l'essentiel devant un kaléidoscope de couleurs. Les animations se limitent aux éventuelles rotations du cercle. Les bruitages sont pratiquement absents (excepté pour la page de présentation). Il est dommage que ce programme soit si difficile à aborder et surtout à comprendre. On en arrive à penser que pour des raisons commerciales ses auteurs l'ont rendu le plus ésotérique possible. (Disquette Endurance Game pour Atari ST) E.C.

Type	réflexion
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	C

Version C 64

Le jeu ne présente que des différences minimes avec la version ST. On peut cependant noter l'exceptionnelle qualité de la musique et de la présentation qui surpasse nettement celle du ST. Les règles restent



exactement les mêmes. Les graphismes sont légèrement moins fins. (Disquette Endurance Game pour C 64) E.C.

Type	réflexion
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

GRAPHO

Animation sur CPC

Les logiciels d'animation sur machines huit bits sont rares et généralement rudimentaires. Simple d'emploi, The Animator sur Amstrad CPC (voir Tilt n° 35, page 59) donnait des résultats plutôt limités et n'était guère utilisable par les créateurs de jeux. C'est à cette catégorie d'utilisateurs que s'adresse Grapho, ce qui excuse en partie l'hermétisme de sa présentation et la difficulté de sa mise en œuvre. La création d'une animation s'exécute en deux temps.

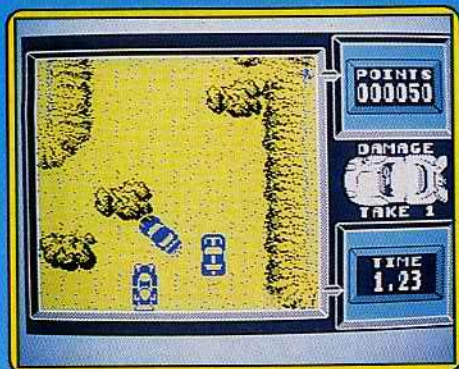


Il faut d'abord dessiner les motifs (dessins isolés constitutifs d'une séquence d'animation), ainsi que le décor à l'aide de l'éditeur de Grapho, puis programmer en Basic des séquences d'animation à l'aide des quarante-cinq instructions RSX complémentaires fournies avec le logiciel (une fois chargées en mémoire avec le Basic, les instructions RSX sont utilisables comme n'importe quelle autre instruction).

L'éditeur graphique ne brille ni par sa facilité d'emploi, ni par l'étendue de ses fonctions, ce qui rend assez fastidieuse la réalisation des dessins. Les instructions RSX sont en revanche assez complètes et permettent notamment de réaliser des incrustations en avant ou en arrière du décor, de procéder à de nombreux tests sur la présence, l'absence ou la rencontre de motifs, de récupérer les coordonnées d'un motif, de chaîner des séquences, etc. Grapho est donc un outil puissant mais d'un abord difficile, qui ne donnera satisfaction qu'aux programmeurs de jeux en Basic. (Disquette CTS, pour Amstrad CPC 6128. Notice en français.) J.-P.D.

Type	animation graphique
Intérêt	13
Présentation	★
Accessibilité	★
Potentialités	★★★★
Prix	D

TUBES



SUPER STUNT MAN

A fond la caisse

Vos talents de pilote vont être mis à rude épreuve dans l'ensemble des compétitions que vous aurez à mener. La première se déroule en voiture, dans le désert. Roulant

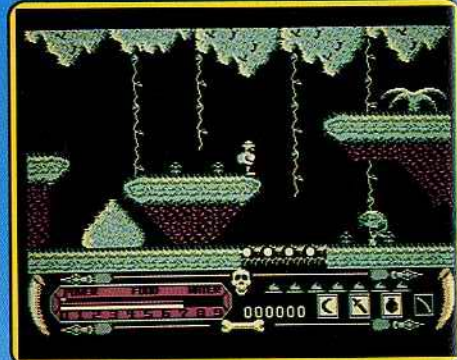
pied au plancher ou plus prudemment, vous devez éviter rochers, feux et collisions avec les autres véhicules. Rien ne vous empêche d'ailleurs d'éliminer un concurrent trop gênant d'un tir bien ajusté. Comme les rochers forment une sorte de labyrinthe, vous pouvez être amené à sortir des impasses en marche arrière. Certains passages seront franchis avec un tremplin.

La deuxième course se déroule sur l'eau, à bord d'un puissant hors-bord. Scénario identique au précédent. Troisième épreuve : vous devez vous frayer un chemin à vive allure parmi des arbres. Les chocs sont durs, durs. La quatrième est grandiose. A l'aide des turbo-réacteurs, vous allez tout simplement sauter... le Grand Canyon. Le cinquième challenge se déroule dans les rues de New York où vous combattez un gang très dangereux. Votre mitrailleuse risque de ne pas refroidir beaucoup.

Pour la sixième manche, vous vous retrouvez sur l'eau mais, cette fois, au milieu de rapides. Quant à l'ultime épreuve...

Les graphismes sont corrects et variés, l'animation et le scrolling assez fluides. Les bruitages ne sont que moyens mais une musique à plusieurs voix pose le jeu. Un bon logiciel sans prétention. (K7 Code Masters, pour Spectrum.) J.H.

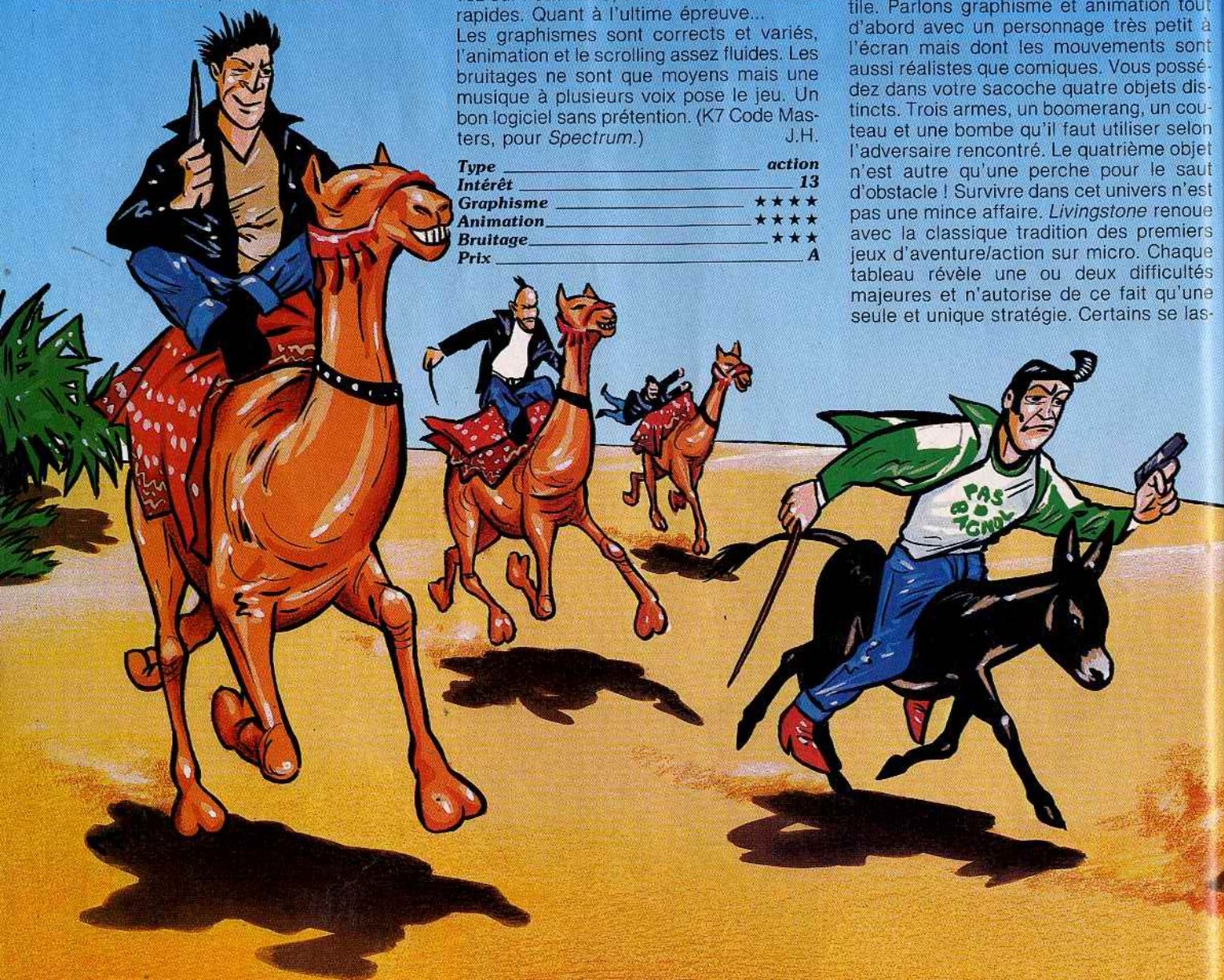
Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	A



LIVINGSTONE, I

L'explorateur perdu

Version PC de Livingstone testé dans Tilt n° 52 sur Amstrad CPC... A la recherche du célèbre explorateur du même nom, votre personnage se lance dans une jungle hostile. Parlons graphisme et animation tout d'abord avec un personnage très petit à l'écran mais dont les mouvements sont aussi réalistes que comiques. Vous possédez dans votre sacoche quatre objets distincts. Trois armes, un boomerang, un couteau et une bombe qu'il faut utiliser selon l'adversaire rencontré. Le quatrième objet n'est autre qu'une perche pour le saut d'obstacle ! Survivre dans cet univers n'est pas une mince affaire. Livingstone renoue avec la classique tradition des premiers jeux d'aventure/action sur micro. Chaque tableau révèle une ou deux difficultés majeures et n'autorise de ce fait qu'une seule et unique stratégie. Certains se las-



seront bien vite de cette aventure traditionnelle, d'autres passeront de longues heures à vaincre le sort... Replacé dans son contexte réel (une ludothèque PC/action encore réduite), *Livingstone* est, à mon goût, un simple mais bon programme. (Disquette Infogrames pour PC et compatibles.)

O.H.

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

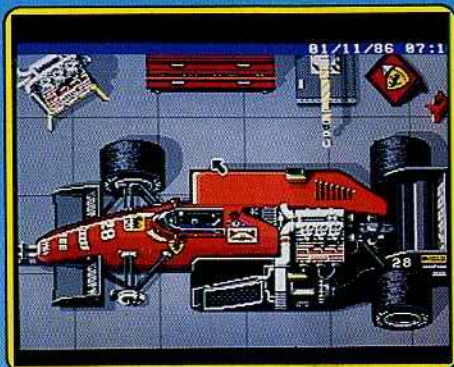
FERRARI FORMULA ONE

Course automobile

Enfin une course de Formule 1 sur Amiga et sur Ferrari. Il faut tout d'abord procéder aux réglages et aux essais de votre pur sang : réglages du moteur, essais de résistance et d'endurance, pression des pneus et vérification de leur état de chauffe après quelques tours de piste ! Le système de jeu est simple, il suffit de cliquer sur les parties de la voiture que vous désirez vérifier. Des fenêtres affichent l'état des pièces mécaniques et leurs réglages.

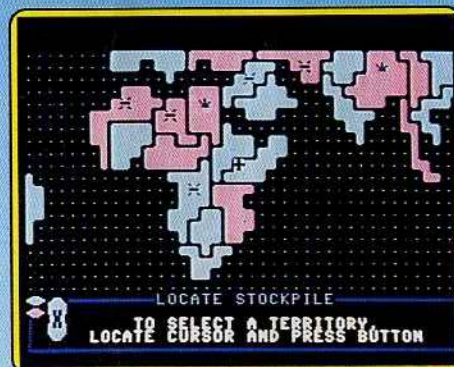
Prêt pour la course, on est déçu par la représentation du circuit : pas d'effets de perspective, ni d'impression de vitesse. Une vue plate de l'horizon ne permet pas d'anticiper efficacement les virages. Les commandes sont beaucoup trop sensibles et le moindre mouvement envoie votre engin hors du circuit et là, ni tête à queue, ni explosion. La voiture revient tranquillement sur le circuit avec, comme seule pénalité, une remise au point mort !

Testé sur une préversion, nous espérons que la version définitive sera plus étoffée.



Les graphismes et les bruitages sont toujours aussi excellents sur Amiga. Domage. (Disquette EA pour Amiga) D.B.

Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	n.c.



LORDS OF CONQUEST

Guerre et commerce

Conquérir la planète en s'attaquant à toutes les puissances rivales de la vôtre. Un grand nombre de paramètres contribuent au réalisme du logiciel. L'aspect économique de la guerre n'est pas laissé de côté

(coût de développement des armes). Le commerce entre nations et la signature d'éventuels traités peuvent s'avérer indispensables pour les futures conquêtes. Un bon logiciel réservé aux amateurs du genre. (Disquette Electronic Arts pour C64.) E.C.

Type	stratégie géopolitique
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	B

NORTHSTAR

Etoile du nord

Un jeu d'arcade de plus dans l'énorme ludothèque du CPC ne doit théoriquement susciter que peu d'intérêt dans nos esprits blasés. Ce logiciel parvient cependant à créer l'étonnement tant sa réalisation est soignée. La trame est simple, une fois de plus, vous vous trouvez prisonnier d'une planète hostile parcourue constamment par des



créatures qui ne le sont pas moins (robots, sentinelles). Le champ d'action se situe tout d'abord à la surface de la planète puis de plus en plus profond dans ses entrailles, ceci grâce à l'ascenseur de service (rares sont les jeux où il n'y a pas d'ascenseurs). Vous disposez d'un armement sophistiqué pour « pacifier » votre trajet. Les graphismes du logiciel sont carrément superbes par suite d'une utilisation judicieuse des cou-



TUBES

leurs. On peut, d'autre part, apprécier la variété des décors et la qualité des effets spéciaux (apparition du logo du jeu). Les animations des différents protagonistes (vous et les ennemis) sont réalistes, fluides et rapides. La qualité des animations est renforcée par la rapidité et la finesse du scrolling horizontal. Les bruitages sont corrects sans plus, alors que la musique mérite indéniablement un coup de chapeau. Un logiciel pas très original mais superbement réalisé. (K7 Gremlin pour Amstrad CPC.) E.C.

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

TIME BANDIT

Labyrinthes

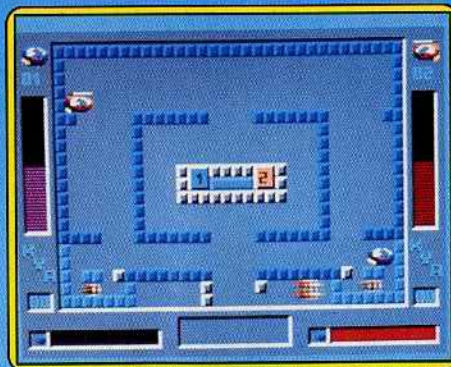
A la base de ce scénario, une multitude de labyrinthes (vue aérienne 3D) reliés entre eux par des portes verrouillées... Votre personnage dégomme toutes sortes de monstres, fantômes, araignées, goules... et récolte les trésors et les clés nécessaires à la continuation de sa quête. Scénario désormais classique, cette époque est malgré tout très attachante. Le terrain d'action



est tout d'abord si vaste qu'il brise la monotonie relative de l'action. L'animation et les graphismes sont, quant à eux, de bonne qualité : décors précis et colorés, lutte souple et rapide, un régal pour les fanas du joystick/action. Ajoutez à cela la possibilité de jouer à deux (deux fenêtres « action » distinctes apparaissent dans ce dernier cas sur l'écran), un bruitage simple mais correct et surtout une difficulté globale de jeu à défriser les pros...

Signalons, pour conclure, que Time Bandit ne souffre pas sur Amiga des défauts de son précurseur sur ST (animation du personnage principal notamment, cf Tilt n° 37, page 38). (Disquette Microdeal pour Amiga) O.H.

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



K.Y.A

Y a qu'à

Votre Thomson constitue un excellent champ de bataille pour provoquer vos amis en duel. C'est, en effet, dans des décors variés où se cachent de multiples dangers (robots patrouilleurs, murs rechargeurs, rechargeurs ou destructibles) que vous affrontez votre adversaire humain (ou contrôlé par l'ordinateur). Les réflexes, la précision du tir ainsi qu'une certaine dose de stratégie sont nécessaires pour vaincre cinq fois successivement votre adversaire, ceci afin de passer au tableau suivant. De nombreuses options vous sont proposées, de l'entraînement à la sauvegarde des univers que vous aurez créés (avec un générateur de tableaux). Les graphismes du logiciel sont corrects (compte-tenu des productions antérieures sur la machine), ceci grâce à une utilisation agréable des couleurs. Les animations sont relativement lisses et multiples. Le bruitage est le point le plus faible de l'ensemble (machine oblige). Un logiciel simple et efficace. (Disquette Loriciels pour TO 9+, TO 8, MO 6.) E.C.

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

GARFIELD

Un chat sans sa souris

Ancien héros de bande dessinée, le célèbre « matou » se lance dans l'aventure micro-ludique... Arlène, sa bien-aimée, est



retenue prisonnière à la fourrière. Il faut, pour la sauver, parcourir la ville en tout sens et veiller à ne jamais manquer de nourriture ou de sommeil !

Principal atout de cette aventure : la bonne humeur dont témoignent ses graphismes et les brefs commentaires qui accompagnent l'action (en anglais malheureusement). Animé façon dessin animé, Garfield marche d'un pas souple, envoie des coups de pied, saute sur une chaise pour manger ou se reposer, etc. Le décor de la ville est assez simple. Diverses portes s'ouvrent sur des maisons, des magasins ou des terrains vagues qu'il faut explorer de fond en comble. La stratégie repose sur la collecte d'indices. Important : mangez régulièrement et reposez vos pattes loin de vos ennemis. Pour le reste, l'utilisation des objets est classique et apporte au fur et à mesure des éléments nouveaux pour la recherche d'Arlène.

Entièrement manié au joystick (combinaison manette/gachette pour le choix des actions), ce logiciel est tout aussi séduisant que difficile à vaincre ! (K7 The Edge, pour C 64.) O.H.

Type action/stratégie
Intérêt 13
Graphisme ★★★
Animation ★★★
Bruitage ★★★
Prix B



PAC MAN

Miam miam !

Un Pac Man en 1988 ? Ça semble dépassé, surtout s'il ne s'inspire pas des derniers perfectionnements en la matière (voir Pac Mania, dans toutes les bonnes salles d'arcade). Et pourtant...

Ce programme se propose de vous distraire par l'intermédiaire du célèbre enzyme glouton que nous connaissons tous. Contrairement à beaucoup, il ne s'agit pas ici d'un plagiat, mais de l'adaptation du véritable Pac Man de Namco. On retrouve les mêmes décors, les mêmes bruitages, les mêmes personnages, et les trucs qui permettent de gagner sans trop de difficulté sont identiques à ceux décrits dans le premier numéro de Tilt ! Techniquement parlant, ce logiciel est fort proche de l'original, et seule la présence d'effets de scintillement dus à la superposition des Sprites s'avère regrettable.



Le reste est parfait. Graphismes sobres mais de qualité, animation rapide et assez douce, bruitages ridicules mais dont le charme reste intact après tant d'années : tous les ingrédients sont là. Bref, ce programme démontre avec maestria que *Pac Man* est un très grand, et même éternel, programme ! (K7 Bug-Byte, pour MSX.) M.B.

Type	arcade
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

DRILLER

La saison des truffes

Comment sauver la planète Evath ? Des esprits mal intentionnés se sont appliqués à répartir des mines sur toute la surface de son satellite lunaire Mitral, leur but étant de



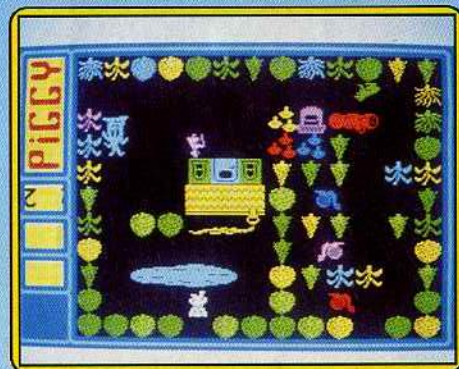
provoquer son explosion en cas de collision avec une météorite. Les nombreux gisements de pétrole souterrains qui s'y trouvent s'embraseraient, provoquant des modifications cataclysmiques de l'orbite de la planète mère Evath. C'est donc aux commandes d'un vaisseau ultra-moderne que vous parcourrez les différentes régions de Mitral afin de procéder aux forages qui seuls permettront d'éviter l'explosion finale. La version C 64 dispose de très beaux graphismes en 3D et en surfaces pleines (pas de graphisme vectoriel). Les animations sont excellentes compte tenu des possibilités de la machine (8 bits). L'environnement musical est exceptionnel en comparaison de la version PC. Un excellent logiciel. (Disquette Incentive pour C 64) E.C.

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

PIGGY...

... et le grand méchant loup

Vous incarnez un petit cochon bien sympathique. Pour construire sa maison et se protéger du loup, il doit ramasser un à un les éléments qui la composent en parcourant différents labyrinthes. Mais de nombreuses créatures (fantômes, abeilles, loups, serpents et autres) vont gêner sa progression. Ils ne cherchent pas à vous poursuivre et se contentent d'effectuer régulièrement leur trajet. Pourtant vous devez calculer



votre parcours avec attention pour éviter de vous faire toucher par l'un d'eux.

Les écrans sont de difficulté croissante et bien calculée. Si vous ne terminez pas un labyrinthe assez rapidement, vous avez affaire au loup qui, lui, vous poursuit sans relâche. Les graphismes sont simples mais agréables, et l'animation sans surprise. Une petite musique de présentation jouant « qui craint le grand méchant loup » vous met tout de suite dans l'ambiance. On aurait cependant aimé que la mélodie joue sans fausse note. Le jeu lui-même n'est accompagné que de « bips » peu évocateurs. Un jeu moyen qui peut convenir aux amateurs de labyrinthe. (K7 Bug-Byte, pour Spectrum.) J.H.

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

TUBES



COLOSSUS MAH JONG

La bataille des vents

Proche du Rami dans sa conception, ce jeu vous oppose à trois autres participants pris en charge par l'ordinateur. Chaque joueur représente l'un des vents (Est, Ouest, Nord, Sud) et saisit, à tour de rôle, sur la table centrale des cartes (repérées par paires) et constitue dans sa propre main une suite de figures semblables, suite de chiffres d'une même « couleur », etc.

La richesse du Mah Jong provient sans aucun doute de la grande variété de ses figures : cartes de saisons, de fleurs, dragons ou bambous, toutes reliées entre elles par de subtiles et complexes stratégies. La représentation des figures est malheureusement assez terne à l'écran. Manié au clavier, la partie n'expose pas toujours clairement les diverses manœuvres du jeu. Il reste alors la notice (en anglais), et surtout le mode « tutor » pour percer les mystères de ce jeu. Finalement réservé aux connaisseurs et passionnés, ce logiciel paraîtra austère (pas de bruitage, pas d'animation) aux novices. (K7 CDS Software pour C64)

OH,

Type	réflexion
Intérêt	12
Graphisme	★ ★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	B

OCEAN CONQUEROR

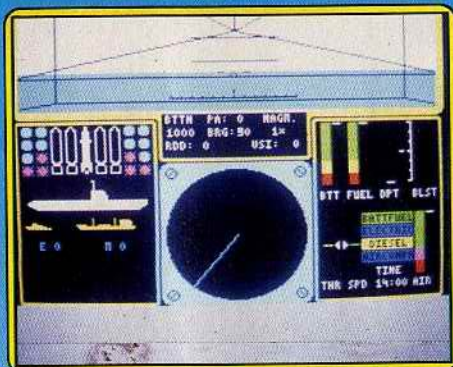
Le grand plongeon

Vous prenez les commandes d'un sous-marin afin d'éliminer, en temps limité, quatre convois composés chacun d'un cargo et de deux destroyers. Votre tableau de bord vous informe en permanence du cap, des réserves de courant et de fuel, de la puissance des moteurs et de votre vitesse, de l'état des ballasts, des réserves d'air et de votre profondeur. Une carte, rappelant la position des convois, vous permet de préparer votre plan d'action et un sonar vous guide en plongée.

Vous disposez de deux moteurs. Le moteur à explosion ne peut s'utiliser qu'en surface (il se coupe d'ailleurs automatiquement en plongée) et sert aussi à recharger les bonnes d'air, indispensables pour vider ballasts et batteries. Le moteur électrique,

moins puissant, fonctionne dans toutes les conditions, mais vous avez intérêt à le déconnecter en surface pour économiser votre énergie.

Une fois parvenu près de la cible choisie, faites surface et remontez tirer. Avec un peu de chance, vous réussirez un coup au



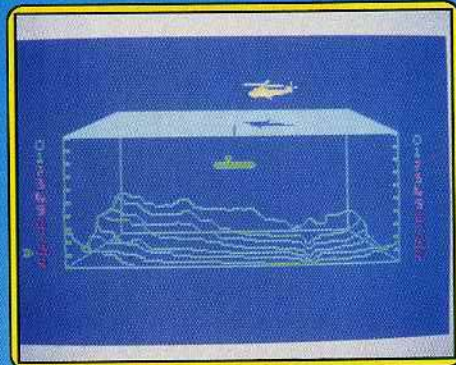
but. Ne vous endormez cependant pas sur vos lauriers car les destroyers disposent de mines sous-marines qui ont tôt fait d'envoyer votre bâtiment par le fond.

La simulation est assez fidèle, les graphismes et l'animation bien rendus.

Seuls les bruitages sont un peu lassants (mais on peut les couper). Un bon jeu captivant. (K7 Hewson, pour *Spectrum*.) J.H.

Type **simulation de sous-marin**

Type	simulation de sous-marin	
Intérêt		14
Graphisme		★★★★
Animation		★★★
Bruitage		★★
Prix		B



CONVOY RAIDER

Destroy!

Vous avez pour mission de patrouiller dans les mers et de détruire avions, bateaux et sous-marins ennemis. Votre navire et les appareils de l'ennemi sont représentés correctement sur une carte agrandie qui indique aussi la découpe des côtes. Bien entendu, il faut absolument éviter de heurter les récifs. Une carte à plus grande échelle vous signale la zone dans laquelle vous patrouillez. Le navire se contrôle simplement à l'aide d'une roue, et vous pouvez adopter des allures différentes. Dès qu'un appareil ennemi se trouve à proximité, l'indicateur d'alerte s'allume et vous devez sélectionner l'arme idéale.

C'est l'hélicoptère qui vous débarrasse des sous-marins. Larguez vos mines et évitez les tirs anti-aériens des sous-marins. Pour les bateaux, vous maintenez, dans un pre-



mier temps, le missile sur la trajectoire adéquate, puis vous alignez le navire sur la mire pendant le temps d'action du missile. Ce n'est pas toujours évident car les commandes s'inversent par moment pour éviter de vous y habituer. Les avions, eux, sont détruits par des missiles guidés. Pour réparer les dégâts subis par votre vaisseau, vous devez vous mettre à côté du navire de réparation.

Ce logiciel sans prétention est assez varié tant par ses écrans que par l'action. Les bruitages sont réduits à de simples « bips », mais on se laisse prendre au jeu. (K7 Gremilin, pour Spectrum.) J.H.

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

THRUST

La Terre en danger

Dans un lointain futur, la Terre est arrivée au bout de ses réserves d'énergie. Aussi, une mission est-elle lancée en direction de six planètes sur lesquelles un empire disparu avait stocké des containers d'énergie gardés par des installations de défense encore en activité. Vous partez en expédition à bord d'un vaisseau équipé d'un canon, d'un écran de protection et d'un câble de remorquage. Votre véhicule, très sensible à la gravité, est d'un maniement extrêmement délicat : vous le faites avancer avec de légères poussées de vos réacteurs. Tout d'abord, il est recommandé de détruire les défenses de la planète car il est très difficile d'évoluer sous le tir ennemi. Ensuite, après avoir vidé les réserves de carburant qui se trouvent à la surface, vous devez amarrer le container d'énergie et quitter la planète.

Ce programme de Firebird est la reprise d'un budget sorti sur C64 voilà deux ans. Ce jeu avait à l'époque rencontré un très important succès en Angleterre. Le graphisme est le même que celui de la version originale, c'est à dire simple et dépouillé. Rien d'impressionnant dans la forme mais l'intérêt de jeu est au rendez-vous. On peut regretter l'absence d'une option permettant



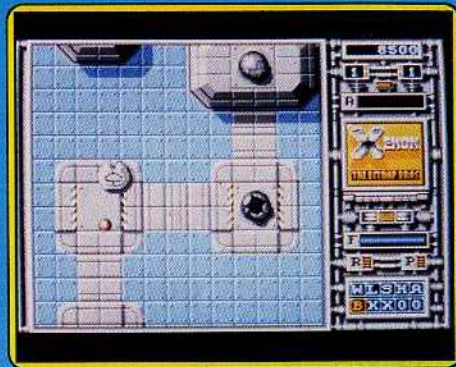
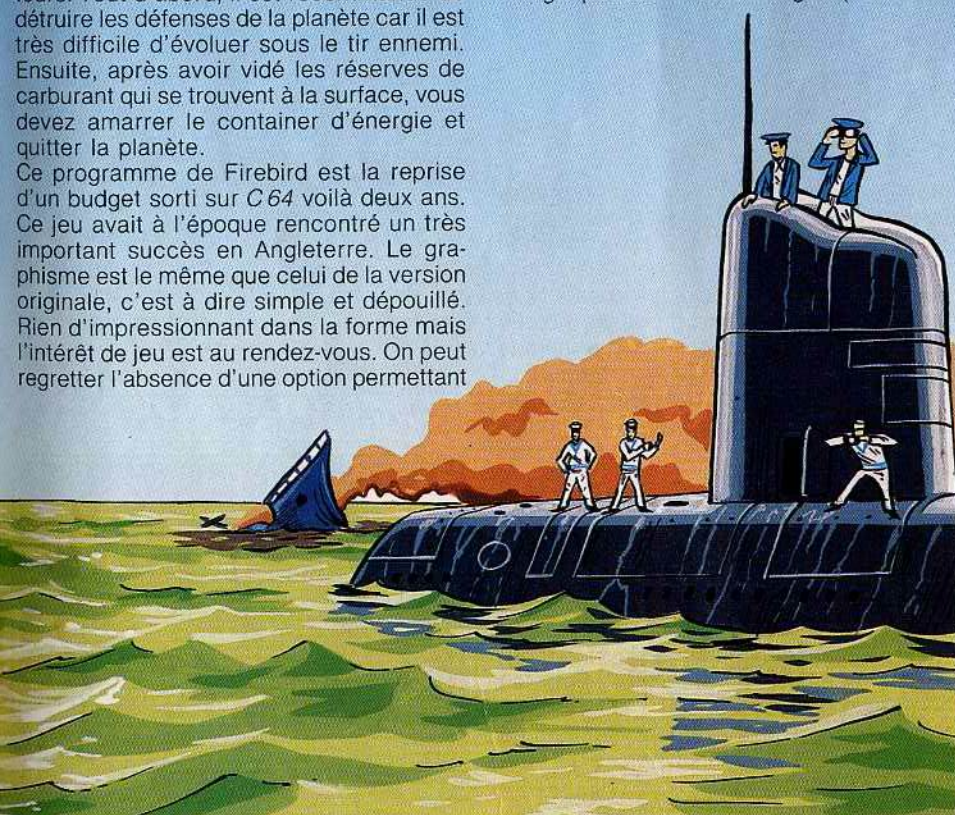
de jouer au joystick ou avec la souris. Le contrôle, très précis, s'exerce au clavier, ce qui pose quelques problèmes dans un premier temps. Si les deux premières planètes ne mettent pas trop vos nerfs à rude épreuve, dans les suivantes il vous faut descendre dans d'étroits tunnels, ce qui vous donnera des sueurs froides. Un programme simple mais difficile qui demande une grande habileté et des nerfs d'acier. (Disquette Firebird pour Atari ST.) A.H.L.

Type	adresse
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

XENON

Vaincre ou mourir

Ce programme est l'adaptation d'un jeu d'arcade développé par Arcadia sur un Amiga poussé à deux mégas (voir Road



Wars « Tilt Parade » page 50). C'est un shoot them up, relativement classique, mais qui présente l'originalité de vous permettre de transformer votre véhicule en tank ou en vaisseau spatial. Il vous suffit d'appuyer sur la barre d'espace pour passer de l'un à l'autre en fonction des attaques dont vous êtes l'objet. Lorsque vous les détruisez, certaines tourelles ennemies laissent apparaître des pièces qui vous permettent de refaire le plein d'énergie ou d'améliorer votre armement. L'arme la plus spectaculaire vous fait lancer des missiles dans toutes les directions. A la fin de chaque secteur vous devez vaincre un redoutable gardien avant de passer au niveau suivant.

Cet excellent programme, qui s'inscrit dans la lignée de Slap Fight, vaut surtout par sa réalisation. Graphismes et animation sont dignes d'une salle d'arcade et s'accompagnent d'une superbe bande sonore. Un jeu très prenant qui réjouira les amateurs du genre. (Disquette Melbourne House pour Amiga.) A.H.L.

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

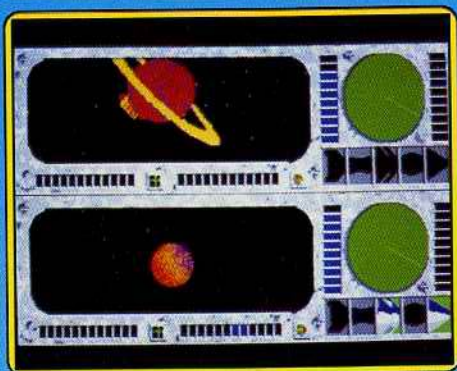
GALACTIC INVASION

La guerre fait rage

Le nouveau programme de Microillusions est proche de l'esprit du précédent : Fire Power. Il s'agit d'un duel à mort entre deux races qui habitent des systèmes solaires différents séparés par un champ de météorites. L'écran se divise en deux parties : en haut, vous voyez votre panneau de contrôle et en bas, celui de votre ennemi. Vous affrontez un autre joueur, ou l'ordinateur qui vous donne du fil à retordre. Le but du jeu consiste à découvrir les cinq pièces qui composent un missile super puissant. Le premier qui complète celui-ci pourra alors détruire le système solaire adverse.

Chaque joueur part à la recherche des pièces qui se trouvent dans des satellites en orbite autour d'une planète ainsi que dans le champ de météorites. Ce n'est pas une quête de tout repos car les dangers sont nombreux. Vous risquez de perdre un vaisseau en passant trop près d'un soleil, sans compter que votre adversaire peut surgir

TUBES



derrière vous pour tenter de vous abattre. Ce jeu, assez riche, présente de bons graphismes et une animation de qualité. Lors des premières parties, il est difficile de lutter contre l'ordinateur qui est aussi rapide qu'efficace. Un bon programme qui offre un véritable challenge. (Disquette Microillusion pour Amiga.) A.H.-L.

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

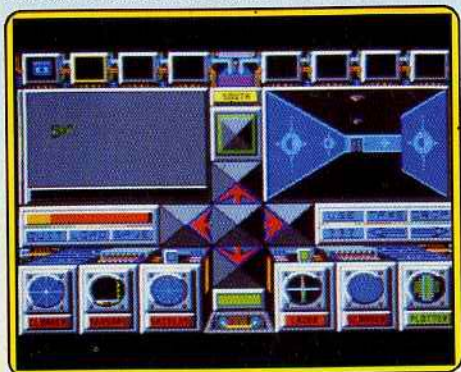
SLAYGON

T'as de bons yeux ?

A ma droite un couloir, à ma gauche un couloir, devant et derrière, toujours des couloirs. Eh oui, encore un jeu de labyrinthe dans un univers statique et aride où il ne se passe rien, ou si peu.

A bord du *Slaygon*, vous infiltrerez les laboratoires Cybordynamics à la recherche des cinq codes qui permettent de désactiver l'ordinateur central. Votre tableau de bord, hyper-sophistiqué, est le seul élément réellement dynamique du jeu. Pour le reste, *Slaygon* se résume à une exploration du labyrinthe où il faut éviter les boucliers d'énergie. En chemin vous récoltez des clés, des pistolets-laser ou des « terminal interface » pour dégommer les « aliens » ou franchir les portes qui bloquent votre passage. Les graphismes sont jolis mais répétitifs à mourir.

La difficulté du jeu séduira les infatigables chercheurs d'aiguilles dans des meules de foin. Les autres auront l'impression de passer un examen des yeux en suivant leur



position, matérialisée par un pixel sur la carte. (Disquette Microdeal, pour ST.) N.M.

Type	action/stratégie
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	—
Bruitage	★★★
Prix	B

OGRE

Ne pas se faire dévorer

Signalons d'abord qu'Origins (*Ultima*) a, comme à son habitude, soigné la présentation du packaging (deux manuels complets en anglais et un mémento). Quant au jeu, le thème peut dérouter quelques habitués des wargames. Finies les confrontations avec des armées plus ou moins conventionnelles. Cette fois, votre ennemi est unique : il vous faut faire face à l'Ogre, supertank cybernétique. Un blindage à l'abri des charges nucléaires, la puissance de feu d'une division entière ! Son but, détruire votre QG,



protégé par vos dérisoires unités de tanks et d'infanterie. Le jeu se joue à deux, ou en solitaire, contre l'ordinateur qui commande l'Ogre. Celui-ci existe en deux versions : *Mark III* et *Mark V*, la plus dévastatrice. Trois niveaux de jeu sont proposés (notons qu'un des manuels décrit les algorithmes de jeu de l'Ogre géré par l'ordinateur).

Heureusement, le programme possède un éditeur de scénarios qui permet d'ajouter quelques pièces (surtout contre la version *Mark V*) et de modifier le terrain. Vos chances de succès reposent sur une bonne stratégie : où bloquer l'Ogre, quelles armes utiliser — tank lourd ou rapide, batterie ou lanceur de missiles ? Faut-il s'attaquer en priorité à l'armement ou à la propulsion de l'Ogre ?

Ne pas non plus négliger le terrain, attention de ne pas se faire coincer entre des cratères, des crevasses et... l'Ogre.

Un wargame essentiellement tactique, au thème original, avec un adversaire qui aura tôt fait d'exploiter la moindre faille défensive. Le jeu gagne à être pratiqué à la sou-



ris ou au joystick. (Disquette Origins, pour PC et Compatibles, Apple.) O.H.

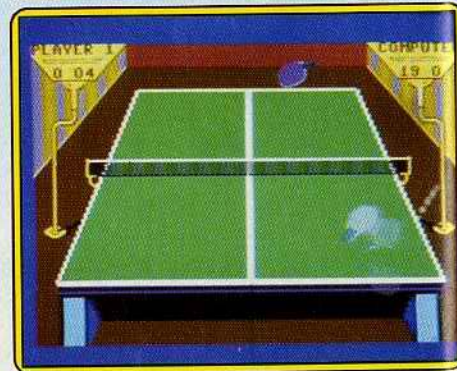
Type	wargame
Intérêt	14
Graphisme	★★
Animation	★
Bruitage	★
Prix	n.c.

SUPER STAR PING PONG

La raquette folle

Le tennis de table n'en est pas à sa première apparition sur micro, mais celle-ci est incontestablement une réussite. En effet un nombre impressionnant d'options permettent de modifier tous les paramètres du jeu. Vous pouvez entre autre visualiser la table de face ou de côté, modifier la vitesse de balle, la vitesse de réaction, la longueur du match et même la couleur des raquettes. Le réalisme des parties est tel qu'il est même possible de réaliser des smashes. Le graphisme est simple mais d'une redoutable efficacité (on voit les raquettes sans joueurs). Les animations et trajectoires de la balle sont conformes à celles des vraies parties de Ping Pong. Les bruitages des rebonds de balles sont parfaits et contribuent énormément au réalisme de l'ensemble. D'agréables petites séquences musicales viennent agrémenter les conclusions de parties. Le programme se joue contre l'ordinateur ou à deux simultanément. Un bon logiciel. (K7 Mad pour C64) E.C.

Type	simulation sportive
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A





BALL RAIDER

A y perdre la «ball»

Un casse-briques tout simple, sur Amiga, pour à peine plus de cent francs... Le mur qu'il faut détruire est régulier et sans grande surprise. Il existe pourtant des briques à bonus (accélération, blocage de la balle, etc.) ou des barres indestructibles pour corser la stratégie du jeu. Mais si les bruitages suffisent largement à forger l'ambiance, que dire des graphismes ? Les pages écrans représentent pour chaque tableau un décor différent et statique, joli décor mais tellement fouillé qu'il est impossible de suivre la balle des yeux sans risquer la migraine ! Toute la difficulté consiste alors à ne pas perdre l'engin de vue, une manœuvre qui n'apporte rien à la stratégie «subtile» du casse-briques, bien au contraire... De quoi fausser une partie qui s'annonçait prometteuse, distrayante. Dommage ! (Disquette Robtek, pour Amiga.) O.H.

Type	casse-briques
Intérêt	12
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

MANDROID

Guerre totale

Un jeu complexe et une notice qui se réduit à une dizaine de lignes... Etrange et rébarbatif ! Mandroid vous plonge dans une geur e sans merci. D'un côté, de charmantes créatures qu'il faut interroger, de l'autre toute une armée d'ennemis qui vous poursuivent à coup de Magnum ! L'écran se décompose ici en plusieurs fenêtres. Celle



réservée à l'action est désespérément petite. Le décor qui y apparaît est heureusement varié et bien conçu. Côté stratégie, vous sélectionnez diverses armes (collectées sur les cadavres de vos adversaires ou achetées à quelques passants) ou usez du mode «dialogue», essentiel pour se localiser et comprendre le but de l'aventure. Vous devez en fait retrouver et tuer un agent double. Mais quelle course-poursuite ! Vos ennemis apparaissent de tous côtés (au moins six par salle...) et l'on ne trouve que rarement le temps de tracer un plan ou de questionner un confrère. Confus dans les premières minutes de jeu, Mandroid profite finalement d'un scénario original et d'un terrain de manœuvre vaste et varié. C'est en fin de compte l'action qui l'emporte sur la stratégie... Avis aux amateurs ! (K7 CRL pour C64) O.H.

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



RAMPAGE

Tout casser

Cette adaptation fidèle du célèbre jeu d'arcade permet de libérer votre agressivité. L'idée de base est très simple : il faut tout casser. Vous choisissez le monstre que vous désirez incarner et les deux autres sont contrôlés par d'autres joueurs ou, à défaut, par l'ordinateur. Dans une première ville vous grimpez le long d'un immeuble en assénant de formidables coups de poing. Des personnes apparaissent aux fenêtres, n'hésitez pas, prenez-les pour les dévorer,



ce qui fait remonter votre niveau d'énergie. Alors que le premier immeuble s'écroule, la défense s'organise mais qu'importe, vous piétez les voitures de police et vous balayez les hélicoptères d'un revers rageur. Le carnage continue et lorsque le dernier immeuble est réduit en poussière nos sympathiques monstres passent à la ville suivante afin de continuer leurs exploits. Cet énorme jeu de massacre bénéficie d'un graphisme et d'une animation de qualité. Des bruitages efficaces ajoutent encore au plaisir de la destruction. Un programme original et amusant mais assez répétitif. En revanche, si vous jouez à plusieurs vous vous amusez beaucoup, d'autant plus que les monstres pris par leur folie destructrice peuvent également se massacrer entre eux. Version Atari ST testée p. 55, dans Tilt n° 52. (Disquette Activision pour C 64.) A.H.-L.

Type	arcade
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

Version Amstrad CPC

Cette adaptation, proche de la précédente, reste très fidèle au jeu d'arcade. Trois joueurs peuvent aussi se livrer ensemble à une orgie de destruction. Casseurs et teigneux vont semer la terreur dans les villes. (Disquette Activision pour Amstrad.) A.H.-L.

Type	arcade
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B



TUBES



BASKETBALL STREET SPORTS

A vos paniers !

Epyx explore les possibilités des simulations sportives, et met le talent de ses programmes au service de réalisations sans défauts, avec une pointe d'imagination et une finition parfaite.

Tous les terrains de basket se ressemblent, à moins de jouer dans la rue, sur des parkings, dans la cour d'une école. Deux équipes de trois, à choisir parmi une troupe de garçons et de filles aux fortes personnalités, s'opposent. Choisissez votre niveau de jeu et la partie démarre. Chaque joueur ou joueuse a son style, vous dirigez un des membres de l'équipe, mais vous changez en cours de partie.

La force du logiciel tient à une animation excellente, rapide, sans temps morts ni personnes abandonnées dans un coin loin de l'action. Les bruitages n'appellent pas d'observation : on pourrait presque suivre l'action au son des divers rebonds de la balle. La variété des situations de jeu est importante, entre ceux ou celles qui sautent en posant le ballon dans le panier ou qui, au contraire, visent de loin, qui savent courir ou ont un jeu plus défensif...

Un programme réussi, sans innovations majeures mais très agréable à pratiquer. (Disquette Epyx/US Gold pour C64.) D.S.

Type	sport/basket
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

BASKET MASTER

Jeu à deux

Le basket a déjà inspiré de nombreux programmes de qualité sur C64. Avec celui-ci Imagine a visiblement cherché à réaliser une simulation assez complète. Il n'y a pas de jeu d'équipe puisqu'il s'agit d'un affrontement entre deux joueurs, à la manière du célèbre *One On One*, mais sur toute la surface du terrain. A l'exception de celui-ci, tous les aspects du jeu sont présents et on dispose d'une grande variété de mouvements. De plus, lorsqu'un panier est mar-

qué, l'action est rejouée au ralenti et en gros plan, ce qui vous permet de corriger vos fautes. Le jeu est complet et réaliste mais il est regrettable que la réalisation ne soit pas du même niveau. Les graphismes sont assez pauvres et l'animation quelque peu ridicule. Malgré ce défaut, les amateurs



de ce sport trouveront certainement ce programme intéressant. (Disquette Imagine pour C64.) A.H.-L.

Type	basket-ball
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B



Version Spectrum

La version *Spectrum* reste très agréable. Les joueurs sont bien dessinés et leur animation est fluide et rapide. Une bonne musique de présentation sur plusieurs voix en version 128 Ko présente et termine chaque jeu. En revanche, il n'y a pas de musique d'accompagnement et les bruitages d'applaudissements ressemblent trop à des tirs de mitraillette. (K7 Imagine pour Spectrum.) J.H.

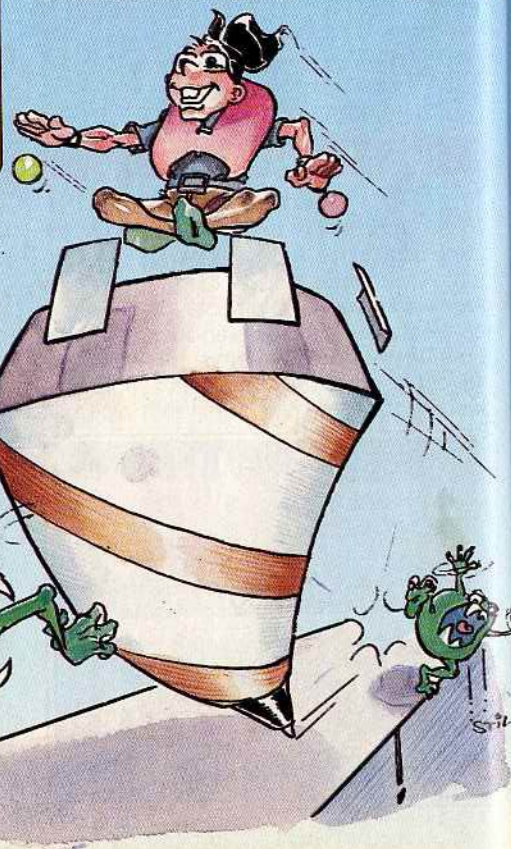
Type	basket-ball
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

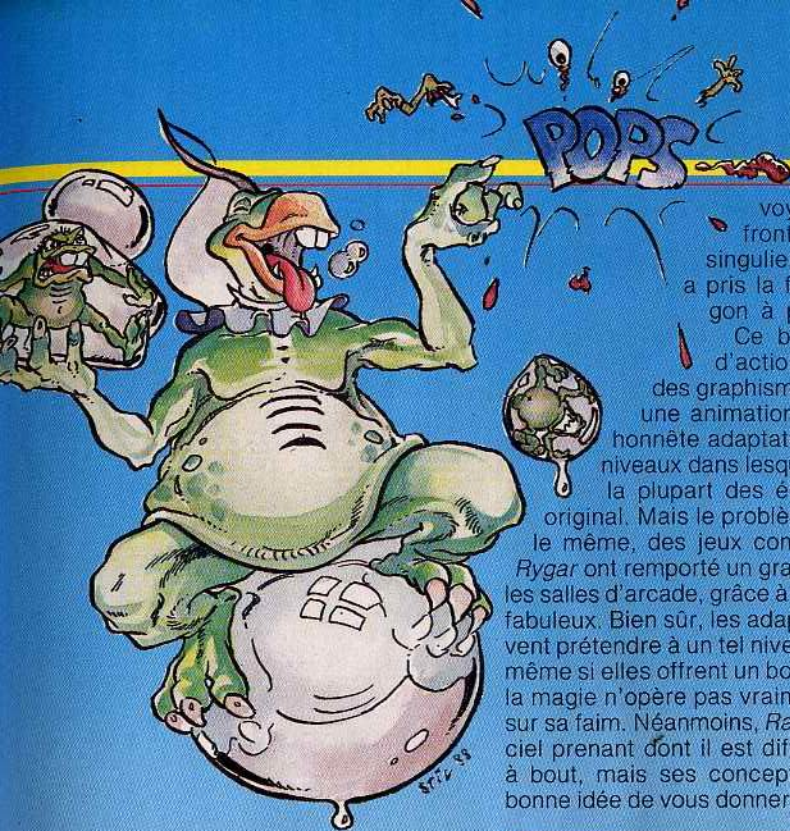


DIZZY WIZARD

La toupie infernale

Après l'adaptation peu spectaculaire de *Marble Madness*, il faut avouer que les programmeurs sur ST, n'ont pas semblé être très empressés de reprendre ce type de jeu. Aussi, c'est avec surprise que nous avons découvert ce logiciel de un mégaram qui rappelle *Spindizzy*. C'est en effet une toupie (un cône renversé) en constante rotation que vous acheminez dans un surprenant décor 3D. Ce dernier est constitué de plates-formes, de ponts et autres passages surmontant un insondable vide, qui rendra fatal le moindre déséquilibre de votre toupie. Votre but est simple : parcourir le plus vite possible un labyrinthe afin d'allumer un feu, qui est le seul moyen de parvenir au niveau supérieur. Sur votre trajet de nombreuses créatures se donnent pour mission d'interrompre votre progression : des sphères à consistance caoutchouteuse. Entre autres contraintes, il vous





voyage, vous affrontez, en combat singulier, le sorcier qui a pris la forme d'un dragon à plusieurs têtes. Ce bon programme d'action est servi par des graphismes agréables et une animation correcte. Une honnête adaptation qui offre six niveaux dans lesquels on retrouve la plupart des éléments du jeu original. Mais le problème est toujours le même, des jeux comme *Rastan* ou *Rygar* ont remporté un grand succès dans les salles d'arcade, grâce à des graphismes fabuleux. Bien sûr, les adaptations ne peuvent prétendre à un tel niveau de qualité et même si elles offrent un bon intérêt de jeu, la magie n'opère pas vraiment et on reste sur sa faim. Néanmoins, *Rastan* est un logiciel prenant dont il est difficile d'en venir à bout, mais ses concepteurs ont eu la bonne idée de vous donner la possibilité de



gramme). Les bruitages malheureusement sont simples, mais il est difficile de faire mieux avec le CPC dans ce domaine. Une bulle de fraîcheur dans la tête... (Disquette Firebird pour Amstrad CPC) E.C.

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

MIND DANCE II

Style « pendu »

Un jeu de réflexion habile réservé aux anglophones... Quatre joueurs se mesurent dans une partie proche du célèbre « pendu ». Piochant au hasard dans six domaines distincts (art, sport, etc.), l'ordinateur propose un mot ou une courte phrase dont il cache chacune des lettres ou chiffres. Les participants frappent tour à tour une touche du clavier pour mettre à jour le puzzle. Très simple en théorie, ce programme m'a séduit par la souplesse de sa présentation et la richesse de ses bonus. On gagne quelques points à chaque lettre découverte, plus encore si l'on conclut l'épreuve. Certaines questions sont enfin explicitées par



de courts messages d'aide. Un jeu de réflexion en définitive séduisant et bien conçu. (Disquette Prism Leisure pour PC et compatibles.) O.H.

Type	réflexion
Intérêt	14
Graphisme	★★★
Animation	-
Bruitage	★
Prix	B

faut obtenir au moins dix mille points par niveau et cela malgré une contrainte de temps et d'éventuelles pénalités. Graphiquement ce logiciel, comme nous l'avons déjà dit, est une réussite par le réalisme de son 3D. Les rotations et autres mouvements de votre toupie viendront confirmer le fait que l'animation est elle aussi d'excellente qualité. Cependant, tout n'est pas rose, car ce programme « bénéficie » de l'un des procédés de protection les plus stupides qu'il nous ait été donné de voir : il faut lire un code sur un coupon, malheureusement y parvenir tient autant du déchiffrement que du jeu de Loto (les codes sont carrément illisibles). Pour clore le tout, le logiciel semble présenter des problèmes de chargement. Vraiment dommage. (Disquette Diamond pour Atari ST) E.C.

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

RASTAN

Le roi guerrier

Ce programme est la conversion sur micro du superbe jeu d'arcade *Rastan Saga*. Vous tenez le rôle de Rastan, le roi guerrier, parti à la recherche de Karg le sorcier. Armé d'une épée et de votre courage vous devez traverser votre royaume envahi par des hordes de démons. Le périple est long et difficile, vous descendez dans des cavernes, franchissez des rivières et sautez de liane en liane tout en combattant des créatures de plus en plus agressives. Mais heureusement, tout au long de votre quête, vous pouvez vous procurer des boucliers, des potions qui relèvent votre niveau d'énergie, et surtout de nouvelles armes dont la plus puissante est une épée qui lance des boules de feu. Si vous parvenez au bout du



reprandre la partie à l'endroit où vous avez terminé la précédente. Cette option n'est donnée qu'à trois reprises mais cela doit vous permettre de progresser. (Disquette Imagine pour C 64. Disponible sur Amstrad et Spectrum.) A.H.-L.

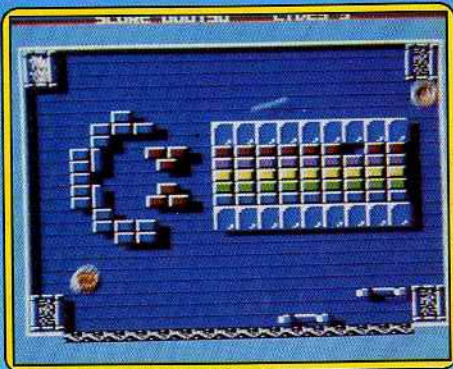
Type	arcade
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

BUBBLE BOBBLE

Le petit brontosaurus

L'adaptation de ce hit des jeux de cafés sur CPC est correcte compte tenu des possibilités de la machine. Comme dans les précédentes versions vous avez entre vos mains la destinée d'un petit brontosaurus faiseur de bulles, ceci au travers d'un dédale de galeries peuplées de monstres agressifs. Pour les défaire, vous pouvez projeter des bulles qui les retiennent prisonniers, puis pour en finir - les faire éclater. Les graphismes limités par la résolution de la machine n'en sont pas moins colorés et agréables. Les animations sont rapides et variées (c'est l'un des principaux points forts du pro-

TUBES



TRAZ

Bing, bong

Enième casse-briques inspiré du célèbre *Arkanoid*, *Traz* ou « Transformable Arcade Zone » apparaît dès le départ comme un programme de qualité. Comme son illustre prédécesseur et ses multiples challengers, il dispose d'une réalisation soignée : l'équilibre entre qualité des graphismes, rapidité du jeu et bruitages est parfaitement dosé. Malgré tout, cela ne pouvait suffire à rendre *Traz* réellement attrayant. D'où la présence d'un éditeur de tableaux. De cette manière, il est possible de définir tous les éléments du jeu (position des briques et des raquettes, point de départ de la balle, etc.). La sauvegarde d'un tableau ne pose pas de problème et l'on peut se construire une véritable bibliothèque afin de profiter pleinement de *Traz*. Il s'agit donc d'un bon programme qui, à défaut d'être original, s'avère fort distrayant. (K7, Disk Cascade, pour Commodore 64/128.) M.B.

Type	casse-briques
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A/B.

3D STARFIGHTER

Justicier de l'espace

Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous allez une nouvelle fois purger la galaxie des ennemis qui l'ont envahie. Le tableau de bord de votre engin indique le strict minimum : état de l'appareil, niveau d'énergie de l'écran de protection et des



lasers, sans oublier la grande fenêtre qui permet une bonne vision 3D sur l'espace. Après avoir choisi votre destination, la bataille commence. Les ennemis sont nombreux et se déplacent de manière différente selon le vaisseau qu'ils utilisent. Vos lasers ont tendance à chauffer. Aussi le tir continu est-il déconseillé.

Une fois que vous avez débarrassé ce secteur de l'espace de tous ces intrus, vous devez vous arrimer au vaisseau principal et le maintenir dans votre collimateur de visée. Ce n'est qu'une fois arrimé que vous connaissez votre destination suivante. Le graphisme en 3D est assez bien rendu et les vaisseaux sont de dessins agréables. L'animation est fluide et de rapidité correcte. Une petite synthèse vocale présente le jeu mais elle est assez peu compréhensible. Quant aux bruitages en cours de jeu, ils ne sont guère probants. Un jeu très classique à la réalisation cependant correcte. (K7 Code Masters, pour Spectrum.) J.H.

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	A



Version Amstrad CPC

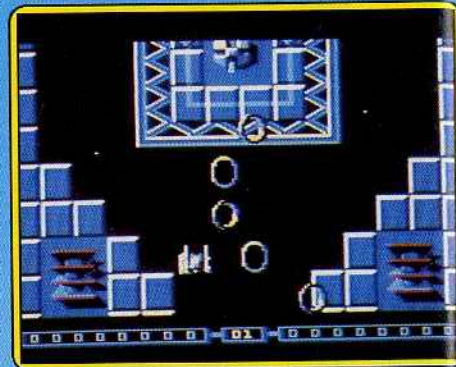
Peu de différence avec la version Spectrum si ce n'est une bande de son plus convaincante ici. *3D Starfighter* tire toute sa force de la profondeur et de l'effet 3D de ses décors ainsi que de la souplesse de son animation. Le scénario reste malheureusement trop classique pour susciter l'intérêt de tous. (K7 Codemasters pour Amstrad CPC) O.H.

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

BEDLAM

Space Invaders

Bedlam donne dans le classique... mais quel « punch » ! Lent scrolling vertical qui vous pousse toujours plus avant vers l'ennemi, le décor voile une série de bases, canons laser, radars qu'il faut bien sûr détruire au plus vite. Trois vaisseaux pour venir à bout de cet enfer ! Premier atout de



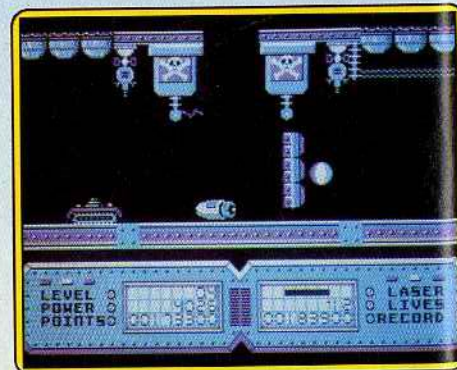
ce combat, une animation d'une souplesse incroyable. Mouvements rapides et précis, votre engin tourne, accélère ou freine, zig-zague entre les missiles et collecte les bonus. Aucune raison d'invoquer la chance, il est seulement question ici d'habileté ! Viennent ensuite le décor bien conçu de la mission et surtout de superbes bruitages. De la présentation du jeu au plus « chaud » moment du combat, on plane entre une magnifique musique d'accompagnement et des sonorités de tirs et explosions riches, variées et profondes... Un délice ! En bref, un titre de plus à ajouter sans tarder à la ludothèque des maniaques du Space Invaders. (K7 Go pour C64) O.H.

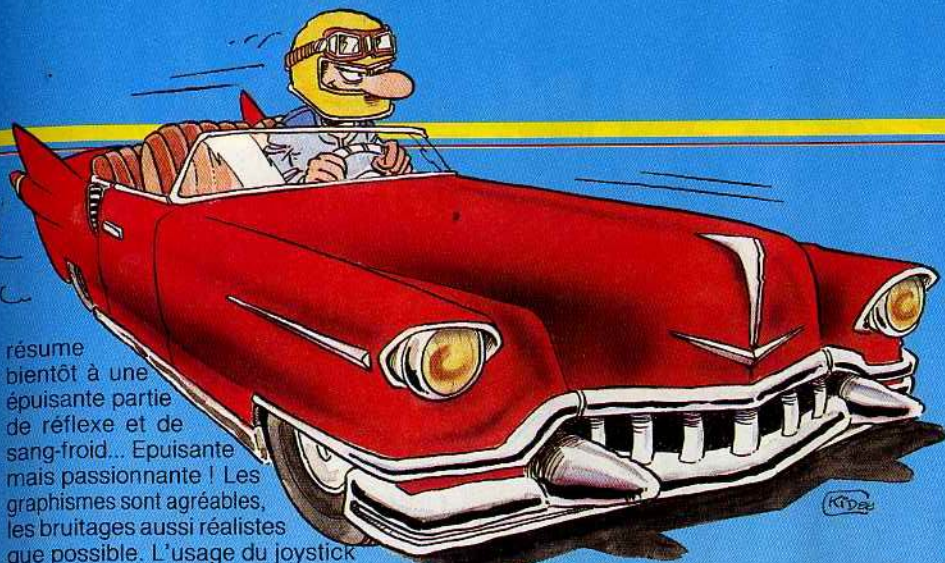
Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

THE LAST MISSION

Tirs rapides

Votre vaisseau possède deux modes de propulsion : il roule sur un tank futuriste ou bien lutte contre la pesanteur à l'aide de ses propres réacteurs... Le but de la partie : parcourir un labyrinthe complexe, détruire des ennemis mortels ou éviter quelques rayons laser. Très certainement classique et réservé aux adeptes d'action pure, *The Last Mission* trahit la réputation du PC en matière d'animation ! L'engin évolue avec une précision sans défaut, tourne sur lui-même et tire plus vite que son ombre. Et puisque chaque « salle » révèle systématiquement trois ou quatre adversaires bien décidés à vous détruire, l'aventure se





résume bientôt à une épuisante partie de réflexe et de sang-froid... Épuisante mais passionnante ! Les graphismes sont agréables, les bruitages aussi réalistes que possible. L'usage du joystick s'impose. (Disquette Infogrames pour PC et compatibles.) O.H.

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

OUT RUN

Conduite automobile

Cette adaptation de l'un des jeux d'arcade les plus joués était attendue avec une



grande impatience sur les différents micros. Le but du jeu est simple : vous pilotez une Ferrari Testarossa sur quinze routes de difficulté croissante et devez parvenir chaque fois sur la ligne d'arrivée avant l'écoulement du temps fatidique. Quatre niveaux sont proposés au début du jeu, ils correspondent à l'intensité du trafic.

Le premier parcours est facile. La route est large à souhait (plusieurs voies) et les véhicules rares. Votre voiture est vue de derrière, la route et les décors étant représentés en 3D. Les graphismes sont excellents et l'animation de grande qualité. Les arbres et les rochers qui bordent la route défilent sans à-coup et le paysage lointain se déplace dans les virages. Ceux-ci ne sont pas difficiles à négocier dans cette première course et vous pouvez presque constamment rester à vitesse maximum. Signalons à ce propos que cette version Spectrum ne dispose que de deux vitesses, ce qui est quand même un peu juste pour une Ferrari qui en est dotée de cinq en réalité. Dès le second parcours, vous prenez conscience de l'importance de votre manière de

conduire. Il faut absolument ralentir et changer de vitesse pour aborder les virages un peu serrés (signalés d'ailleurs à l'avance par un panneau). Dans le cas contraire le dérapage vous projetterait sur le bas-côté avec le risque de collision que cela entraîne. Le trafic est déjà beaucoup plus important et la route plus étroite et vous devez souvent manœuvrer finement pour passer. Heureusement, vous ne risquez pas de vous faire percuter par une voiture survenant derrière vous. Sur le plan sonore, une agréable musique sur plusieurs voix (dans la version 128 Ko) accompagne l'action, mais les bruitages eux-mêmes sont limités aux crissements mal rendus des pneus dans les dérapages, sans bruit du moteur. Dommage. Un excellent logiciel pour les amateurs de conduite. (K7 Sega, pour Spectrum.) J.H.

Type	conduite automobile
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

DROIDS DREAMS

Cauchemar de robot

Votre seul but est de quitter ce sordide labyrinthe. Armé d'un laser et plus rapide que l'éclair dans ses déplacements, ce droid abuse du tir à répétition ! Les ennemis apparaissent en effet par vagues successives. Plus dangereux que leur simple contact, les obus qu'ils tirent viennent rapidement à bout des six vies disponibles... La solution ? Tirer en tout sens et user fréquemment de l'option « carte » qui vous permet de locali-



ser les issues de chaque niveau de jeu. Outre le combat, la stratégie oblige le joueur à user de quelques objets, notamment des « passes » qui ouvrent les portes du labyrinthe...

Droids Dreams est un logiciel très difficile à vaincre. Son animation, trop rapide peut-être, laisse parfois plus de place à la chance qu'à l'habileté. Côté bruitage, on appréciera la synthèse vocale des encouragements donnés par l'ordinateur. Le graphisme est quant à lui très fouillé et du même coup assez imprécis. Pour conclure, une mission assez classique, passionnante pour peu que l'on soit à la hauteur ! (K7 Bug-Byte pour C 64) O.H.

Type	action/labyrinthe
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

SUPER SKI

Slalom, descente et saut

Microïds nous livre en dernière minute une simulation de ski très performante pour TO 9+. L'atmosphère de sports d'hiver nous enveloppe immédiatement, une



impression ouatée servie par une absence totale de bruitage et musique, et c'est avec une grande joie qu'on chausse ses skis pour affronter une des quatre épreuves proposées : slalom, slalom géant, descente ou saut. En mode entraînement ou compétition, vous démarrez et pouvez à tout instant surveiller votre temps sur un chronomètre en bas de l'écran... Mais attention aux sapins et aux spectateurs, le moindre obstacle est synonyme de chute spectaculaire ! Les graphismes sont plaisants et le décor en 3D tout à fait convaincant. La vitesse peut surprendre les débutants, pas de chasse-neige ici, seulement des dérapages ou du schuss. Un tableau des résultats s'affiche à chaque arrivée : temps réalisé, portes manquées, pénalités et score. Version CPC testée dans Tilt n° 50, p. 61. (Disquette Microïds pour TO 9+.) A.P.

Type	simulation de ski
Intérêt	15
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	—
Prix	B

PIRATES!

A LA RECHERCHE DE LA RENOMMEE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS

Simulation Action Aventure

EXIGEZ LA VERSION
FRANÇAISE

Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde

Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XV^e siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.

Attaquez des galions chargés de trésors et pilliez des ports où sont amassées des

richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.

Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionnante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.

Votre succès dépendra de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment

finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?

Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

DISPONIBLE SUR
C 64 / 128, IBM, APPLE II, AMS CPC, ST

Prix Public Généralement Constatés

TUBES



KUNG-FU MASTER

Arts martiaux

Jeu d'arcade ou simulation de karaté ? *Kung-Fu Master* possède deux atouts essentiels : d'une part un nombre d'attaques variées et réalistes, d'autre part un scénario ludique qui vous propose une grande richesse d'ennemis et d'obstacles. Le personnage parcourt par scrolling une série de couloirs. Surgissant tantôt à droite, tantôt à gauche, l'adversaire succombe, dans les premiers niveaux de jeu, à un simple coup de pied. Il faut plus tard surveiller votre niveau d'énergie, casser des potiches qui tombent du ciel, sauter par-dessus des rats, etc. Un scénario classique mais suffisamment riche pour éviter toute monotonie ! Le décor de l'aventure est précis et coloré. L'animation est très rapide et ne permet pas toujours de visualiser avec précision la portée des coups de pied ou de poing. Mais qu'importe ! Il s'agit plus en définitive d'une partie d'action/réflexe que d'un simulateur de combat. Un logiciel très attachant pour peu que l'on apprécie la bagarre ! (K7 Mastertronic pour Amstrad CPC) O.H.

Type action/karaté
Intérêt 13
Graphisme ★★★★
Animation ★★★
Bruitage ★★
Prix B

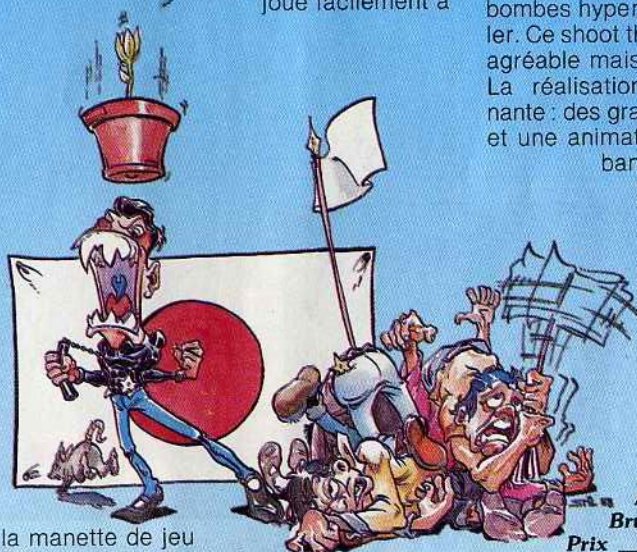
PORTAL

Histoire interactive

Ce logiciel original se rattache au roman interactif. Vous entreprenez un passionnant



voyage dans la mémoire d'un ordinateur biologique et du même coup dans l'histoire d'une civilisation. Parti il y a juste trois siècles en mission, vous venez de revenir et plus rien n'est comme avant. La cité est désespérément déserte sans que vous sachiez pourquoi. C'est justement ce que vous devez découvrir, pas à pas, en parcourant les archives. Vous avez pour guide Homère, un ordinateur biologique qui vous livre ses états d'âme et aussi un certain nombre de renseignements utiles pour vous guider. Il faut dire qu'au début, on ne comprend pas très bien ce qu'il faut faire mais c'est aussi l'un des attraits de ce jeu que de le découvrir pas à pas. Les douze fichiers (histoire, médecine, sciences, démographie, etc.) ne révéleront leurs arcanes qu'après un dur labeur de défrichage. Le jeu se joue facilement à



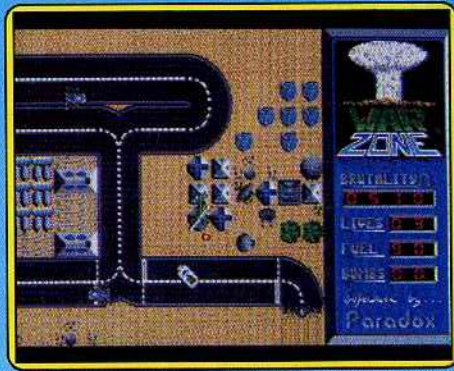
la manette de jeu grâce à un choix d'icônes bien dessinées. Les bruitages sont en revanche extrêmement réduits mais c'est quasiment la règle sur cette machine. Ce logiciel très particulier pourra séduire ou ennuyer mais exige une bonne connaissance de l'anglais. (Disquette Activision pour Apple II) J.H.

Type roman interactif
Intérêt 15
Graphisme ★★★★
Animation —
Bruitage —
Prix D

WARZONE

Après l'holocauste

L'action se situe en l'an 2090, peu de temps après un holocauste nucléaire. Votre mission consiste à préserver l'avenir de la race humaine en combattant un guerrier qui a déjà rassemblé une armée afin de s'emparer du pouvoir. Aux commandes d'un véhicule blindé, vous traversez des territoires dévastés en affrontant les troupes ennemies. Vous êtes attaqué par des tanks et des hélicoptères que vous devez abattre rapidement. En effet, le paysage défile régu-



lièrement en un scrolling vertical et si vous traînez vous risquez de sortir de l'écran et de perdre ainsi une vie. L'intensité du combat ne doit pas vous faire oublier de ramasser du carburant au passage ainsi que des bombes hyper puissantes à ne pas gaspiller. Ce shoot them up, assez classique, est agréable mais un peu lassant.

La réalisation n'est guère impressionnante : des graphismes corrects, sans plus, et une animation qui laisse à désirer. La bande sonore se compose de bruitages peu convaincants sur un thème musical aigrelet. Notons qu'il est possible de connecter un synthétiseur sur la prise MIDI du ST et d'obtenir des sons personnalisés. (Disquette Prism-Leisure pour Atari ST.) A.H.-L.

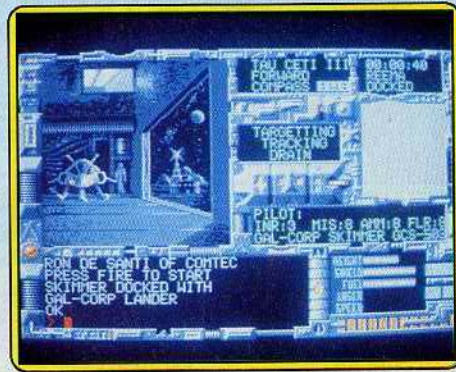
Type shoot them up
Intérêt 12
Graphisme ★★★★
Animation ★★★
Bruitage ★★★
Prix B

TAU CETI

Arrêter le carnage

À la suite d'une épidémie, les trente cités de Tau Ceti ont été abandonnées. La maladie est maintenant vaincue mais les systèmes de défense se sont détraqués et tirent sur tout ce qui bouge. Seule méthode pour arrêter le carnage : détruire le réacteur central grâce à six barres nucléaires.

Le jeu se joue de deux manières : à quai dans une ville, vous entrez vos ordres au

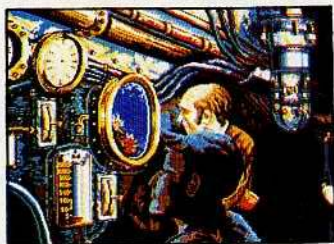


ACTUALITE

COKTEL VISION

AUX FRONTIERES DU REEL

LE MONSTRE DES EAUX A ENCORE FRAPPE !

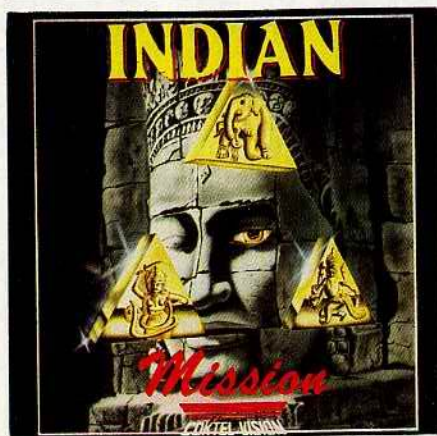


Un monde étrange où règne un homme, le capitaine Némé, génial inventeur du Nautilus.

Un monde cruel et inconnu d'où l'hostilité peut surgir à tout moment et vous précipiter dans des luttes sans merci.



Coktel Vision vous entraîne dans l'incroyable univers de Jules Verne. Prenez les commandes du Nautilus et jetez vous dans cette grande aventure.



DE LA NORMANDIE AUX INDES...

... Un périple qui mène inexorablement au domaine infernal des Dieux maudits. Le Professeur Clark Bokel pourra-t-il surmonter tous les pièges afin de conjurer la malédiction qui pèse sur le monde?



BON DE COMMANDE

INDIAN MISSION 20 000 LIEUES...

- | | | | |
|---------------------------------|---------------|--------|--------------------------|
| ☐ 170,00 | Amstrad. Disk | 185,00 | ☐ |
| ☐ 180,00 | TO8-TO9 Disk | 195,00 | ☐ |
| ☐ 195,00 | Comp.PC | 220,00 | ☐ |
| ☐ 195,00 | Atari ST-MEGA | 245,00 | ☐ |

Mettre une croix dans la (les) case (s) de votre choix.

Nom

Adresse

- Montant de ma cde

- Frais de port :

Ci-joint mon règlement par chèque, soit un Total de :

COKTEL VISION, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt.

TUBES

clavier et dehors, vous contrôlez votre engin au joystick ou à la souris (moins pratique). Votre engin dispose des derniers perfectionnements : cockpit d'où vous verrez le paysage en 3D, radar, indicateur d'état des paramètres de vol, dispositif à infrarouges pour vous guider une fois la nuit tombée, bouclier de protection et différentes armes. A intervalles réguliers, il faut atterrir dans une station de maintenance pour réparer les dégâts, refaire le plein de carburant et de munitions, et consulter la carte de la planète pour vous guider. Ce bon jeu varié et compliqué reste très intéressant dans cette version ST, mais on aurait aimé une meilleure utilisation des possibilités graphiques (couleur surtout) et sonores de la machine. (Disquette CRL pour Atari ST) J.H.

Type	action et stratégie
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B



SUPER HANG ON

Course sur tous les continents

Super Hang On, est-il l'ultime programme de course de motos ? C'est possible car il présente de nombreuses qualités, souvent absentes des programmes de ce genre. Des circuits plus ou moins difficiles peuvent être choisis et cela, sur chacun des quatre continents. Les graphismes sont superbes. Le décor en 3D est d'un réalisme saisissant : fond de décor montagneux ou arbres desséchés (selon le circuit choisi). Quant aux évolutions des motos, on ne peut qu'être admiratif devant le réalisme de leurs trajectoires.

Le souci du détail est tel que, lors des sorties de route, on peut voir des nuages de poussière soulevés par la roue arrière. Les couleurs, malheureusement peu nombreuses, sont dues au choix des concepteurs. La finesse du graphisme, provenant de l'utilisation de la moyenne résolution (320 x 200), n'accepte que quatre couleurs.

Les concurrents et le circuit sont ainsi noyés dans une seule teinte (le ciel est néanmoins d'une couleur différente). Les animations donnent des sensations de vitesse jusqu'à présent rarement atteintes. Autre point original, les irrégularités de terrain (dos d'ânes, pentes brutales) qui accentuent le réalisme.

On peut regretter l'inesthétisme du bruitage (abeilles hystériques), mais dans l'ensemble ce logiciel demeure un excellent produit. (Disquette Electric Dreams, pour CPC.) E.C.

Type	simulation course motos
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

ATV SIMULATOR

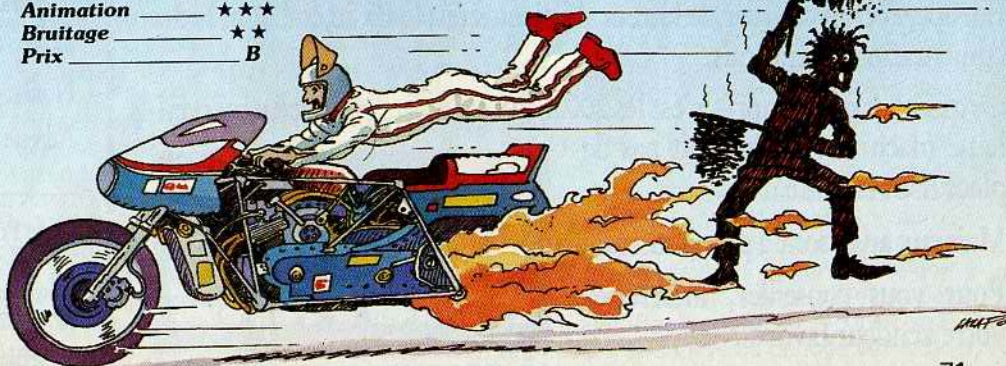
Parcours cahotique

ATV pour « All Terrain Vehicle »... Il s'agit de parcourir, sur une moto-cross, divers paysages encombrés d'obstacles. Le terrain



est vu en coupe. Vous courez vers l'engin, sautez sur la selle et prenez de la vitesse avant le premier rocher. La manœuvre est alors délicate. Il faut sans cesse maintenir la roue avant de la moto en l'air, ralentir à l'approche d'obstacles pointus, etc. Le graphisme du décor est très « plat ». L'animation est convaincante (chute, rebond...) sauf en ce qui concerne la vitesse de pointe, désespérément lente, de votre véhicule. Le principe du jeu reste original et intéressant. ATV aurait pu être un très bon logiciel... Il suffisait pour cela de diminuer le nombre d'obstacles (impossible de faire un mètre sans rencontrer un rocher ou un tremplin...), d'accélérer l'allure générale du jeu et de soigner un peu plus le contexte graphique et sonore de l'aventure. Sans tout cela, ATV se confine dans le simple amusement et perd son titre de « simulator ». Dommage ! (K7 Codemasters pour C 64.) O.H.

Type	moto-cross
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	B



KNIGHT GAMES II SPACE TRILOGIE

Combats spatiaux

Trois parties sur deux cassettes pour s'essayer aux combats spatiaux de l'an 3000... Votre robot est ici soumis à la pesanteur : un coup de réacteur pour prendre de l'altitude, un tir laser pour chasser cet aimant qui pompe votre énergie et tuer ce curieux cycliste de l'espace...

Pour vaincre chaque tableau de jeu, il faut récupérer une dizaine de personnages et les ramener à la base. Servi par un graphisme très coloré qui utilise à merveille la superposition de plans (effet de relief, réussi), l'action est simple mais attrayante. L'animation des personnages est rapide, les bruitages variés et convaincants, de quoi séduire les amateurs d'action pure ! Impossible enfin de parler ici de monotonie. Si les trois jeux proposés se ressemblent bien sûr un peu, chacun d'eux conserve son originalité... Il est de plus impossible de s'essayer à la deuxième partie sans connaître le mot de passe communiqué à



la fin du premier jeu. Une épreuve de longue haleine pour les plus fins joysticks ! (K7 English Software pour Commodore 64.) O.H.

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

6128 AMSTRAD. 3990^F

Tout est compris
sauf le vendeur.



3990 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.

Ce qui n'est pas compris, c'est les 2000 jeux existants pour cette merveilleuse machine : il n'y avait pas de place dans la boîte.

Mais eux aussi sont à prix Amstrad.

Pour vous conseiller, interrogez votre vendeur favori...

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation complète sur 6128

Nom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex

Ligne consommateurs : 46.26.08.83
Tapez 3615 Code AMSTRAD



TUBES



THE CHESS MASTER 2000

Toujours égal à lui-même, *Chess Master 2000* apporte sur *Amiga* une souplesse de jeu extraordinaire. Tableau 2D ou 3D, synthèse vocale qui commente la moindre action, votre main saisit les pièces et s'oppose aux multiples stratégies de l'ordinateur. Entièrement modulable, tant au niveau des techniques, du mode de jeu que des couleurs de l'écran, la partie séduira tout à la fois les professionnels et les novices. Ces derniers pourront en effet profiter des conseils de la machine et rejouer chaque action jusqu'à l'obtention du « mat ». Sans aucun doute le plus convaincant programme d'échecs disponible sur *Amiga* à ce jour. (Disquette Electronic Arts pour *Amiga*.) O.H.

Type réflexion-échecs
Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C

ATF

Gare aux crashes

Aux commandes d'un ATF (Advanced Tactical Fighter), vous devez faire votre possible pour permettre à votre camp de prendre le dessus. Ultra perfectionné, votre avion peut embarquer de nombreuses armes et s'avère particulièrement rapide et maniable. Tanks, bases, navires et centres de communication ennemis auront bien du mal à résister à vos assauts. N'ayez cependant pas une confiance exagérée en votre force : l'erreur est humaine et un missile sol/air ennemi arrive souvent plus rapidement qu'on ne le croit. En ce cas, le système de brouillage électronique ne sert pas à grand-chose...

Programme d'une qualité rare sur *Spectrum*, ATF n'est pas seulement un jeu d'action. La stratégie a aussi droit de cité et chaque décision peut être lourde de conséquence. Ainsi, lors de l'équipement de l'appareil veillez à ne pas prendre trop d'armes au détriment du kérosène. Au niveau de la réalisation, ATF en étonnera plus d'un. Qualité des graphismes, vitesse d'animation, fiabilité des commandes atteignent des sommets. Un regret tout de même : après chaque crash, on est obligé

de reparamétrer entièrement l'ATF. Cela pour une raison simple : l'univers est à chaque fois recalculé. (K7 Digital Integration pour *Spectrum 48/128*.) M.B.

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

4 TH & INCHES

Foot Us

Si vous êtes un adepte de football américain, et que vous ne disposiez pas d'un décodeur Canal + qui vous permette de voir les retransmissions (récemment le Superball : l'apothéose de la saison), vous disposez désormais de ce logiciel qui tente

(mise au point des plans d'attaque, de cou-tournements). Les animations sont correc-tes, mais auraient gagné à ce que les joueurs soient mieux dessinés. Les brui-tages remplissent leur office, sans plus. Ce jeu doit cependant affronter un handicap de taille : la faible pénétration de ce sport en France. (Disquette US Gold pour C 64.) E.C.

Type sport
Intérêt 12
Graphisme ★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★★
Prix B

SPACE HARRIER

Action pure et dure

Fanas de *Space Harrier*, Saint ST pense à vous ! Jusqu'à présent la version Sega du

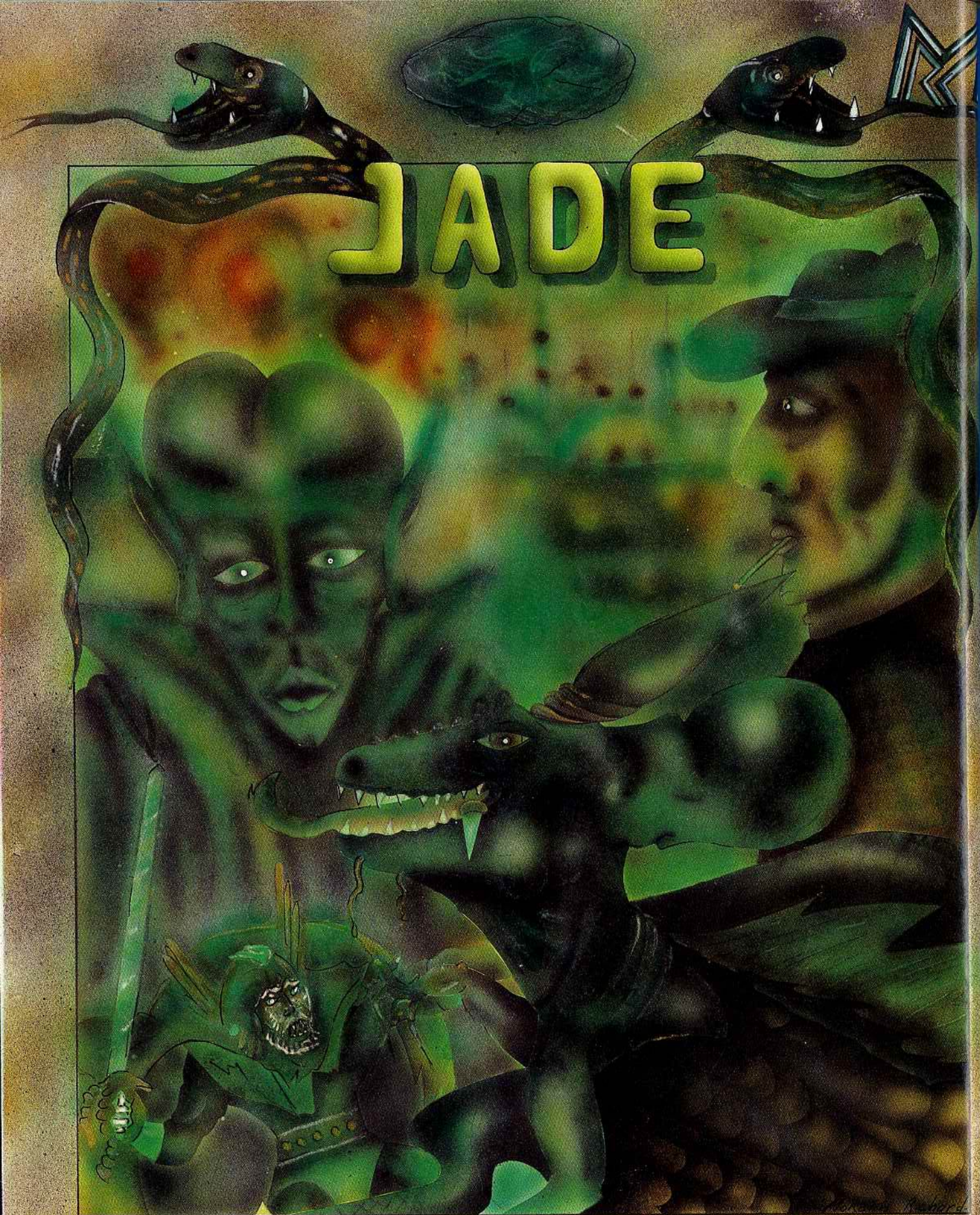


de rendre, avec le plus de réalisme possi-ble, l'énergie que dégage ce sport. Autant dire que ça n'est pas une mince affaire que de tenter de rendre ses effets spectaculai-res sur micro. Votre rôle consiste à être l'entraîneur (mise au point des tactiques de jeu). Lors de la partie, vous incarnez le « quarterback » (pilier de toute l'équipe). Vos diverses actions sont sélectionnées par un ensemble d'options affichées au bas de l'écran et pouvant être à tout moment acti-vées grâce au joystick. Les graphismes sont simples et les joueurs trop petits, ce qui annihile tous les effets spectaculaires (les plaquages ne donnent à l'écran qu'un fouillis indescriptible). C'est donc l'aspect tactique du jeu qui s'en trouve renforcé

célèbre jeu d'arcade faisait autorité en matière d'adaptation.

Désormais il faut compter avec la version ST dont nous avons testé une version non-définitive mais suffisamment achevée pour qu'un jugement puisse être porté... Nous reparlerons plus longuement de la version finale.

Dès le début, c'est dans une débauche de couleurs que des graphismes de qualité subtile s'épanouissent devant les yeux écarquillés du joueur. L'animation ultra-rapide complique sérieusement la tâche car les réactions au joystick doivent suivre une action dont la célérité n'est égalée que par *Goldrunner*. Par rapport à la version Sega, le principal avantage de ce logiciel réside



JADE est un utilitaire de création de jeux !
Il simplifie la tâche du programmeur désirant créer son propre logiciel, à un tel point qu'il n'est plus nécessaire de connaître ni le basic, ni le langage machine.

Le système d'utilisation de **JADE**, permet même au débutant ou au programmeur confirmé, de créer leur propre jeux d'aventure en binaire.

MBC-s.a.r.l. - INSTITUT DE DÉVELOPPEMENT - Rue de Louvroil 59330 HAUTMONT - R.C.S. en cours

TUBES



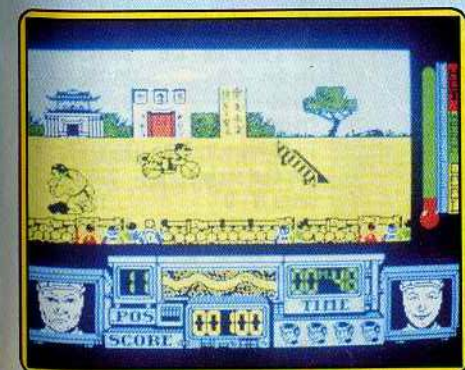
dans la disparition des problèmes de superposition de lutins. Les caches ne sont plus carrés mais épousent parfaitement les formes du décor. Résultat : des mouvements coulés fort proches de l'original. Il en est d'ailleurs de même pour le déroulement du jeu, somme toute assez fidèle à celui du vrai jeu d'arcade. La bande-son est elle aussi très soignée. La mélodie continue n'empiète pas trop sur les bruitages et ces derniers sont agréables, quoique parfois insuffisamment variés. Malgré tout, *Space Harrier* sur ST est un très bon jeu et il devrait devenir un véritable classique de la logithèque des aficionados de l'action pure et dure. (Disq. Elite pour Atari ST.) M.B.

Type	action
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	n.c.

TOUR DE FORCE

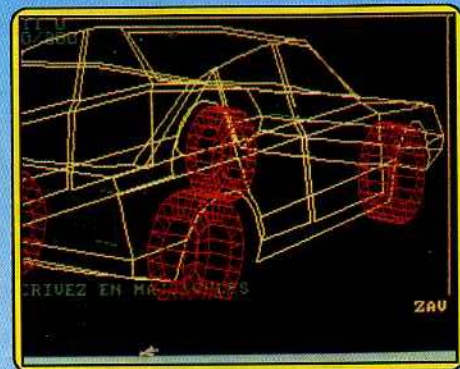
Course cycliste

Vous entreprenez une course cycliste sur route qui se déroule dans cinq pays différents. Vous êtes confronté à cinq à dix autres concurrents et surtout au champion local que vous devez absolument battre pour accéder à l'étape suivante. La course n'est pas de tout repos. Tout d'abord, le fair-play n'est pas de mise et chacun cherche par tous les moyens à vous éliminer. Aussi n'ayez aucun remord et débarrassez-vous d'emblée des concurrents qui vous gênent, d'un coup de pied bien placé. D'autre part, la route est encombrée d'une multitude d'obstacles que vous devez éviter. Enfin, il faut surveiller en permanence votre indica-



teur de température et vous rafraîchir à temps en ramassant boissons et glaces. Les spécialités locales ne sont pas indispensables mais vous rapporteront quelques points supplémentaires. Le graphisme des décors est varié et bien dessiné. L'animation est correcte mais le scrolling est un peu saccadé. Une petite musique présente chaque étape mais les bruitages en cours de jeu sont un peu réduits. Un jeu correct mais sans grande originalité. (K7 Gremlin pour Spectrum.) J.H.

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



CAO

Dessiner en 3D

Il y a deux ans, *Tilt*, dans son numéro 30, présentait CAO sur MO5 et TO7. Logiciel de qualité pour l'époque et la machine, le même programme sur Amstrad (après la sortie de *Dessin 3D* sur Amstrad aussi) apparaît bien faiblard.

D'abord le programme ne crée que des objets « filaires » (avec les seules arêtes des volumes), sans éliminer les arêtes cachées ni représenter les surfaces. Le maniement qui exige de rentrer chaque commande au clavier (pas de menus) risque de rebuter : surtout quand un paragraphe de la notice explique : « Si vous n'avez pas bien compris ce chapitre (et principalement le système de coordonnées cartésiennes, les nœuds et les vecteurs) faites-le vous expliquer par une personne qui connaît les mathématiques avant de continuer. »

Et pourtant le programme a des qualités (représentation simultanée de trois directions de votre volume, huit cellules acceptant jusqu'à huit cents vecteurs, et trois mille deux cents au total). Le manuel est complet. Dépassé pour l'initiation, le logiciel est cependant drastiquement limité par les capacités de la machine. (Cassette ou disquette Loriciels pour Amstrad CPC.) D.S.

Type	dessin en trois dimensions
Intérêt	11
Graphisme	selon talent
Difficulté	★★★★
Prix	D ou E



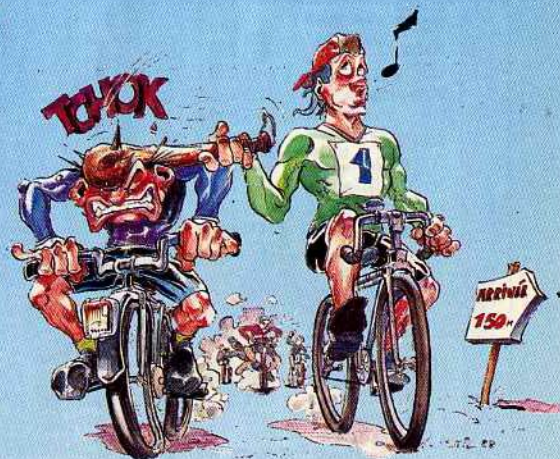
NEMESIS 2

Détruire l'ennemi

Adaptation d'un célèbre jeu d'arcade, cette cartouche pour MSX possède une longévité exceptionnelle.

Complexe, difficile à souhait et fort bien pensé, à l'image de son illustre prédécesseur, *Nemesis 2* permet de faire évoluer le vaisseau que l'on pilote en récupérant des points de bonus. Ces derniers s'affichent lors de la destruction de certains ennemis. Récupérés, ils font progresser une sorte d'échelle d'option.

La progressivité de l'action n'est toutefois pas un modèle du genre et le novice ne sait plus où donner de la tête. La présence d'une touche de fonction qui permet de



continuer le jeu alors que l'on n'a plus de vies est donc une très bonne idée.

La qualité de l'ensemble est de haut niveau, surtout pour MSX. Graphisme, animation, rapidité de l'action : tous les ingrédients sont présents. Signalons aussi la présence du circuit SCC qui amène des performances sonores étonnantes, à rendre jaloux les possesseurs de 16/32 bits. *Nemesis 2* est un très bon jeu d'arcade. (Cartouche Konami pour MSX.) M.B.

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

AMIGA 2000 et COMMODORE PC

Nous consulter

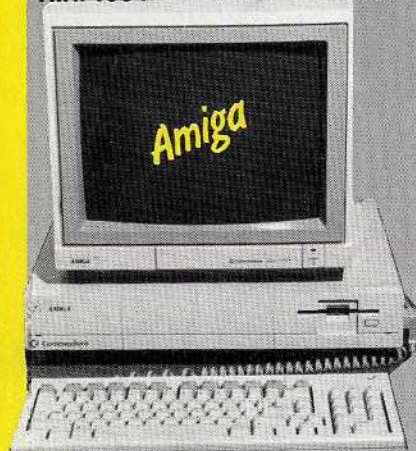
AMIGA 500 : 4 690 F

avec moniteur couleur H.R. : 6 990 F

livré avec une manette de jeu

+ 10 disquettes

Amiga 500 + Moniteur couleur
H.R. 1084 7 450 F



Périphériques

Amigatel (émul. Minitel)	890 F
Lecteur disk 3 1/2p 1010	2 250 F
Imprimante couleur	2 990 F
Okimate 20	
Digitaliseur d'images	2 990 F
Digitaliseur Futur Sound	2 250 F
Extension mémoire 512 K	1 095 F

JEUX

Balance of Power	350 F
Barbarians	210 F
Borrowed Time	255 F
Challenger	N.C.
Chess-Master 2000	310 F
Crazy cars	250 F
Dark castle	250 F
Defender of the crown	310 F
Faery Tale Adventure	310 F
Goldrunner	215 F
Insanity fight	N.C.
Kampsgruppe	N.C.
Karaté Kit 2	210 F
Knight Ork	N.C.
Leviathan	N.C.
Marble Madness	259 F
Mouse trap	N.C.
Roadwar	N.C.
Sky Fox	290 F
Simbad	350 F
S.D.I.	300 F
Winter Games	250 F
Leader Board	310 F
Flight Simulator II	395 F
Phantasy III	310 F
Portal	310 F
Space Quest	350 F
Starglider	239 F
Temple of Apshai	N.C.
Terror Pods	215 F
Test drive	290 F
World Games	270 F

Logiciels utilitaires

Deluxe Paint II	890 F
Deluxe Paint	890 F
Deluxe Vidéo C.S.	850 F
Deluxe Music	850 F
Aegis Image	590 F
Aegis Animator	1 290 F
Aegis Draw +	1 650 F
Music studio	290 F
Instant Music	290 F
Lattice C	1 150 F
MCC Pascal	890 F
Macro-Assembleur	790 F
LISP	1 250 F
Maxi-Plan	1 450 F
VIP	1 890 F
Superbase	950 F
Text craft	N.C.
Scribble (T.Texte)	760 F
Analyse (Tableur)	490 F
Mi Amiga File	490 F

Commodore

C 64 Nouveau modèle

+ lect cassette	
+ Moniteur couleur	
+ 1 manette de jeu	
+ 6 jeux	3 450 F
Credit : comptant	350 F
+ 12 mensualités	290,76 F

C 64 Nouveau modèle

+ lect. cassette	
+ 1 manette	
+ 6 jeux	1 690 F
Credit : comptant	190 F
+ 12 mensualités	150 F

C 64 Nouveau modèle

+ 1 lect. disk 1541	
+ 1 cadeau	2 990 F
Credit : comptant	590 F
+ 12 mensualités	226,80 F

C 64 + GEOS	1 450 F
C 128 + JANE	2 190 F
Lecteur disk 1541 II	1 690 F
Lecteur disk 1571	2 550 F
Okimate 20 couleur	2 990 F
Moniteur couleur	
40/80 colonnes	2 890 F
Power cartridge	470 F
Imprimante	
STAR LC 10 C	2 350 F
Disquettes 5 1/4p les 10	40 F

LES HITS COMMODORE

1942 - C/D	89/129 F
Ace - C/D	89/140 F
Ace of aces - C/D	105/155 F
Acrojet - C/D	95/145 F
Aliens - C/D	95/145 F
Arkanoid - C/D	85/125 F
Artic Fox - C/D	95/155 F
Art studio - C/D	145/175 F
Astérix - C/D	89/140 F
Ace N° 2 - C/D	95/135 F
Barbarian - C/D	89/139 F
Bard's tale II - D	189 F
Biggles - C/D	95/135 F

EQUIPEZ-VOUS EN COMPATIBLE IBM* à partir de 2 990 F T.T.C.

Renseignez-vous
au 45.35.13.25
sur la gamme complète XT* et AT*

(* IBM, XT et AT sont des marques réservées)

MICROSTORY VOUS OFFRE UNE MANETTE DE JEU GRATUITE POUR L'ACHAT DE 5 LOGICIELS

Les Hits Amstrad

Album digital - C/D	N.C.	Les dieux de la mer - C/D	125/199 F
Arkanoid - C/D	89/130 F	Marche à l'ombre - C/D	155/199 F
Astérix C/o Rahazades - D	N.C.	Métronome - C/D	99/140 F
Barbarian - C/D	89/125 F	6 Pack. vol. II - C/D	N.C.
Blueberry - D	N.C.	Paper-Boy - C/D	89/145 F
Crazy cars - C/D	N.C.	Prohibition - D	199 F
Enduro Racer - C/D	89/125 F	Roadrunner - C/D	105/150 F
Ere Hits vol. 1 - D	239 F	Sport Pack - D	315 F
Ere Hits vol. 2 - D	239 F	Starglider - C/D	125/170 F
Gold Hel II - C/D	105/155 F	Superhits 2 - C/D	N.C.
Hit Pack III - C/D	105/145 F	Tuer n'est pas jouer - C/D	99/140 F
Indiana Jones - D	149 F	Winter Games - C/D	89/125 F
		World class leaderboard - C/D	99/140 F

Tuner Télévision Pal/Secam, prise canal Plus (TVA 33,33%) **1 350 F** avec télécommande **1 650 F**

Bombjack II - C/D	85/130 F
Boulder dash Cst.kit	
C/D	99/160 F
California games - C/D	85/135 F
Cauldron II - C	95/150 F
Crazy cars	N.C.
Cyrus II chess - C/D	105/125 F
Defender of the crowns	
C/D	139/145 F
Dragon's Lair II - C/D	89/135 F
Earth orbit station - D	189 F
Enduro racer - C/D	95/145 F
Epyx Epics - C/D	99/149 F
Fist II - C/D	99/145 F
Freddy Hard.dest. - C/D	79/115 F
Freeze frame utility - D	125 F
Game maker - C/D	145/189 F
Game maker Sc fiction - D	120 F
Game maker sport - D	120 F
Game over - C/D	85/120 F
Game set x Match - C/D	95/145 F
Gauntlet II - C/D	99/145 F
Ghost'n Goblins - C/D	95/125 F
Goonies - C/D	95/115 F
Graphic adventure creator	
C/D	215/235 F
Guild of Thieves - D	165 F
Gunship - C/D	130/175 F
Hacker II - C/D	105/145 F
High Frontier - C/D	N.C.
Hit pack trio - C/D	95/125 F
Indiana Jones	N.C.
Infiltrator - C/D	85/160 F
International Karaté +	
C/D	85/135 F
Knight rider - C/D	89/125 F
Konami coin-up hits - C/D	85/125 F
Krakout - C/D	100/130 F
Last mission - C/D	99/145 F
LeaderBoard - C/D	105/150 F
Leaderboard tournament	
C/D	79/125 F

Life force - C/D	95/135 F
Marble madness - C/D	N.C./150 F
Master of the univers	
C/D	105/155 F
Metro cross - C/D	89/135 F
Nemesis - C/D	85/135 F
Out run - C/D	95/145 F
6 Pack. vol. II - C/D	79/125 F
Paperboy - C/D	89/130 F
Pegasus - D	219 F
Pirates - C/D	139/175 F
Renegade - C/D	99/145 F
Revs - C/D	130/165 F
Road runner - C/D	89/135 F
Sanxion - C/D	99/160 F
Shogun - C/D	95/135 F
Short circuit - C/D	95/135 F
Silent Service - C/D	95/135 F
Skyfox - C/D	105/140 F
Starglider - C/D	130/165 F
Starwars - C/D	95/145 F
Summer games - C/D	99/145 F
Summer games II - C/D	85/145 F
Super cycle - C/D	95/165 F
Tenth Frame - C/D	95/145 F
Test drive - D	219 F
Thai boxing 128 - C/D	95/125 F
Thai-Pan - C/D	95/135 F
They sold a million III - C/D	89/145 F
Track and Field - C/D	95/145 F
Tracker - C/D	129/165 F
Trantor - C/D	89/139 F
Tresor - C/D	95/145 F
Trivial pursuit - C/D	160/215 F
Tuer n'est pas jouer - C/D	99/N.C.
Ultima IV - D	185 F
Viking - C/D	89/125 F
Winter games - C/D	89/145 F
Wonderboy - C/D	89/135 F
World Class leaderboard	
C/D	89/135 F
World games - C/D	95/155 F

MICROSTORY

172, RUE JEANNE D'ARC 75013 PARIS - TÉL. : 43.36.40.18 / 45.35.13.25

ATARI

ATARI 1040 STF
avec moniteur monochrome H.R.
SM 124
avec moniteur couleur ATARI
SC 1425
livré avec GFA Basic + 10 disquettes

5 990 F
7 490 F

MEGA ST 2 M **9.450 F HT**
MEGA ST 4 M **12 450 F HT**
Imprimante Laser **11 950 F HT**

NOUVEAU
ATARI PC 2 **5 490 F HT**
PC 2 HD **8.990 F HT**

ATARI 520 STF **2 990 F**
ATARI 520 STF **5 490 F**
+ moniteur couleur 1425
+ cadeau

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur sur pied
+ 1 manette
+ 12 logiciels

4 790 F

ATARI 1040 STF **7 290 F**
+ écran monochrome SM 124
+ imprimante Seikosha SP180
+ traitement de texte

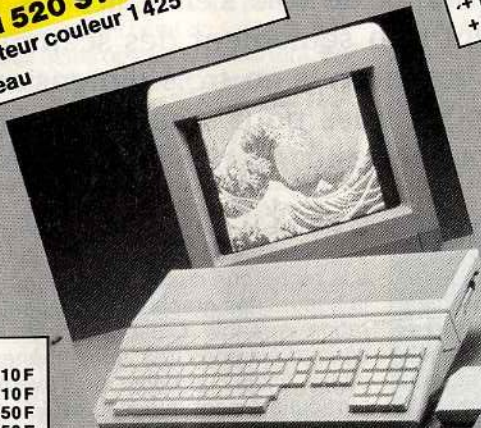
ATARI 1040 STF **11 490 F**
+ moniteur monochrome SM 124
+ disk dur SH 205
+ imprimante
+ GFA BASIC

PÉRIPHÉRIQUES

Lecteur Cumana 3 1/2 p 1 méga	1 650 F
Lecteur Cumana 5 1/4p	2 190 F
Lecteur disk Atari SF 354	1 490 F
Imprimante Atari, SMM 804	1 990 F
Imprimante Seikosha SP180	1 790 F
Moniteur couleur RVB sur pied (Atari/Amiga)	2 250 F
Moniteur couleur Atari 1224	2 950 F
Disk dur 20 méga SH 205	4 990 F
Imprimante couleur okimate 20	2 990 F
Digitaliseur d'images Realizer	1 700 F
Disquettes 3 1/2 p les 10	120 F
Pro 87 digitaliseur	2 950 F
Pro Sound designer	590 F
Tablette graphique CRP	4 650 F

UTILITAIRES

Aegis animator	570 F	Education primaire maths	210 F	MC Base Memsoft	1 650 F
Adv. O.C.P. Art studio	225 F	Education primaire français	210 F	PC Dito	850 F
Architect Design	290 F	Emulcom	850 F	Platine ST	1 750 F
Art director	490 F	Evolution (trait. texte)	1 950 F	Profimat ST	495 F
Bac seconde	230 F	Evolution (sunset)	990 F	La Solution	2 370 F
Becker texte	750 F	First Word + français	950 F	Stéréo Tek glasses	1 790 F
CAD 3D version 2.0	890 F	Futur Design	290 F	Super base	990 F
CAD 3D (dessin 3d)	450 F	GFA Artist	420 F	Textomat	450 F
Calcomat tableur	450 F	GFA Basic	490 F	V.I.P. (sous gem)	1 890 F
Calcomat 2	750 F	GFA Compilateur	450 F	GFA Draft	850 F
Compta Memsoft	1 650 F	Habawriter II	750 F	GFA Vector	450 F
Datamat fichier	450 F	Human Design	290 F	Publishing Partner	1 650 F
DB Man (Dbase III)	1 190 F	Lattice - C	990 F	Pro 24 Stenberg	2 450 F
Degas Elite	690 F	MCC Pascal	790 F		
Devpack	490 F	Megamax C	1 690 F		
Digitaliseur de son	1 550 F	OSS Pascal	710 F		
Easy Draw 2	800 F	Macro assembleur	490 F		

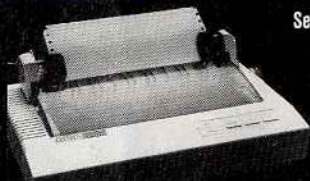


Crédit
IMMÉDIAT
SUR TOUT LE MAGASIN
à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/7/86 : 18,24 %

IMPRIMANTES COMPATIBLES ATARI, IBM, EPSON, NLQ, FRICTION-TRACTION



Star LC 10 - Version parallèle et Commodore **2 350 F**



Seikosha SP180 **1 790 F**



MONITEUR Couleur
Pal/RVB
(Atari, Commodore, Thomson, etc...)
H.R. (Pal, RVB, TTL)
compatible tous ordinateurs - IBM **1 890 F**
2 750 F

PRIX SPECIAUX POUR LES CLUB ET COLLECTIVITES
APPELEZ-NOUS AU 43.36.40.18

HORAIRES :
LUNDI 14 H 30 - 19 H
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H 30 A 19 H

JEUX

Album Epyx	195 F	Manoir de Morteville	195 F
Arkanoid	145 F	Marble Madness	229 F
Artic Fox	310 F	Masse +	249 F
Asterix rahazades	215 F	Meurtre en série	250 F
Balance of Power	275 F	Microleague	210 F
Barbarian	195 F	Moebius	245 F
Bard stalo II	225 F	Ninja (Karaté)	145 F
Blueberry	225 F	Out run	N.C.
Chess (Psion)	225 F	Passagers du vent (2)	289 F
Crazy cars	225 F	Road Runner	215 F
Defender of the crown	269 F	Scenary 7F.S II	210 F
Déjà vu	300 F	Scenary 11 F.S II	210 F
Dungeon masters	290 F	SDI	275 F
Enduro racers	215 F	Sentinel	179 F
F 15 Strike Eagle	250 F	Silent service	239 F
Fantasy II	310 F	Skyfox	275 F
Fantasy III	310 F	Solomons key	199 F
Flight simulator II	390 F	Space quest	350 F
Goldrunner	225 F	Starfleet	390 F
Guerre des étoiles	175 F	Starliner	210 F
Guild of Thieves	239 F	Startrak	199 F
Gunship	265 F	Super Cycle	290 F
Harrier strike mission	370 F	Tai-Pan	195 F
Indiana Jones	195 F	Terror Pods	195 F
International karate	199 F	Test Drive	300 F
Iznogoud	225 F	The Hunt for red october	225 F
Karaté Kid II	199 F	Tonic Tile	195 F
L'Arche du capitaine blood	285 F	Tracker	210 F
Leisure suit Larry	210 F	Trivial poursuit	290 F
Liberator	165 F	Turbo GT	190 F
Macadam Bumper	270 F	Ultima III	390 F
Mach 3	225 F	Winter Games	215 F
		World Games	225 F

BON DE COMMANDE :

à retourner à MICROSTORY
172, rue Jeanne d'Arc, 75013 PARIS

Je, soussigné, M
Prénom
Adresse
Tél. :
marque du matériel

commande le matériel suivant
pour la somme totale de :
Frais de port soit 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
Signature : Date :

DEMANDE DE CRÉDIT

Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel :
Montant de la commande
Nombre de mensualités (de 4 à 24) :
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐
Signature : Date :

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

carte bleue



Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Rôles de drames

Le royaume des jeux de rôle s'enrichit tous les jours de nouveaux softs qui proposent non seulement des scénarios inventifs et originaux mais aussi des graphismes en trois dimensions étonnants de réalisme...

Vingt-cinq programmes pour amateurs de grandes quêtes, de magie et de paix retrouvée testés ici par Dany Boolauck et Jacques Harbonn.

Faery Tale sur Amiga (cf. Ludic n° 52), dans le pays de Holm, à Tambry, un village tranquille, c'est la désolation : l'amulette sacrée du village a été volée par un sorcier avide de puissance. Trois jeunes frères décident de récupérer le talisman. L'aîné commence la quête tandis que les autres frères jurent de continuer à sa place s'il lui arrivait malheur. Un scénario original pour un jeu de rôle inhabituel. En effet, il n'y a pas de définition de personnage. Vous débutez le jeu obliquement avec Julian qui possède des attributs tels que la force,

la vitalité, la chance et la gentillesse. Vous évoluez dans un décor superbe et très varié à la recherche du talisman. La richesse et la beauté des graphismes rendent l'exploration agréable. C'est la résolution d'une série d'énigmes qui vous mènera à la phase finale. Le début de l'aventure est particulièrement difficile car Julian meurt rapidement sous les coups des monstres.

A peine sorti du village, squelettes, fantômes et orques se mettent en travers de votre chemin. Les combats qui s'ensuivent sont



Faery Tale (Amiga).

de sympathiques jeux d'action. Passé inaperçu lors de sa sortie, *Faery Tale* a tout de même connu un succès mérité.

Son scénario est très attrayant, et ses graphismes sont parmi les meilleurs sur Amiga. Quant au bruitage et à la musique de fond, ils sont tout simplement exceptionnels. Bref, ce logiciel est une acquisition idéale pour passer des heures passionnantes devant votre écran. A acheter sans tarder ! D.B.

Dungeon Master sur Atari ST : c'est incontestablement le meilleur jeu de rôle sur ordinateur.



Produit par FTL, ce logiciel donne à ce type de jeu une dimension encore jamais atteinte. Le joueur a vraiment l'impression d'être dans un donjon avec, en prime, la sensation d'un danger omniprésent. Annoncé comme le jeu qui ferait du bruit dans le monde de l'informatique de loisir, il tient toutes ses promesses. Mais commençons tout d'abord par le scénario.

Vous êtes Theron, un apprenti-sorcier, qui sert un puissant mage du nom de Grey Lord. Alors qu'il tentait d'invoquer une gemme, Grey Lord se trompe dans sa formule magique. Les effluves mystiques de la gemme divisent l'âme du mage en deux parties antagonistes. La partie négative de Grey Lord, dénommée Chaos, se terre alors dans un donjon avec le « Firestaff ». C'est le seul objet capable de réunir l'âme du vieux mage. Le danger est grand car Chaos veut dominer le monde par le Mal. Vous devez ramener le « Firestaff » à Librasalus, partie positive de Grey Lord.

Le jeu débute par le Hall des Champions où se trouvent vingt-quatre aventuriers emprisonnés dans des miroirs par Chaos. Il n'y a pas de véritable création de personnages mais vous pouvez ramener à la vie quatre aventuriers ou redéfinir leurs attributs par l'option « réincarnation ». Le choix du type d'aventurier est restreint. Il y a le Guerrier,

le Ninja, le Prêtre et le Mage. Comme tout mortel, ces aventuriers doivent manger, boire et dormir, et la moindre négligence dans ce domaine est fatale.

Le système de jeu est remarquable : 60% de l'écran représentent en 3D ce que voit le leader de votre groupe d'aventuriers. La partie supérieure de l'écran vous permet de vérifier à tout moment l'état de santé de vos personnages et les objets qu'ils portent. En outre, la fabrication de sorts magiques se fait à l'aide de symboles, également présents sur l'écran.

Contrairement aux jeux de rôles traditionnels, l'exploration du donjon n'équivaut pas à une banale séance de cartographie. Chaque niveau (le donjon en comporte plus de dix) est un puzzle. Il faut impérativement résoudre celui-ci pour passer au niveau suivant. Passages secrets, trappes, murs d'énergie ou de téléportation constituent les obstacles principaux. Les monstres sont variés et surtout très redoutables. Les premiers niveaux sont hantés par des momies, des fantômes, une guêpe et des vers géants. Fort heureusement, le donjon ne recèle pas que de mauvaises surprises : armes, nourriture et objets de toutes sortes y sont disséminés. N'oublions pas les sorts et les objets magiques qui sont des atouts précieux dans les combats ou l'exploration. Sachez enfin qu'un œil attentif peut percevoir des détails importants sur le sol ou sur les murs du donjon.

Le jeu est en temps réel, il est donc plus prudent de marquer une pause pendant vos moments de réflexion, sinon votre torche va se consumer inutilement et vos personnages s'épuisent, même s'ils sont inactifs. Le jeu étant linéaire, il est conseillé de faire des sauvegardes à divers endroits, ce qui vous permet de revenir en arrière si vous avez commis une erreur. Préférez toujours le combat à la fuite car ce n'est qu'ainsi que vos personnages montent de niveau. Sauvegardez toujours après un combat victorieux ou un passage difficile.

La qualité exceptionnelle du système de jeu et l'ingéniosité de scénario rendent ce logiciel très convivial et passionnant. De plus, le réalisme des situations et l'importance donnée à l'aspect visuel (plus de 1 méga de graphiques), sont les autres points forts du jeu. Ajoutez à cela des graphismes très réussis et des sons digitalisés, et vous avez le chef-d'œuvre qu'est *Dungeon Master*. Un must ! Bientôt disponible pour Amiga.)

D.B.

Wizardry III sur Apple II : ce logiciel constitue le troisième volet de la série des *Wizardry* qui a été, avec *Ultima*, l'un des logiciels qui ont le mieux contribué à faire connaître les jeux de rôle sur ordinateur. Après une longue période de bonheur et de paix, des troubles secouent de nouveau Llyngamyn. Tremblements, inondations et raz-de-marée se succèdent, jusqu'à la presque île d'Arbithéa qui a été engloutie et le temple de Gnilda endommagé. Pour couper court à ce fléau, votre équipe d'aventuriers devra récupérer l'Orbe Armillaire détenue par le Grand Dragon L'Kbreth qui n'est pas près de l'abandonner. Vos aven-



Wizardry III (Apple).

turiers peuvent provenir de *Wizardry I* ou *II* (ils redeviennent alors premier niveau et perdent la majorité de leur or et de leurs objets magiques), soit être créés ici. Ils appartiendront à différentes races (humain, elfe, hobbit, nain ou gnome), chacune ayant ses qualités et ses défauts propres, les humains constituant en quelque sorte la moyenne. Vous ventilez les points supplémentaires accordés entre les caractéristiques pour parvenir à la classe voulue (guerrier, magicien, prêtre, voleur, évêque ou ninja). L'alignement a aussi son importance. Ainsi, il est impossible de mêler bons et mauvais dans le même groupe. De même un évêque doit obligatoirement être bon et un ninja complètement pourri.

Avant de partir, n'oubliez pas d'équiper vos hommes. Le placement des membres est capital car seuls les trois premiers sont susceptibles de combattre au corps à corps. ▶



Dungeon Master (Atari).





Wizardry IV sur Apple II : voici enfin le quatrième volet de la série *Sorcellerie*. Même si le titre, « Le Retour de Werdna », nous a donné quelques inquiétudes. On pensait trouver un jeu de rôle dans le ton « on prend les mêmes et on recommence ». Fort heureusement, il nous a totalement conquis par l'originalité de son scénario.

Ceux qui ont joué à *Sorcellerie I* connaissent déjà Werdna, le mage à abattre. Son crime était le vol d'une puissante amulette que tout magicien rêve de posséder. Le quatrième scénario reprend l'histoire à partir de la fin présumée de *Wizardry I*. Vaincu par un groupe d'aventuriers, ceux-ci constatent que Werdna n'est



Wizardry IV (Apple II).

tres pour gagner. A chacun des dix niveaux du donjon, vous retrouvez ce symbole qui permet d'invoquer des monstres. A chaque invocation vous choisissez trois types de monstres parmi douze. Bien entendu, au fur et à mesure que vous avancez dans le donjon, les monstres interpellés sont plus puissants. Mais ce n'est pas tout, chaque fois que vous atteignez un nouveau pentacle, vous montez de niveau en tant que mage. Autre fait non négligeable, le pentagramme revitalise les points de vie et les points de magie.

Bien que nombreux, les combats ne constituent pas la base du jeu comme dans les précédents scénarios, car Werdna ne gagne pas de points d'expérience. Le jeu est plutôt centré sur les énigmes, pièges et puzzles qui parsèment le donjon. Pourquoi combattre alors ? Tout simplement parce que certains objets ne sont accessibles que de cette façon. De plus, l'argent que vous récupérez est indispensable pour obtenir les renseignements coûteux de l'oracle de Morn.

Il faut cependant signaler un fait étrange : de temps en temps, Werdna entend prononcer son nom. C'est le fantôme de Trebor, celui à qui Werdna avait dérobé l'amulette, qui le poursuit. S'il vous touche, vous vous retrouvez à la case départ ! Sachez enfin qu'une fois hors du donjon vous n'avez résolu que la moitié du jeu. La partie la plus passionnante reste à faire.

Le système de jeu est similaire aux précédents scénarios : graphismes très pauvres pour le donjon et moyens pour les personnages. Pas de bruitage et tout se fait au clavier. Autre point noir : les appels au lecteur de disquettes sont innombrables, surtout pendant les combats. Cela ralentit considérablement le jeu. Quand on connaît la fréquence des combats dans les *Wizardry*, il y a de quoi s'arracher les cheveux ! Mais un bon point : il est possible de sauvegarder la partie en cours à tout moment. La qualité exceptionnelle du scénario fait de *Wizardry IV* un excellent logiciel. Pour experts uniquement. D.B.

Lancer de sorts ou combats au corps à corps ?

Il faut donc qu'ils soient en mesure de supporter le choc, tandis que les lanceurs de sorts se cantonneront prudemment à l'arrière. L'aventure se déroule exclusivement dans un labyrinthe représenté en 3 D sur tout l'écran et le joystick ou la souris faciliteront les choix. Bien entendu, les monstres sont légion et les combats fréquents. Les sorts sont assez variés mais les possibilités de combat au corps-à-corps un peu restreintes face à d'autres logiciels (*Phantasie* par exemple). De retour à la ville, vous pouvez y faire soigner ou ressusciter vos personnages, expertiser vos objets magiques et passer de niveau. *Wizardry III* est difficile, trop même parfois, et certains passages demandent de nombreux essais pour être franchis. Les graphismes sont très moyens et les bruitages absents. Un excellent logiciel cependant qui pêche seulement par la pauvreté des graphismes. J.H.

pas mort mais inconscient. De plus, son corps est indestructible. Aussi, les aventuriers décident d'enterrer sa dépouille dans un profond donjon regorgeant de pièges et surveillé par des gardes. C'est au réveil de Werdna que débute le jeu et vous devez... l'aider à sortir de sa gigantesque prison pour récupérer l'amulette.

Vous avez bien lu, Werdna est le héros de *Wizardry IV*. Pas de définition de personnage ni de constitution d'un groupe d'aventuriers ! Werdna ouvre le jeu avec la puissance d'un mage de niveau 1. C'est le premier jeu de rôle où le « méchant » est le personnage interactif. Vos ennemis ? Tout simplement de bons aventuriers pleins de vertus ! Ajoutez pièges et puzzles vicieux et vous avez le donjon le plus difficile de la série *Wizardry*.

Les choses sérieuses commencent dès le début, dans la petite pièce qui sert de tombe-prison à Werdna. Sans arme, affaibli par la perte de l'amulette, Werdna ne pense qu'à sa revanche. Sa prison ne comporte visiblement pas de porte. En revanche, il découvre un pentacle dessiné sur le sol. Ce symbole est un de vos atouts ma-

2400 AD sur Apple II : après *Autoduel*, Origin Systems nous propulse une fois de plus dans un futur lointain pour sauver le genre humain d'un péril extra-terrestre. Nous sommes en 2277 après J.C., les Terriens

colonisent la planète XK-120 et nomment sa capitale, Métropolis. Au fil des années, cette planète connaît un degré de civilisation et de progrès scientifique jamais atteints dans la United Stellar Council (USC), l'équivalent de l'ONU (Organisation des Nations Unies) à l'échelle galactique. Vers l'an 2313, les Tzorgs, peuple belliqueux et assoiffé de conquêtes, s'attaquent à la USC. La planète XK-120 est une des premières à tomber entre leurs mains. Un système totalitaire s'y installe avec, pour assise, une armée de robots-policiers. Une résistance tente de s'organiser mais la formidable machinerie Tzorg est très efficace et les prisons s'emplissent. Toutefois, rien n'est perdu car des échos de la guerre parviennent à Métropolis : la USC regagne lentement du terrain. Mais la victoire n'est possible qu'avec l'armement de haute technologie mis au point à Métropolis. La libération de XK-20 devient une nécessité vitale. Vous avez pour tâche de localiser le centre de contrôle des robots et le désactiver. La résistance pourrait ainsi s'organiser et aider la USC.

La création du personnage est classique. Vous répartissez 99 points entre quatre attributs que sont l'énergie (pour la résistance), l'agilité (dextérité manuelle), le QI (capacité mentale) et l'affinité (charisme). Avant de tenter une exploration, lisez attentivement la documentation car elle contient

des renseignements, comme le nom de votre premier contact par exemple. La carte de la ville constitue également une aide précieuse.

Le jeu débute dans le Public Tracking Office où vous devez revenir régulièrement pour valider votre carte d'identité. Première constatation, les robots quadrillent bien la ville et l'exploration n'est pas aisée car le franchissement de certaines zones nécessite des cartes d'accès. Votre seul chance de survie réside dans le contact avec des rebelles : ils fournissent aux sympathisants armes et cartes d'accès. Votre premier contact se nomme Spider et il suffit de questionner les habitants pour savoir où il se trouve. Spider fait subir un test à tous ceux qui désirent se joindre aux rebelles.



2400 AD (Apple II).

Une fois parmi eux, votre premier souci est de vous équiper correctement en armes et gadgets. Précisons que certains de ceux-ci sont capables de reprogrammer les robots pour en faire des alliés. Armes et gadgets sont coûteux mais il existe plusieurs moyens de trouver les crédits nécessaires. Au moindre écart, les robots interviennent pour vous mettre en prison. Les débrouillards sauront très bien tirer parti d'un séjour dans cet établissement où il y a des informations à saisir.

Le système de jeu est similaire à celui des *Ultima* : une vue aérienne avec un personnage qui obéit à des commandes tapées au clavier. Le scénario et son système de progression dans le jeu s'inspirent largement des œuvres de Lord British. Le graphisme et le bruitage sont très moyens. Pour amateurs du genre. D.B.

Alien Fires sur Amiga : plantons le décor et les personnages. Vous êtes un gardien du Temps, un Time-lord. Les anciens de votre Guilda vous envoient aux confins de l'univers, sur une petite planète. Vous avez la lourde tâche de retrouver un certain Samuel Kurtz, créateur d'une redoutable machine capable de maîtriser le temps. Kurtz doit être neutralisé et sa machine



Alien Fires (Amiga).

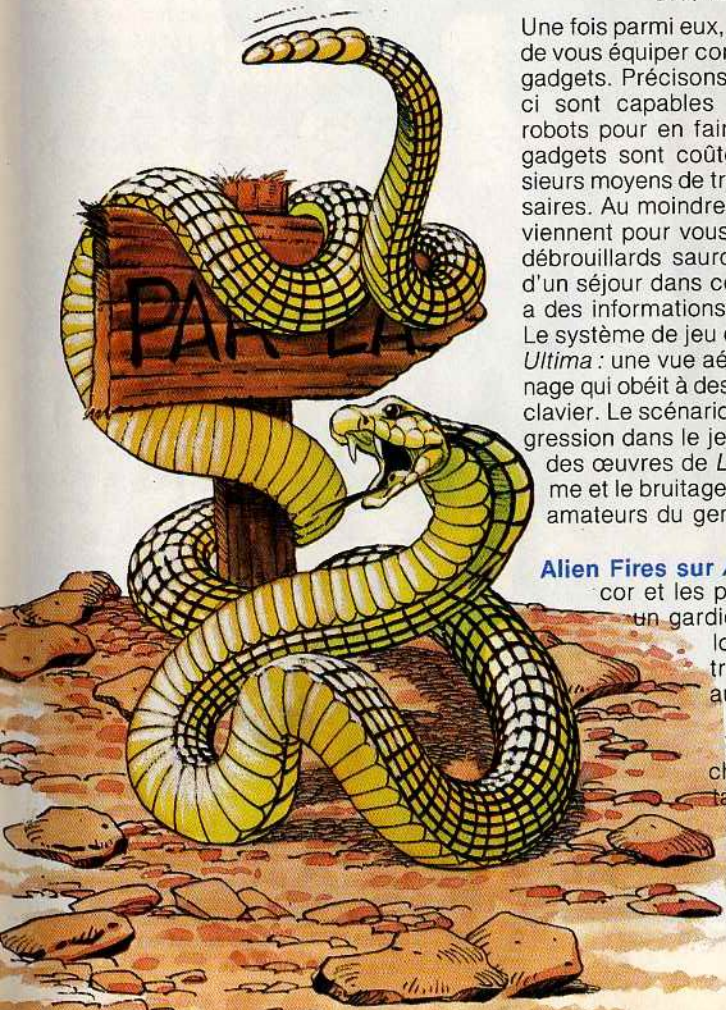
détruite. Vous définissez votre personnage en fonction d'attributs tels que la combativité, la diplomatie, la dextérité, l'habileté (aux armes) et la rapidité.

Le succès de votre mission dépend surtout des rapports avec les personnages que vous rencontrez. Certains sont amicaux, d'autres sont à prendre avec des pincettes. On se rend bien vite compte que chaque personnage réagit différemment selon les situations. En outre, le fait que vos interlocuteurs soient dotés d'une mémoire, ajoute un intérêt supplémentaire au jeu. Votre héros monte de niveau grâce à la traditionnelle accumulation de points d'expérience acquis au cours des combats. Ces affrontements possèdent une variante, assez rare, qui vous donne la possibilité de choisir les parties du corps de votre adversaire à frapper.

Tout premier jeu de rôle sur Amiga, *Alien Fires* présente des défauts de jeunesse. Tout d'abord, le programme utilise la synthèse vocale pour faire parler les personnages, et c'est souvent incompréhensible. Ensuite, le décor dans lequel vous évoluez est d'une sobriété décevante. En revanche, le scénario est passionnant et les graphismes des personnages sont excellents. D.B.

Quest sur Atari ST : la horde sauvage a envahi la cité interdite et détruit toutes les clés, à l'exception d'une seule qui se trouve dans un temple. Vous devez la retrouver pour libérer la cité. Vous ne disposez au début que d'un seul personnage. Sa création est d'ailleurs simplifiée. Le programme tire au hasard les caractéristiques de base et vous délivre un certain nombre de points supplémentaires que vous répartissez en fonction de la classe choisie (guerrier, druide, magicien ou voleur). Vous étoffez votre équipe en enrôlant des aventuriers dans les tavernes. Les lanceurs de sorts ne peuvent utiliser leur magie qu'une fois qu'ils ont trouvé leur livre.

De nombreux monstres peuplent la ville et les combats sont fréquents. Mais on regrette que ces monstres ne soient pas représentés graphiquement et que les options de combat soient réduites (combattre, utiliser un objet ou un sort, parer ou fuir). La ville est très vaste (10 000 lieux) et la représentation 3 D bien rendue mais



Ami ou ennemi ? C'est à vous de le découvrir !

trop peu variée. Vous y trouverez des échoppes pour compléter votre équipement, des officines pour faire soigner votre équipe et des temples qui vous renseigneront sur l'emplacement de la clé. Quant à la porte elle-même, ce sont les habitants qui vous l'indiqueront. Le jeu se joue de manière très pratique à la souris. Une petite musique salue la fin des combats d'où vous ressortirez plus riche et plus puissant, si toutefois vous avez survécu. Une bonne initiation qui risque cependant de laisser les passionnés sur leur faim. J.H.

Le casque des Forgerons sur Atari ST :

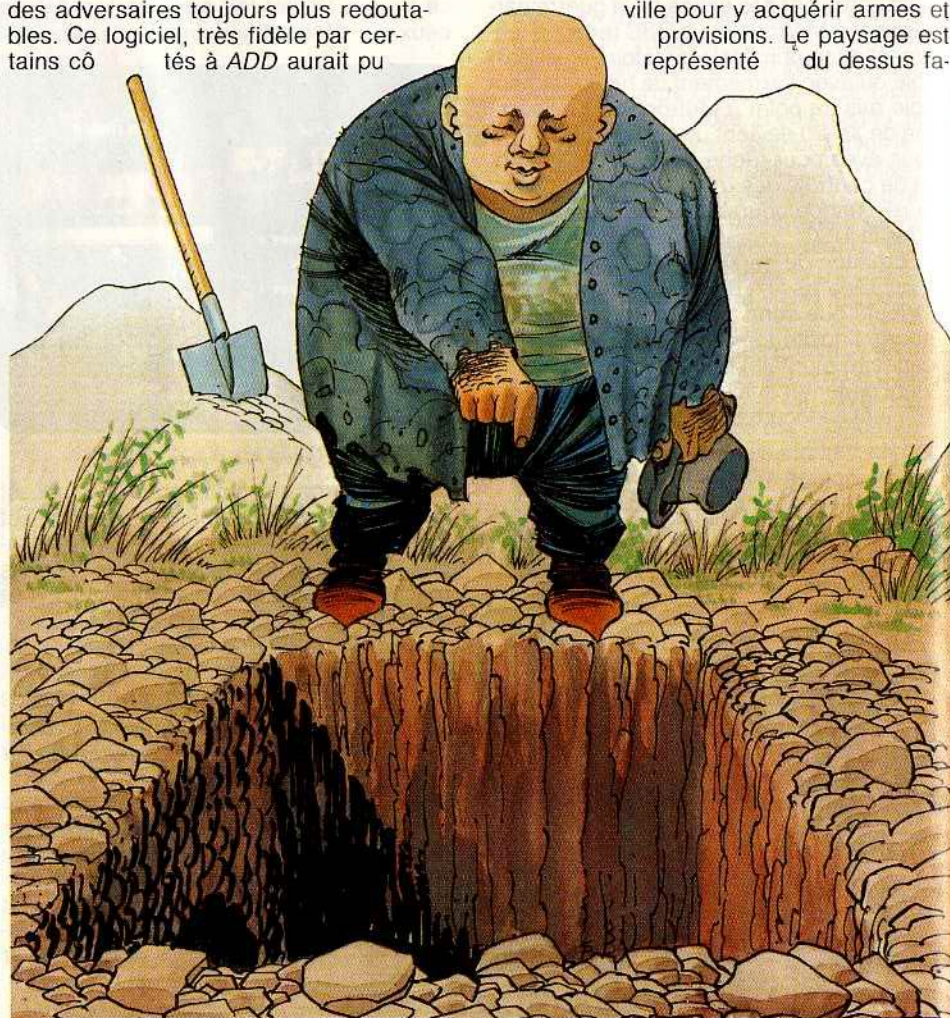
la princesse Lelvol, prétendante au trône de Rovanie, risque d'être enlevée par son cousin, l'ignoble Kálfek. Vous n'allez sûrement pas rester indifférent à ce drame. Avant de commencer, vous devrez passer par la phase de création des personnages, qui est assez longue car elle respecte en partie l'esprit d'*Advanced Dungeons & Dragons* (ADD), la référence en matière de jeu de rôle. Vous avez la possibilité de créer autant de personnages que vous voulez mais vous ne pouvez en choisir que six à la fois pour l'expédition. Sept races sont proposées : nain, elfe, gnome, demi-elfe, hobbit, demi-orque et humain. En dehors des humains et des demi-elfes, toutes les autres races sont soumises à certains avantages et inconvénients. A vous de les utiliser au mieux. Les caractéristiques sont fidèles à ADD : force, intelligence, sagesse, dextérité, constitution, charisme et beauté. Vous répartissez les sept nombres tirés au hasard par le programme entre chacune d'elles. En théorie, l'utilitaire de configuration devait permettre de tirer soi-même ses dés et aussi d'utiliser un disque virtuel pour accélérer le déroulement du jeu. Mais il n'a jamais voulu fonctionner sur l'exemplaire testé. Le programme vous signale ensuite les différentes classes possibles : prêtre, druide, guerrier, paladin, ranger, magicien, assassin, voleur et moine. Il ne vous reste plus qu'à choisir son équipement.

Toutes les armes, armures, vêtements, herbes, équipements divers, provisions, moyens de transport et objets religieux d'ADD sont proposés et ils sont nombreux et variés. Les traductions sont sans reproche, ce qui n'est pas toujours le cas dans ce type de logiciel. N'oubliez surtout pas de munir votre personnage des objets propres à sa classe : outils de voleur pour les voleurs et les assassins, symbole béni et/ou maudit pour les prêtres ou votre héros se voit interdire certains sorts ou actions. Votre équipe doit être constituée de personnages aux potentialités complémentaires, tant par la classe que par la race. Au cours de votre quête, vous rencontrez des créatures diverses avec qui vous parlez

ou vous combattez. Mais les possibilités de combat sont trop restreintes : au contact ou par sort. Les lanceurs de sorts disposent au départ de tous ceux du premier niveau mais ils ne peuvent en lancer chacun qu'une seule fois. De plus, certains vous sont refusés, soit par l'absence d'un composant ou d'un objet indispensable, soit pour un problème d'alignement. Certaines situations demandent la résolution d'une énigme grâce à un indice fourni auparavant. Chaque combat victorieux vous apporte son quota d'argent et de points d'expérience. Vous monterez ainsi progressivement de niveau, acquérant de meilleures possibilités de sorts et de combats pour affronter des adversaires toujours plus redoutables. Ce logiciel, très fidèle par certains côtés à ADD aurait pu

être passionnant. Malheureusement le déroulement en est très ralenti par des accès incessants aux disquettes, les graphismes sont confus et monochromes et les bruitages inexistant. Dommage. J.H.

Wrath of Denethenor sur Apple II : le puissant Denethenor domine la contrée de son emprise maléfique. Seul un aventurier sans peur aura quelques chances de libérer le pays. Voulez-vous tenter l'aventure ? Les caractéristiques de votre personnage sont réduites à l'extrême : énergie et points de vie. Votre quête commence dans la province de Nisondel. Avant toutes choses, vous avez intérêt à vous rendre dans une ville pour y acquérir armes et provisions. Le paysage est représenté du dessus fa-



Quest (Atari ST).



Le casque des Forgerons (Atari ST).

çon *Ultima* mais le rendu de l'ensemble est vraiment peu agréable. Vous rencontrez de nombreuses créatures en parcourant les campagnes.

Toutes ne sont pas mauvaises. Aussi, commencez par dialoguer pour savoir si vous avez affaire à un ami qui pourra éventuellement vous apporter une aide précieuse ou à un ennemi que vous devrez vraisemblablement combattre. Ces combats sont simplifiés à l'extrême et vous vous bornez à indiquer la direction de l'attaque et la hauteur du coup porté. Dix sorts sont indispensables pour mener à bien votre mission. Pour chacun d'eux, il faut découvrir le mot de commande et posséder le composant qui lui est éventuellement associé. Vous avez intérêt à effectuer des haltes assez fréquentes dans les villes. C'est en effet là que vous vous faites soigner, achetez ou vendez les objets gagnés à la sueur des combats et où vous vous restaurez. Le code social a son importance et vous devez veiller à ne pas le violer, car vous risquez alors d'avoir la garde à vos trousses ou même dans les cas extrêmes de vous faire refuser tout commerce avec les marchands. Ce jeu de rôle n'est pas une réussite, tant par les graphismes trop uniformes, que par le scénario trop limité.

J.H.

Might and Magic sur Apple II : votre équipe se compose de six personnages. Vous utilisez ceux qui sont déjà présents sur la disquette ou en créez d'autres plus à votre goût. La création est très complète : sept caractéristiques (intelligence, force, personnalité, endurance, vitesse, précision et chance), dont les tirages sont effectués par le programme (mais vous pouvez relancer les dés indéfiniment jusqu'à obtenir ce que vous désirez) ; six classes (chevalier, prêtre, voleur, sorcier, paladin ou archer, les deux derniers étant bi-classés) ; cinq races (humain, elfe, nain, gnome ou demi-orque), chacune disposant de points forts et faibles ; trois alignements et choix du sexe. Vos expéditions partent obligatoirement de l'auberge de l'une des cinq villes. C'est d'ailleurs là que vos personnages peuvent se soigner, acheter nourriture, armes, armures ou autres objets utiles, et s'entraîner pour passer de niveau en fonction des points d'expérience acquis.

Le monde de *Might and Magic* est vaste : ville, souterrains, châteaux et campagnes. Une grande partie de l'écran est dévolue à la représentation du décor en 3D (bien rendue), que ce soit en intérieur ou en extérieur, ce qui est plus rare dans ce type de logiciel. Les monstres y sont bien sûr légion. En cas de rencontre, il est possible de soudoyer les monstres, d'effectuer une retraite ou de vous rendre. Mais le plus souvent le combat s'impose. Il est très bien réglé. Ainsi le nombre de personnages au contact dépend à la fois du nombre et de la taille des monstres. Huit options sont offertes, pas toujours disponibles en même

temps pour un aventurier :

attaquer une créature au corps-à-corps, changer de place avec un de ses compagnons, lancer un missile, utiliser un objet magique, parer, tenter une retraite ou lancer un sort. Ces sorts sont variés et nombreux : quarante-sept pour les sorts cléricaux de soins et de protection et autant pour les sortilèges d'attaque. Mais vous

n'avez accès qu'aux sorts d'un niveau inférieur ou égal au vôtre et cela en fonction des points de magie restants. Si l'un des aventuriers voit ses points de vie chuter à zéro, il sombre dans l'inconscience, mais un simple sort de soin suffit souvent à l'en tirer. Après chaque combat, fouillez autour de vous, vous pourrez mettre la main sur les objets transportés par le monstre. N'oubliez pas non plus de vous reposer (ce qui vous coûtera de la nourriture) pour récupérer points de vie et magie. Un bon jeu de rôle, bien conçu et très fidèle à Dungeons & Dragons.

J.H.

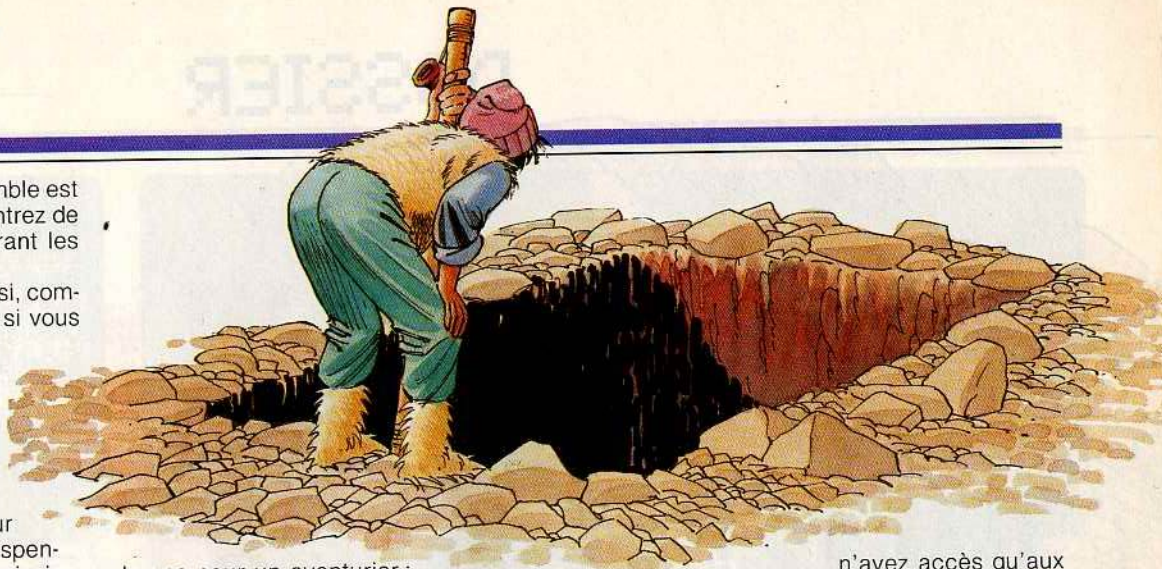
Legacy of the Ancients sur Commo-

dore 64 : ce jeu de rôle est un de ceux qu'on peut classer parmi les plus attrayants. Ceci est dû, en partie, à l'excellente qualité du scénario. Vous êtes un pauvre berger qui se trouve, malgré lui, impliqué dans une aventure dont le dénouement peut avoir des conséquences désastreuses pour le monde de Tarmalon.

L'histoire débute par la découverte d'un cadavre. En le fouillant, vous découvrez un bracelet en or et un parchemin. Puis, vous perdez subitement conscience pour vous réveiller, encore groggy, dans un édifice étrange. Vous apprenez par la suite que vous avez été choisi pour détruire le parchemin de votre possession : le Compendium. Ce parchemin est un recueil de sorts magiques et possède une force maléfique incommensurable. Entre de mauvaises mains, le Compendium deviendrait une menace pour Tarmalon. A vous de trouver les moyens surnaturels capables de venir à bout du Compendium.

Créé par les Anciens — une guilde puissante et secrète — l'édifice où vous êtes se nomme le Musée Galactique. Ce musée, très particulier, est le centre de votre quête. Grâce à des pièces de monnaie rares, le musée vous fournit des indices, des objets, de l'or et des ouvertures sur le monde extérieur. Au départ vous n'avez que deux pièces de jade, deux cents points de vie et un peu de nourriture. Il n'y a pas de définition de personnage, le programme vous demande simplement de le nommer.

Tarmalon est très vaste, avec un paysage luxuriant. Il vous faut plusieurs heures d'exploration pour visiter tous les continents, océans, villes et donjons que con-



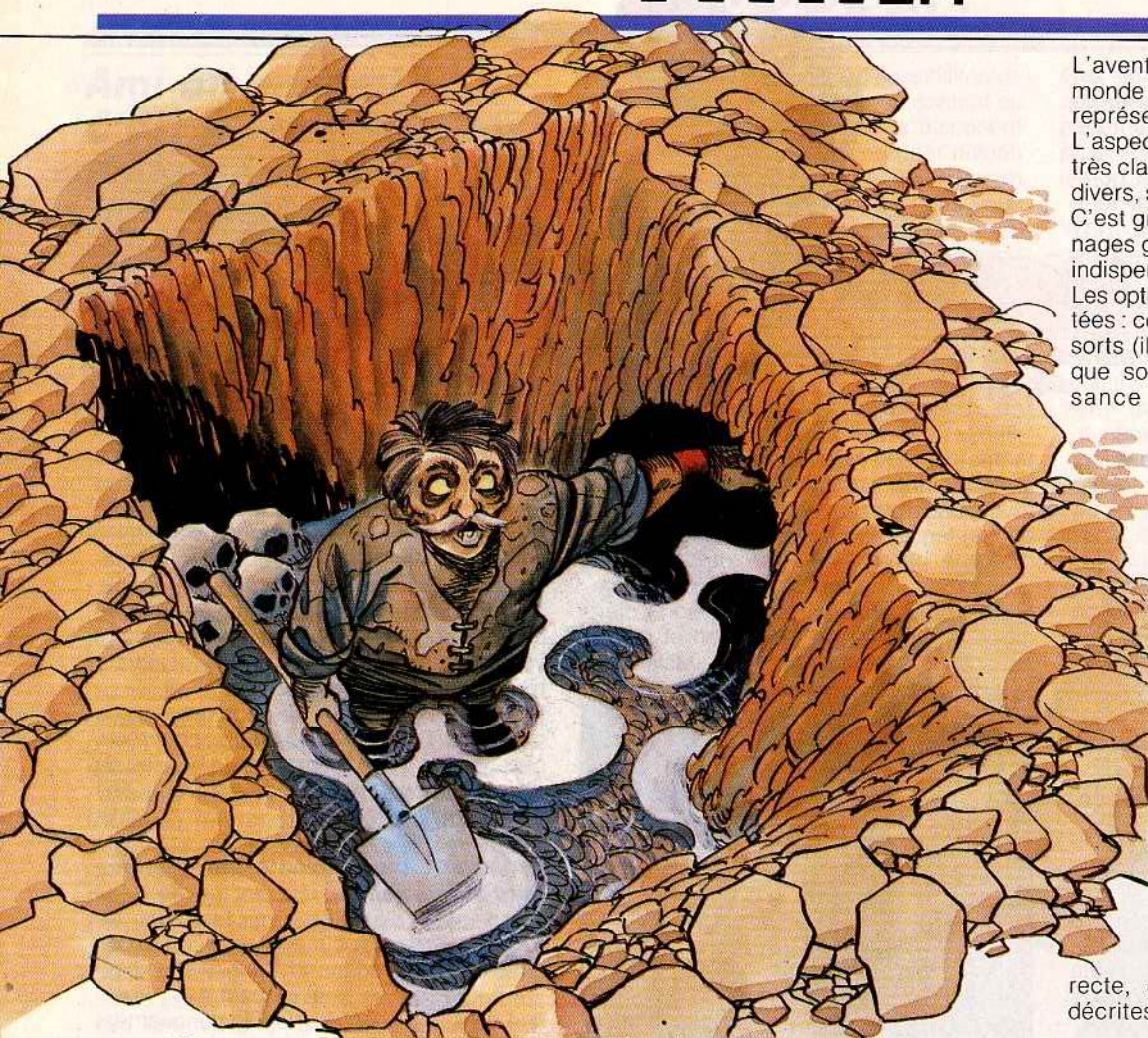
Wrath of Denethor (Apple II).



Might and Magic (Apple II).



Legacy of the Ancients (C 64).



Le centre de la terre cache-t-il de précieux indices ?

tient le jeu. Néanmoins, la recherche des pièces de jade, topaze, saphir et autres doit être l'objectif prioritaire. La visite des différentes villes est un bon début. On peut s'y équiper en armes, nourriture, sorts magiques ou encore se soigner.

L'argent est également une des cartes maîtresses du jeu ; vous pouvez donc tenter votre chance au casino ou voler les marchands, mais attention aux gardes ! Sachez toutefois que ce ne sont pas les seuls moyens de s'enrichir. Lors de vos expéditions dans les contrées sauvages, il vous faut combattre une multitude de créatures. Certains de ces monstres sont comestibles, d'autres vous rapportent des pièces d'or en cas de victoire. Les bandits, quant à eux, vous allègent de vos biens les plus précieux. Il vaut mieux être armé jusqu'aux dents avant de tenter une promenade dans les donjons car les combats sont rudes et on meurt assez rapidement, surtout au début. Précisons également que vous pouvez traverser les océans avec un bateau... si vous en avez les moyens.

Remarquable par la conception des diver-

ses séquences du jeu, *Legacy of the Ancients* se distingue également par sa facilité d'utilisation.

Géré uniquement au joystick, ce logiciel est accessible à tous. Testé sur *Commodore 64*, nous avons été agréablement surpris par la qualité des graphismes et du bruitage. Un régal. D.B.

Ultima III sur Apple II : ce logiciel constitue le troisième volet de la série best-sellers des *Ultima*. La présentation est luxueuse avec des notices style parchemin et une carte en tissu splendide. La paix a régné pendant plus de vingt ans sur le vaste pays de Solaria, après la défaite du magicien Mondain et de sa cruelle conseillère Minax. Mais depuis qu'est apparu en plein milieu de l'océan le château maléfique, tout va mal. Votre mission n'est rien moins que de défaire les forces de l'enfer. Votre équipe est constituée de quatre personnages que vous devez créer. Vous choisissez entre cinq races différentes (humain, elfe, nain, hobbit, et « fuzzy »), et onze professions (guerrier, clerc, magicien, voleur, paladin, barde, illusionniste, druide, alchimiste et ranger). Il ne vous reste plus après qu'à répartir au mieux les cinquante points alloués entre les différentes caractéristiques : force, dextérité, intelligence et sagesse.

L'aventure prend place dans un vaste monde vu du dessus, où chaque terrain est représenté par un graphisme différent. L'aspect final est un peu rudimentaire mais très clair. Bien entendu les monstres, assez divers, sont légion et les combats fréquents. C'est grâce à ces derniers que vos personnages gagneront or et points d'expérience, indispensables pour devenir plus puissants. Les options de combat sont un peu trop limitées : corps-à-corps avec l'arme disponible, sorts (ils sont assez variés) ou fuite. Chaque sort consomme son quota de puissance magique et celle-ci ne se renouvelle que lentement, en fonction du terrain et de la profession. Outre les campagnes, vous serez amené à explorer les villes, les châteaux et surtout les donjons. Dans les premiers, vous complétez votre équipement, faites soigner votre équipe ou acquérez des renseignements utiles à votre mission. Les donjons sont nombreux, étendus et remplis de dangers multiples : monstres redoutables, pièges et autres. L'affichage classique en 2D cède ici la place à des graphismes 3D pour visualiser les couloirs et les issues. Ne vous y aventurez que lorsque votre groupe est doté d'une puissance de combat suffisante car la mort vous guette à chaque tournant. La version *Apple II* est déjà très correcte, disposant de toutes les options décrites.

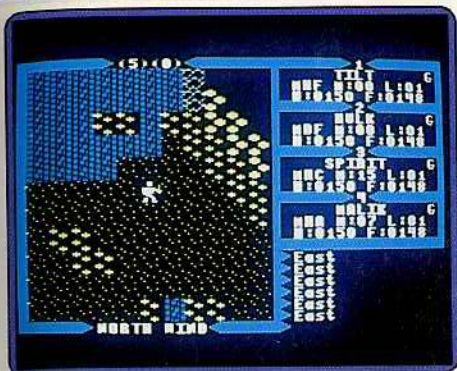
J.H.



Le Maître des Âmes (Amstrad).



Ultima III (Apple II).



Ultima III (Apple II).

Versions ST et Amiga : sont très semblables. Les graphismes ont été améliorés, tout en restant encore très en deçà des capacités de ces machines. De jolies mélodies vous accompagneront tout au long de votre quête. Enfin la souris apporte un plus non négligeable en facilitant les choix. Un excellent jeu de rôle, complet et varié. J.H.

Ultima IV sur Apple II : Ultima IV réussit la gageure de dépasser les possibilités du précédent volet, et cela dans tous les domaines ! Au départ, vous ne disposez que d'un seul aventurier, créé d'une manière assez particulière. En effet, vous devez répondre à une série de questions et le programme se charge de définir votre personnage en fonction de vos réponses. Pour progresser, il devient vite indispensable de recruter des personnages de rencontre. Lors de ces rencontres, un dialogue s'instaure, ceux-ci discutant avec vous de manière quasi-réelle. Libre à vous alors de les engager après vous être informé de leur caractéristiques ou de leur soutenir une aide plus ou moins efficace. Le nombre des aventuriers formant votre groupe n'est pas limité, mais vous devez cependant vous restreindre aux plus utiles. En effet, c'est à vous qu'échoit le difficile travail d'intendance consistant à assurer l'équipement et l'approvisionnement de tous vos compagnons. Si votre groupe est vraiment trop important, certes votre puissance de combat est grande, mais en contrepartie, vous



Ultima III (Atari ST).

êtes obligé d'effectuer de très fréquentes visites dans les villes pour y renouveler les stocks. L'univers est encore plus vaste, tant pour les campagnes que les villes, donjons et souterrains et les monstres plus variés. Les combats n'ont pas subi de grosses modifications mais la liste des sorts disponibles s'est enrichie. Les versions *Apple II* et *PC* sont très semblables, la première étant même plus riche en couleurs. Un fabuleux logiciel aux possibilités quasi-inépuisables. J.H.

Le Maître des Âmes sur Amstrad CPC :

c'est à l'assaut du sinistre château du Maître des Âmes que s'élance votre équipe d'aventuriers. Le salut d'un royaume dépend de votre succès. Vous choisissez quatre personnages parmi les races et castes habituelles de « Donjons et Dragons ». La phase exploratoire commence dans le château.

Une bonne connaissance des lieux vous permet de repérer les salles de repos où peuvent manger et dormir vos personnages. A ce stade du jeu, le programme offre des possibilités très originales. Vous pouvez, par exemple, faire dormir certains de vos aventuriers pendant que les autres continuent leur quête. Plus intéressant encore, il est possible de diviser votre groupe en deux équipes, et les envoyer en éclaireurs dans des directions diamétralement opposées. Le joueur dirige alors les deux équipes en alternance. Les combats vous met-



Ultima III (Amiga).

tent aux prises avec des monstres velus et des rats venimeux. Essayez toutefois de discuter (quand c'est possible, bien sûr) avant de combattre, car certains adversaires vendent des renseignements.

Le système de jeu est bien conçu, toutes les actions se font à l'aide d'icônes que vous sélectionnez au joystick. Ce qui rend le jeu très convivial, mis à part des manipulations de disquettes beaucoup trop nombreuses (pour la sauvegarde par exemple). Les graphismes sont corrects. Voilà donc un jeu sympathique et original par bien des aspects. Il est en français, ce qui n'est pas négligeable. Pour amateurs. D.B.

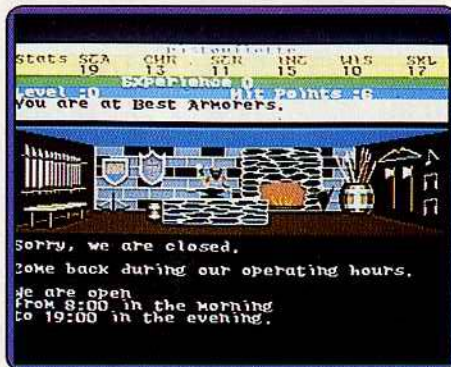
Alternate Reality sur Atari ST :

c'est le premier volet d'un projet ambitieux, un gigantesque jeu de rôle qui comprendra plusieurs scénarios interdépendants. *Alternate Reality (AR)*, la Cité, n'est pour ainsi dire que le début d'un cauchemar. En effet, victime d'un enlèvement inexplicable, vous vous retrouvez dans une autre dimension. Vous reprenez vos esprits dans la cité de Xebec. Votre objectif est simple : retrouver le confort douillet de votre demeure. La création du personnage est originale : le jeu débute dans une petite pièce avec une unique sortie. Un panneau situé au dessus de la porte vous montre une série de chiffres qui défilent à des vitesses différentes. C'est le franchissement de cette porte qui fixe les chiffres de chacune de vos attributions. Pas de surprise pour celles-ci, on



Quelques efforts encore pour atteindre le but !

retrouve l'intelligence, la force, la dextérité, la sagesse, la résistance et le charme. Le jeu est pourtant assez complexe. Votre personnage doit régulièrement manger, boire et dormir. Fort heureusement, la Cité de Xebec est bien équipée en boutiques, tavernes, banques, auberges, forges, sans oublier les mystérieuses Guildes et le méde-



Alternate Reality (Atari ST).

cin. Le monde qui vous entoure ressemble beaucoup au nôtre, avec un climat tantôt agréable et ensoleillé, tantôt pluvieux et rude. Votre premier souci doit être celui de vous vêtir convenablement car le froid vous affaiblit. Sans armes (elles sont coûteuses), il vaut mieux fuir les premiers affrontements et chercher plutôt à gagner de l'argent. Le travail est une source intéressante de revenus. Mieux équipé, vous pouvez penser à une exploration sérieuse de la ville, mais de préféren-

ce le jour car, la nuit, des monstres de toutes sortes hantent la ville. Pour vos premiers combats, attaquez-vous à des personnages faibles, mais attention, sachez faire la différence entre les personnages qui ont un bon ou un mauvais alignement. Autrement votre personnage devient un « evil » (méchant).

Bizarrement, il n'y a pas de véritable mission à accomplir dans AR, si ce n'est celle d'aguerrir votre personnage et le préparer pour les futurs scénarios. On peut également reprocher à AR l'aspect fastidieux qu'il revêt quand il s'agit de dessiner un plan de la ville (une case correspondant à six pas au lieu d'un). Quant aux graphismes et au bruitage, ils sont irréprochables ! Bref, un jeu correct dans l'ensemble. D.B.

Version Apple II : la version Apple II est très bien réalisée, utilisant pleinement les capacités graphiques, pourtant réduites, de cet ordinateur. La présentation est de qualité mais le décor, représenté en 3D dans une petite fenêtre au centre de l'écran, demande cependant un peu d'habitude pour s'y retrouver. Les bruitages, par contre, sont quasi-absents, mais c'est souvent le cas dans les jeux de rôle sur Apple II. Les possibilités de jeu sont identiques aux autres versions, la disquette « donjons » n'étant cependant pas disponible. J.H.

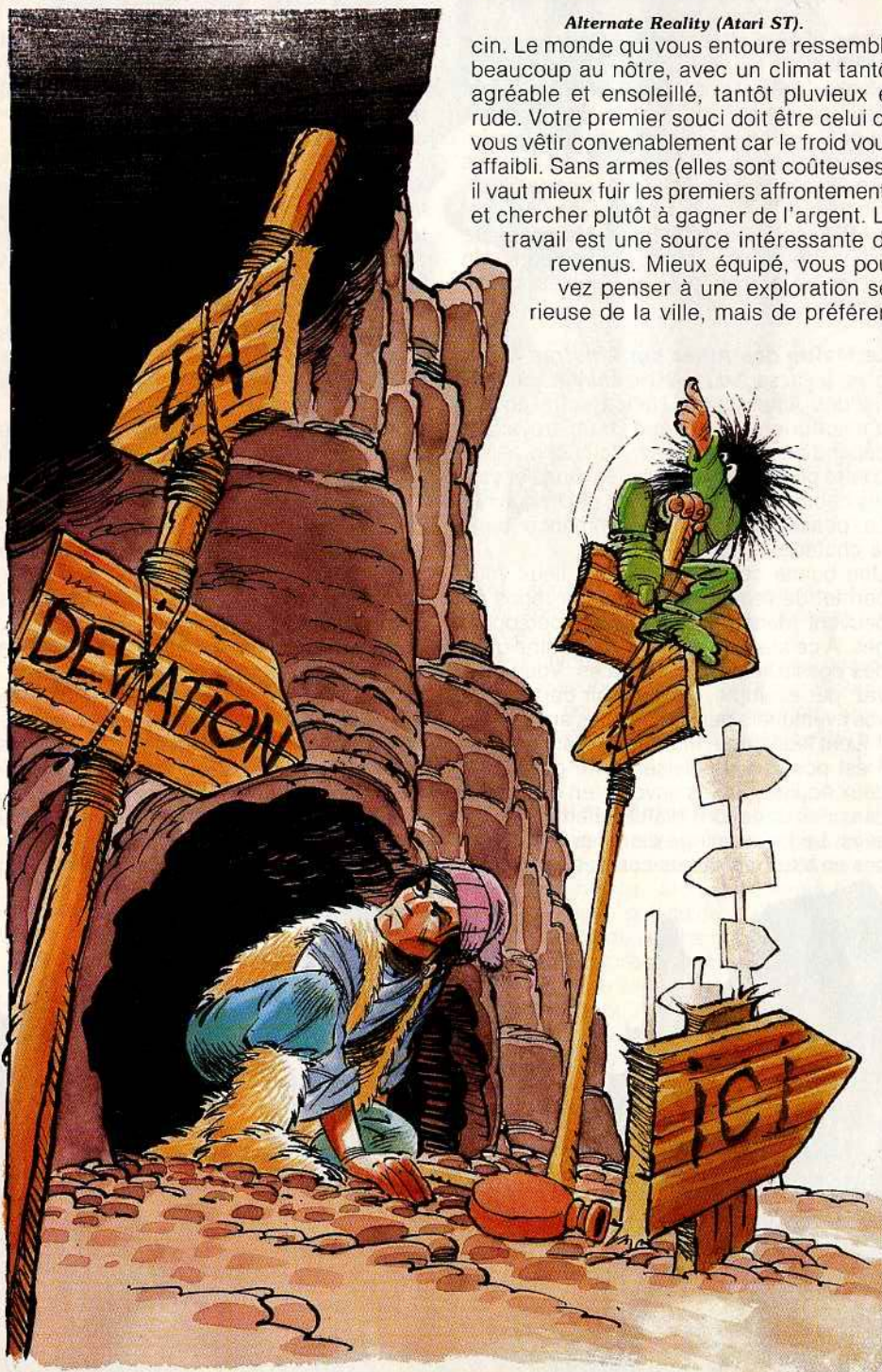
Death Lord sur Apple II : Kiai, Zen et Code Bushido sont à l'honneur pour ce jeu de rôle « à la sauce soja ». L'empereur Nakamoto de Kodan promet 100 000 pièces d'or et des terres pour ceux qui démasqueront le responsable des troubles que connaît son Empire. En effet, cet ennemi inconnu sème la terreur avec ses armées de renégats. Les multiples tentatives pour l'identifier ont



Alternate Reality (Apple II).

échoué. On sait qu'il possède des pouvoirs magiques terrifiants.

Vous avez le choix entre huit races pour constituer vos personnages. Certaines de ces races sont classiques comme les humains ou les gnomes, d'autres nous sont totalement inconnues comme les Toshis, les Kobitos ou Nintoshi. Les attributs sont déterminés par le choix de la race. Ces attributs sont également très classiques dans l'ensemble (la force, la dextérité, etc.). En revanche, les classes (il y en a seize), sont inhabituelles, cela va du Samurai au Yakusa





Death Lord (Apple II).

en passant par le Ryoshi et l'Ansatsusha. Mais derrière ces noms japonais se cachent nos bons vieux guerriers, voleurs et magiciens. Pour terminer cette séquence, il ne vous reste que le choix de l'alignement (neutre, bon, mauvais) et le sexe.

Le système de jeu est familier, les personnages évoluent dans un paysage « symbolique » à la *Ultima*. Vous ne possédez que de l'or et de la nourriture pour débiter. Rassurez-vous, le jeu commence à proximité d'une ville. On y trouve armes et vêtements. Profitez-en pour communiquer avec les habitants, certains vous donneront des renseignements intéressants. Un conseil : prenez dans votre équipe un Yakuza (voleur) et dérobez quelques objets pendant vos achats.

Les combats contre les bandits et les monstres vous apportent des points d'expérience et de l'or. Les soins sont coûteux dans les villes, ayez donc un bon prêtre (shisai) dans votre équipe, c'est un bon guérisseur. Disons enfin qu'une grande partie de votre quête est vouée à la recherche d'indices et d'objets dans les châteaux ou donjons. Bref, rien de bien surprenant.

Le reproche que l'on pourrait faire à ce jeu, qui somme toute est correct, est celui de trop ressembler aux *Ultima* sans en avoir la classe. Il en résulte un sentiment de déjà vu qui plonge le joueur dans l'ennui. Les graphismes, très moyens, accroissent l'effet soporifique de l'ensemble.

Death Lord est donc à réserver aux inconditionnels. D.B.

Moebius : Kaimen a dérobé l'ordre de l'Harmonie Céleste. Depuis, le malheur s'est abattu sur le peuple de Khantun. Les

moines détenteurs des reliques de l'Air, de la Terre et de l'Eau ont été incarcérés dans le domaine du Feu, gardés par des hordes sauvages de guerriers et d'assassins. Parviendrez-vous, vous, disciple de Moebius, à ramener la paix ? Avant de commencer l'aventure, vous devez vous montrer digne en prouvant dans un jeu d'arcade votre adresse au combat à mains nues ou à l'épée et en mettant à jour vos capacités divinatoires. C'est de cela que dépendent vos capacités physiques et intellectuelles. Le vaste monde où vous évoluez est représenté à la manière d'*Ultima*, mais avec des graphismes beaucoup plus travaillés. Vous y rencontrez bien entendu de nombreux monstres. Pour les défaire, vous disposez de plusieurs solutions : lancer de sorts ou combat au corps-à-corps, à mains nues ou à l'épée. Comme au départ, vous ne disposez que de quelques sorts de faible puis-



Moebius (Apple II).

sance, vous serez obligé de choisir la seconde solution. Vous vous retrouvez alors dans une arène pour un combat style « arcade » qui se gère malheureusement au clavier. L'acquisition des sorts ne dépend pas directement de votre niveau d'expérience mais plutôt de certaines actions. Ainsi les moines libérés par vos soins vous apprennent les sorts de guérison. De même, pour les sorts d'attaque, les ingrédients sont le plus souvent constitués



Moebius (Atari ST).

d'une partie d'un animal particulièrement dangereux, qu'il faut préalablement combattre et vaincre. La version *Apple II* est déjà correcte, bien que les graphismes un peu confus demandent une certaine habitude pour s'y retrouver. D.B.

Versions ST : les versions *Atari ST* et *Amiga* sont quasi-identiques. Les graphismes sont clairs et bien rendus, sans arriver à la hauteur des performances de ces machines. Des bruitages accompagnent l'action, et la souris facilite les choix. Un bon jeu de rôle mêlé d'arcade. J.H.

The Shard of Spring sur Apple II : l'île de Ymros est protégée du Mal qui l'entoure par un éclat de la Pierre de Vie. Mais un jour Siriade en pris possession et demanda un lourd tribut pour ne pas le détruire. Votre mission consiste, bien sûr, à récupérer cet objet si précieux. Votre équipe de cinq aventuriers se compose d'humains, d'elfes, de nains, de trolls ou de gnomes, mais seules deux professions sont admises : guerrier ou magicien. Chacun d'eux est caractérisé par sa vitesse, sa force, son intelligence, son endurance et son habileté. L'ordinateur procède de lui-même aux tirages au sort, mais vous pouvez cependant modifier certaines caractéristiques. Vous devez encore doter votre homme de cer-

tains pouvoirs : arme maniée, peau résistante, persuasion, capacité de chasse. Le monde est représenté du dessus à la manière d'*Ultima*. Avant d'entamer réellement votre quête, vous avez tout intérêt à augmenter un peu votre



Monstres et géants vous attendent au détour de la route

puissance par quelques combats faciles près du point de départ, puis à retourner en ville pour passer de niveau. Les combats sont réglés de manière correcte mais sans grande originalité. Les sorts sont assez variés tant en attaque qu'en défense.

Les monstres qui errent dans les campagnes sont nombreux et divers mais c'est surtout dans l'Est qu'ils sont le plus redoutables et aussi, bien sûr, dans les donjons. Ceux-ci recèlent bon nombre de passages secrets dont la découverte est primordiale pour aller plus loin. Vous serez aussi amené à résoudre un certain nombre d'énigmes. Il est indispensable de noter soigneusement tous les indices que vous trouvez car ils sont utiles à un moment ou à un autre. A mesure de l'aventure, vous gagnez en puissance mais il faut découvrir l'incantation magique pour défaire complètement les forces du Mal. Les graphismes sont corrects et assez clairs. Un jeu auquel on peut se laisser prendre. J.H.

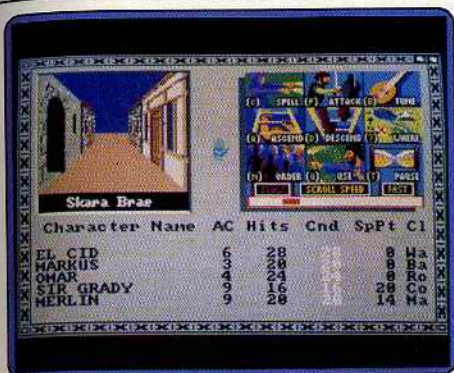
Bard's Tale I sur Amiga : le bon scénario, très simple, n'est en fait qu'un prétexte pour effectuer un fantastique voyage dans les donjons les plus infernaux qui soient. Vous devez libérer la ville, Skara Brae, de la terrible emprise de Manger le Mage. Pour la création de vos personnages, qui est une phase importante, vous avez le choix entre six races. Les humains sont les plus polyvalents, les Elfes et les Gnomes sont doués pour la magie, les Hobbits sont d'excellents voleurs, ensuite viennent les Mi-Elfes et les Mi-Orcs. Les attributs, comme par exemple la force, la dextérité et la chance sont définis selon la race choisie. Les professions, quant à elles, sont au nombre de dix. Mais seulement huit professions comme le Paladin, le Magicien ou le Rogue sont accessibles d'entrée de jeu. En effet, la profession de Sorcier ou de Mage n'est accessible que dans des conditions particulières. En ce qui concerne la constitution de groupes d'aventuriers, il y a plusieurs combinaisons gagnantes. Néanmoins un bon équilibre entre guerriers et magiciens doit être respecté au début du jeu. Un groupe d'aventuriers comporte six personnages au total. Bien que les hommes d'armes soient des éléments indispensables, les magiciens sont les personnages clés du jeu. Tout d'abord, ils sont les seuls à pouvoir changer de profession. Par exemple, un Magicien peut devenir un Illusionniste ou encore,



The Shard of Spring (Apple II).

un Illusionniste (ou un Magicien) de niveau trois peut devenir un Sorcier.

Le personnage le plus puissant de *Bard's Tale* est l'Archemage car il possède le niveau treize dans les quatre professions de magie (Magicien, Illusionniste, Sorcier et Mage). Une particularité intéressante, les Sorciers et les Mages peuvent invoquer un monstre qui se joint à votre groupe et combat à vos côtés. Une petite mention spéciale pour le Barde qui possède des pouvoirs magiques puissants grâce à ses instruments musicaux. Un Barde dans votre groupe est un atout précieux car il est également un excellent guerrier. Le jeu débute toujours dans la Guilde des Aventuriers. Commencez par explorer Skara Brae, ceci vous permet de localiser les temples (utiles pour les blessures ou ressurrections), les tavernes, l'armurier, le « Review Board » (pour le passage de niveaux des aventuriers) et « Roscoe » (il vend des points d'énergie aux magiciens). Le jeu comporte cinq donjons avec, dans un ordre de difficulté croissante, the Sewers (les égouts), les catacombes, the castle (le château), la tour de Kyrelean et la tour de Mangar. On y retrouve les pièges de donjons classiques comme les trappes, les zones d'obscurité et les téléportations. Chaque donjon comporte un objet ou des indices qui permet d'accéder aux donjons suivants. Bien entendu vous y trouvez des monstres et quels monstres ! Gare aux dragons et démons dont le moindre souffle retire quatre-vingts à cent points de vie ! Méfiez-vous des spectres qui vous retirent un niveau à chaque coup porté ! Imaginez un instant vos six aventuriers contre plus



Bard's Tale (Amiga).

de trois cent cinquante gardes royaux ! Le combat final, quant à lui, demande de la stratégie et une connaissance parfaite des capacités de ses aventuriers. Le système de jeu est traditionnel avec une fenêtre en 3D pour l'exploration et l'affichage permanent des informations qui concernent vos personnages. Testé sur *Amiga*, nous avons apprécié la qualité des graphismes et du son. Un logiciel haut de gamme. (Disponible sur *Atari ST*.) D.B.



Bard's Tale (Atari ST).



Rings of Zilfin (Apple II).



Rings of Zilfin (Atari ST).

nage est déjà créé d'emblée par le programme et vous n'aurez donc pas à vous occuper de sa constitution. Vous avez hérité de votre père de puissants pouvoirs magiques mais malheureusement, vous ne connaissez pas encore le moyen de vous en servir. En revanche vous savez manier



Version Apple II : la version *Apple II* est exceptionnelle pour cette machine. On s'en rend compte dès la présentation du jeu (longue et complète) qui vous met dans l'ambiance de l'aventure. Les graphismes sont fins et colorés et l'animation fluide à souhait. Cette qualité graphique se retrouve tout au long du jeu. Toutes les possibilités très complètes des autres versions se retrouvent dans cette adaptation. Seuls les bruitages ont souffert mais c'est une quasi-obligation sur cet ordinateur. J.H.

Rings of Zilfin sur Apple II : pour libérer la contrée, vous devez lever le joug de l'implacable Lord Dragos. Votre person-



Bard's Tale (Apple II).

avec habileté l'épée et l'arc. Le monde dans lequel vous évoluez est vaste (une carte assez complète est d'ailleurs fournie dans la notice) et représenté en pseudo-3D. Au cours de votre aventure, vous serez amené à croiser différents personnages. Certains sont susceptibles de vous apprendre quelques renseignements utiles ou de vous aider. Mais la plupart sont des mignons de Lord Dragos qu'il faut combattre. La gestion des combats est simplifiée. Vous vous bornez à choisir l'arme ou un sort et à indiquer la direction d'attaque. Une petite animation accompagne les combats. A chaque victoire, votre capacité à manier les armes s'en trouvera augmentée. Dans les campagnes que vous traversez se trouvent de nombreuses plantes aux vertus magiques. Ramassez-les toutes sans exception. Certaines sont très nutritives, et d'autres vous aident à dissiper la fatigue ou à mieux combattre. Dès la nuit venue, vous dressez le camp pour vous reposer des fatigues de la route. Mais votre sommeil risque fort d'être interrompu par l'attaque d'oiseaux et autres monstres volants. Un jeu d'arcade simplifié vous permet de vous en débarrasser, si toutefois il vous reste encore des flèches. La version *Apple II* est vraiment très pauvre graphiquement. J.H.

Version Atari ST : sur cette version les graphismes sont de valeur très inégales : les villes sont très bien représentées alors qu'au contraire les campagnes sont d'une lassante monotonie. Cette initiation aux jeux de rôle aux possibilités limitées et à l'action très répétitive risque de laisser les passionnés sur leur faim. J.H.

Wizard's Crown sur Apple II : il y a bien des siècles la Couronne des Magiciens qui maintenait la joie et la justice dans la ville d'Arghan a été dérobée. De nombreuses tentatives infructueuses ont été faites depuis pour la retrouver. Y parviendrez-vous là où tant d'autres ont échoué ? Votre équipe se compose de huit personnages. Vous pouvez choisir ceux qui sont déjà intégrés au programme ou en créer vous-même. Pour cela, vous répartissez les points alloués entre les quatre caractéristiques : force, dextérité, intelligence et puissance vitale. Cinq métiers sont proposés, fonction bien entendu des habiletés du personnage : ranger, guerrier, prêtre ou voleur. ▶



l'autre méthode. Vous entrez alors dans une phase qui s'apparente à un wargame. Vous passez un à un chaque personnage en revue et le faites avancer, se tourner, attaquer, lancer un sort ou bien d'autres choses. Les options sont extrêmement complètes (vingt au total), pas toujours toutes disponibles pour un même personnage.

Les sorts sont variés et leur coût fonction de leur puissance en point de Karma (prêtre) ou de magie (magicien). Le premier ne sera récupéré qu'en priant dans les temples tandis que la seconde se régénère d'elle-même à chaque halte. Un grand nombre de facteurs sont pris en compte, comme la vitesse de déplacement, le type d'arme, la présence d'un bouclier, le côté qu'il protège, et

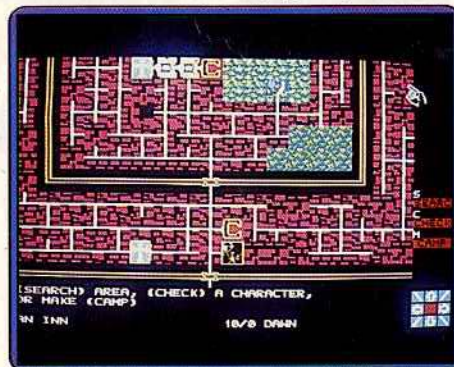
Il vous faut espérer que les premiers seront les derniers !

Mais rien ne vous empêche de cumuler plusieurs fonctions. En revanche, il n'existe aucun choix racial, celui-ci étant unique dans le monde de *Wizard's Crown*. Avant de partir en aventure, n'oubliez pas d'équiper vos hommes, un guerrier sans arme se sentant vraiment très mal à l'aise face aux monstres ! Vous vous déplacez dans un vaste monde représenté façon *Ultima*. Mais ici vos déplacements sont limités à la fois par le type de terrain et par l'heure. Ainsi pas question de rentrer dans une ville une fois la nuit tombée, car les gardes ont fermé les portes et ne les rouvriront qu'à l'aube. C'est pourtant dans ces villes qu'on se repose, fait soigner ses blessures, complète son équipement ou vend ce qu'on a acquis, et surtout passe de niveau.

Vous serez amené à faire de nombreuses rencontres. Toutes ne sont pas désagréables et vous pouvez éventuellement obtenir des indices intéressants en discutant. Souvent, pourtant, il vous faudra combattre. Ces combats se résolvent de deux manières bien distinctes. Dans la méthode rapide, l'ordinateur compare les forces en présence et règle le tout en quelques secondes. Si votre supériorité est loin d'être évidente, vous avez plus intérêt à choisir



Wizard's Crown (Apple II).



Wizard's Crown (Atari ST).

bien d'autres. A titre indicatif, vous mettrez plus d'une demi-heure pour régler le premier combat et aurez du mal à descendre en deçà des dix minutes par la suite. Cer-



The Eternal Dagger (Apple II)

tes ce système ralentit considérablement le jeu mais offre en contrepartie un réalisme poussé. C'est dans les donjons que vous ferez les plus riches découvertes mais les monstres qui s'y terrent sont aussi les plus redoutables. Dans ces souterrains, seul le personnage de tête est actif, les autres se contentant de suivre. La version *Apple II* est dotée de graphismes moyens et peu variés.

J.H.

Version Atari ST : ce qui était encore acceptable sur *Apple* ne l'est plus sur *Atari ST*. En effet, il est difficile de distinguer graphiquement les deux versions, ce qui est quand même un comble ! De plus, les bruitages sont là aussi limités à de malheureux « bips ». Un bon jeu cependant qui vaut surtout par la richesse des combats, à réserver à ceux qui n'attendent pas de beaux écrans.

J.H.

The Eternal Dagger sur Apple II : cette aventure fait suite à *Wizard's Crown*. Après la défaite de Tarmon et la récupération de la couronne, la reconstruction d'Arghan commence. Mais voilà que morts-vivants et démons venus de nulle part sèment la panique. Pour arrêter cela, il faudra faire une incursion dans un autre plan, le Monde du Milieu et y défaire les forces du Mal. Votre stratégie globale consiste à augmenter dans un premier temps la puissance de votre groupe, puis à aller au Nord rencontrer les rebelles (ils vous donneront une épée tueuse de dragons), aller ensuite au Sud-Est tuer ce dragon et récupérer l'Etoile du Matin bénie et enfin vous rendre sur une petite île de la côte nord-ouest pour y affronter le Nécromancien en personne. Le monde est encore plus vaste mais en dehors de cela, le déroulement et les possibilités de jeu sont identiques au précédent volet.

J.H.

Phantasie II sur Apple II : *Phantasie* est certainement le seul jeu de rôle capable de réconcilier les mordus de *Wizardry* et les dingues d'*Ultima*. Dans ce second volet, votre but est de détruire l'ordre satanique, symbole de puissance du maléfique sorcier Nikademos, de manière à briser la malédiction lancée sur l'île de Ferronrah. Votre équipe d'aventuriers sera composée de six personnages, soit issus de *Phantasie I* (au prix de la perte quasi-totale de leurs biens



Phantasie II (Apple II).

et de leur puissance), soit nouvellement créés. Les possibilités de création sont étendues : six races (humains, elfes, nains, gnomes, hobbit et même monstres), six classes (guerrier, prêtre, voleur, magicien, moine, ranger, les deux derniers ayant des habiletés multiples) et six caractéristiques (force, intelligence, dextérité, constitution, charisme et chance). En revanche vous ne pourrez absolument pas intervenir dans ces caractéristiques qui sont tirées au sort par le programme.

Vos aventuriers sont déjà équipés au départ mais rien ne vous empêche d'améliorer un peu leur équipement. Pour cela, vous devez d'abord aller prendre de l'argent à la banque, puis vous rendre chez l'armurier. Celui-ci est loin de disposer de l'intégralité de son

stock (quarante armures et cent armes). Mais vous pourrez quand même y faire quelques achats utiles. Les armureries des autres villes sont mieux achalandées et les trouvailles que vous ferez au cours de l'aventure suffisent largement pour acquérir petit à petit un équipement de tout pre-



Phantasie II (Atari ST).

mier choix. Gardez un peu d'argent liquide pour payer un séjour dans une auberge, car c'est le seul lieu, en dehors des villes, où vos personnages pourront récupérer spontanément points de vie et puissance magique. Le terrain est représenté



Phantasie III (Atari ST).

façon *Ultima*. Bien des monstres peuplent ces régions. Ils ne sont pas tous agressifs et certains vous cé-



DOSSIER

Prêt à repartir pour une nouvelle aventure ?...

deront le passage en échange d'un petit salut amical. Mais c'est surtout dans les châteaux et donjons que se cachent les créatures les plus redoutables. La représentation de ces lieux est assez particulière car le plan s'en dessine à mesure de votre progression. Le déroulement des combats est bien réglé. Les monstres sont disposés en rangées successives, mais seuls les deux premiers rangs peuvent combattre au corps-à-corps. Les combattants à l'arme disposent de quatre types de coups, selon qu'ils privilégient la fréquence ou la puissance des coups et attaquent la créature du premier ou second rang. Les lanceurs de sorts ne sont pas limités en portée et bénéficient d'une panoplie complète et variée de sorts, tant d'attaque que de défense ou d'information. De plus tout le monde peut lancer des pierres sur les agresseurs. Si le combat tourne mal, il est souvent préférable de demander grâce, en échange d'or et d'objets ou de tenter de fuir (bien que ce ne soit pas toujours possible, du fait de

la rapidité des monstres ou de la configuration des lieux). Chaque combat victorieux vous rapportera or, points d'expérience et parfois objets divers (armes, armures, potions, scrolls, objets magiques), qui peuvent se trouver dans des coffres souvent piégés. Laissez alors opérer le voleur ou le moine le plus habile pour tenter de réamorcer le piège. De retour à la ville, vous recourez vos forces dans les auberges, vendez le surplus de vos découvertes, passez de niveau si vous avez acquis suffisamment d'expérience et apprenez de nouveaux sorts. Cette augmentation de puissance se paie d'un prix fixé à la tête du client (le charisme). Certains lieux (les plans éthérés par exemple) ne sont accessibles que si vous possédez l'indice indispensable. La version *Apple II* pêche par la lenteur du déroulement (le jeu est en Basic) et la faiblesse des graphismes, mais demeure encore de tout premier plan.

J.H.

Version Atari ST : elle est excellente. Une agréable musique présente le jeu et de petits bruitages soulignent les combats. Le graphisme des monstres est travaillé et varié. Enfin la souris apporte un grand confort de jeu. Un excellent jeu de rôle. J.H.

Phantasie III sur Atari ST : dans ce troisième volet, vous aurez encore à combattre Nikademus qui semble, comme le Phoenix, renaître sans cesse de ses cendres. De nombreuses améliorations distinguent cet épisode des précédents. Tout d'abord, le nombre de races s'est agrandi et il existe désormais un facteur social qui influence vos moyens financiers. Les combats sont encore plus complets (quatorze possibilités d'action) et surtout il existe une nouveauté de taille : les points de vie sont répartis entre différentes zones du corps et votre personnage peut fort bien se retrouver manchot ou unijambiste à la fin d'un combat. Le monde est encore plus vaste et les monstres plus variés.

L'adaptation sur ST utilise cette fois pleinement les capacités sonores et surtout graphiques de la machine. Les paysages sont bien rendus et scrollent sans à coups, et les monstres et les personnages détaillés et hauts en couleurs.

La version *Commodore 64*, est plutôt réussie étant donné les possibilités de cet ordinateur.

Dossier réalisé
par Dany Boolauck
et Jacques Harboon.

25 logiciels de jeux de rôle au Tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	GRAPHISME	NOMBRE DE PERSONNES	RICHESSE DE COMBAT	POSSIBILITÉ DE COMBAT	DIALOGUE	DIFFICULTÉ	CRÉATION DE PERS.	PASSAGE DE NIVEAU	INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT
ALIEN FIRES	Jagware	Amiga	Disquette	****	1	****	***	**	***	Oui	Expérience	16	C	hors-série ST/Amiga
ALTERNATE REALITY	Datasoft	Apple II	Disquette	****	1	****	*****	—	*****	Oui	Expérience	15	E	33
ALTERNATE REALITY	Datasoft	ST	Disquette	*****	1	****	***	***	***	Oui	Expérience	15	D	41
BARD'S TALE I	Electronic Arts	Amiga	Disquette	*****	6	*****	****	****	*****	Oui	Expérience	18	D	51
BARD'S TALE II	Electronic Arts	C 64	Disquette	***	6	*****	****	***	*****	Oui	Expérience	18	D	—
BARD'S TALE II	Electronic Arts	Apple II	Disquette	*****	6	*****	*****	****	*****	Oui	Expérience	16	E	—
CASQUE DES FORGERONS	Sect Coconut	ST	Disquette	**	6	***	***	—	****	Oui	Expérience	12	C	51
DEATH LORD	Electronic Arts	Apple II	Disquette	**	6	***	***	**	****	Oui	Expérience	13	D	—
2400 AD	Origin Systems	Apple II	Disquette	***	1	***	***	***	***	Oui	Expérience	15	D	—
DUNGEON MASTER	FTL	ST	Disquette	*****	4	*****	*****	*****	****	Oui	Expérience	18	C	52
ETERNAL DAGGER	SSI	Apple II	Disquette	***	8	*****	*****	***	****	Oui	Expérience	16	E	49
FAERY TALE	Micro-Illusions	Amiga	Disquette	*****	1	***	***	*****	***	Non	Expérience	18	D	46
LEGACY OF THE ANCIENTS	Electronic Arts	C 64	Disquette	****	1	****	*	*****	***	Non	Expérience	17	D	45
MAÎTRE DES ÂMES	Ubi Soft	Amstrad CPC	Disquette	***	4	***	***	***	***	Oui	Expérience	14	B	50
NIGHT AND MAGIC	New World Computing	Apple II	Disquette	*****	6	****	***	—	****	Oui	Expérience	15	D	50
MOEBIUS	Origin System	Apple II/ST	Disquette	A: *** ST: ****	1	***	****	—	****	Non	Autres	14	F	31
PHANTASIE II	SSI	Apple II/ST	Disquette	A: *** ST: ****	6	*****	*****	—	*****	Oui	Expérience	15	D	33
PHANTASIE III	SSI	Apple II/ST C 64	Disquette	A: *** ST: ***** C 64: ****	6	*****	*****	—	****	Oui	Expérience	16	D	42
QUEST	Pyramide	ST	Disquette	****	6	***	***	—	****	Oui	Autres	13	C	51
RINGS OF ZILFIN	SSI	Apple II/ST	Disquette	A: *** ST: ****	1	***	***	—	***	Non	Expérience	11	D	34/49
SHARD OF SPRING	SSI	Apple II	Disquette	***	5	****	****	—	****	Oui	Autres	14	F	37
ULTIMA III	Lord British	Apple II ST/Amiga	Disquette	A: **** ST/A: ****	4	****	****	—	****	Oui	Expérience	15	F	33
ULTIMA IV	Lord British	Apple II	Disquette	A: ****	limité	****	****	****	****	Oui	Expérience	16	F	33
WIZARDRY III	Sir Tech.	Apple II	Disquette	***	6	****	****	—	****	Oui	Expérience	15	F	33
WIZARDRY IV	Sir Tech.	Apple II	Disquette	**	1	****	***	**	*****	Non	Pentagon	16	n.c.	—
WIZARD'S CROWN	SSI	Apple II/ST	Disquette	A: *** ST: ***	8	*****	*****	***	****	Oui	Expérience	16	F	36
WRATH OF DENEHENOR	Serra on Line	Apple II	Disquette	***	1	**	***	***	****	Non	Autres	11	D	50

KID'S SCHOOL

Reconstitution de textes

Carraz Éditions arrive en force sur le marché des éducatifs avec « PC PRIM », une collection de cinq logiciels destinés essentiellement aux élèves du primaire.

Reconstitution de textes, quant à lui, fait plus spécifiquement appel à la compréhension du texte et à la mémoire visuelle. Ici l'élève travaille sur soixante textes choisis parmi les dictées d'entrée en 6^e des années précédentes. Plusieurs options sont à sa disposition qui permettent un confort d'utilisation appréciable puisqu'elles sont toujours visibles et accessibles à tout moment. Il n'est donc pas nécessaire de casser le programme si, en cours d'exercice, on désire changer de paramètres.

Dans l'option « menu », une liste de soixante textes apparaît. Une fois son choix fait, l'élève décide du nombre de mots qui seront cachés, nombre pouvant varier de 1 à 16. Le but du travail consiste donc, après une lecture préalable du texte, à restituer les mots absents afin d'en retrouver l'intégralité. Il est bien évident que la mémorisation est plus ou moins difficile en fonction du nombre de mots à retrouver. Mais la plage proposée permet un travail progressif. Le temps de réponse est paramétrable, et si l'élève est trop stressé par le temps, il peut toujours désamorcer le chronomètre.

La possibilité de modifier les textes existants et d'en créer trois nouveaux, confère à l'ensemble une ouverture non négligeable, étendant l'utilisation du logiciel à un plus grand nombre. A signaler tout de même quelques fautes d'orthographe qui parsèment certains textes. Dommage pour un programme de français ! (Disquette Carraz Editions pour IBM PC et compatibles).

Matière _____ français
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ 14
Prix _____ C

Mathématiques IV

Après *Trigonométrie*, pour ne nommer que celui-là, Edil Belin persiste et signe avec *Mathématiques IV*, traitant tout particulièrement des programmes de géométrie de quatrième et de troisième. Ici encore, pas de surprise, les adeptes du changement dans la continuité y trouveront leur compte (à défaut de toujours trouver la solution aux problèmes proposés).

Ce programme se compose de deux parties et comporte dix modules de travail concernant les notions non analytiques de la géométrie de quatrième et de troisième.

Dans les deux cas, le scénario reste immuable. Pour chaque notion abordée, vous avez droit à un cours clair, suivi d'exemples illustrant, et d'autant d'exercices que vous le souhaitez. Leur correction est plutôt précise et, en fonction du nombre d'exercices effectués, une note sur 20 s'affiche à l'écran.

Au menu de géométrie quatrième, sans doute eu égard à l'âge des utilisateurs, les notions de projection sur une droite et de symétrie centrale s'accompagnent d'exercices



Logiciels pour scénaristes en herbe, adeptes du théorème de Thalès et anglophiles. Diversité et qualité.

— sous forme de jeux constituant un intermède récréatif — qui gagneraient à être plus nombreux. Une introduction à la notion de vecteur et de sommes de vecteurs, suivie d'une démonstration vivante sur le changement d'échelle, complètent le tout.

Au programme de troisième, après un bref historique sur le célèbre théorème de Thalès et les applications qui en sont faites, projection orthogonale et relations métriques dans le triangle rectangle n'auront plus aucun secret pour vous. Un logiciel efficace et cohérent pour un sujet rigoureux. (Disquette Edil Belin pour TO7/70, TO8, TO9, TO9+, MO5 ; K7 Edil Belin pour MO5, TO7, Nano réseau).

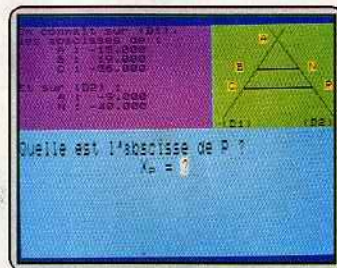
Matière _____ mathématiques
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ 15
Prix _____ D



Reconstitution de textes



Anglais III



Mathématiques IV



Conte 2

goisse de mettre ou non l'accent, surtout en anglais, jette la première pierre ! Aussi cet exercice consistait-il à visualiser l'accentuation d'une syllabe particulière à l'intérieur du mot. Quatre cas types sont présentés et l'élève doit pointer le crayon optique sur le schéma correspondant au mot proposé. Ceci constitue un travail intéressant sur le problème tant redouté de l'accent tonique.

L'utilisation du crayon optique représente un atout considérable dans le déroulement des exercices qui peuvent parfois sembler fastidieux. Surtout dans le programme « Verbes irréguliers », où l'élève est amené à taper de façon répétitive : l'infinitif, le prétérit et le participe passé du verbe. L'ensemble constitue donc un logiciel bien équilibré, attrayant et exempt des trop fréquents commentaires désobligeants. (Disquette Edil Belin pour TO8, TO9, TO9+, Nano réseau).

Matière _____ anglais
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ 15
Prix _____ D

Conte 2

Pour tous les scénaristes en herbe avides de création littéraire mais néanmoins angoissés par la feuille désespérément blanche, FIL propose *Conte 2*. Plus élaboré que son prédécesseur *Conte*, ce logiciel, s'il ne brille pas par une originalité débordante, a tout de même l'avantage de présenter de nouvelles fonctionnalités. L'ennui ne naît-il pas de l'uniformité ? Mais que l'on ne se leurre pas. La trame reste toujours plus ou moins identique, fonctionnant sur le modèle de la quête. Vous n'échapperez pas au choix toujours plus ou moins immuable de votre héros que vous devrez décrire dans les grandes largeurs. Toutefois, si vous n'étiez pas inspiré par les propositions qui vous sont faites, vous pouvez toujours recourir à l'option « Autre choix » permettant de créer des récits différents, et de laisser libre cours à votre imagination. Et si cette dernière vous fait vraiment défaut, pas de panique, le programme peut vous fournir un ou plusieurs chapitres qu'il vous sera loisible de continuer. Cependant, si vous manifestez des signes de fatigue durant votre intense travail de création, une sauvegarde du récit en cours est prévue avec possibilité de rappel ultérieur. Voici qui constitue un confort d'utilisation non négligeable !

Mais le must de ce logiciel réside sans aucun doute dans l'existence d'un dictionnaire qui, à tout moment, vous donne la définition du terme que vous désirez. La possibilité de modifier les définitions permet à l'utilisateur de créer ainsi sa propre banque de données et d'en faire un outil de qualité pour l'enseignant. Un bon service rendu à l'imagination. (Disquette FIL pour TO8, TO9, TO9+).

Matière _____ français
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ 17
Prix _____ B

Brigitte Soudakoff

JESSICO



Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

ATARI ST

COMMODORE

IBM PC + COMP. AMSTRAD

HITS

AMIGA

SEGA

3D GALLAX	152	ACE 2	92/142
ALBUM EPYX	238	ACE OF ACES	92/142
ALTAR	195	ADVANT.FIGHTER	86/136
ANGE DE CRIST	329	AIRBORNE RANGER	142/192
ARCH CAPT BLOOD	220	ALBUM EPYX 1	96/142
ARENA	220	ALBUM EPYX 2	112/172
ARKANOID	125	ALTERN WORLD GAMES	92/142
ASTERIX	210	APOLLO 18	92/142
AUTODUEL	220	ARKANOID 2	92/142
BACKLASH	220	BAD CAT	92/142
BAD CAT	220	BARBARIAN	92/142
BALANCE OF POWER	220	BEST OF ELITE 2	92/142
BARBARIAN (PALACE)	142	BLOOD VALLEY	92/142
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	192	BOB WINNER	146/132
BARD'S TALES	220	BUBBLE BOBBLE	92/142
BILL PALMER	220	BUGGY BOY	92/142
BIVOUAC	178	CALIFORNIA GAMES	92/142
BLUBERRY	172	CHAIN REACTION	92/142
BLUE WAR 3	220	CHESSMASTER 2	118/192
BUBBLE BOBBLE	172	COMBAT SCHOOL	87/142
BUBBLE GHOST	172	DEFENDER OF THE CROWN	132/142
CAPTAIN AMERICA	172	ELITE 5 PACK 2	92/142
CHESSMASTER 2	220	ELITE TRIPLE PACK	96/142
CHESSMASTER 2	220	ENDURO RACER	92/142
CHIMERA	225	FLYING SHARK	87/126
CHOSE DE GROTEMBURG	220	GAME SET MATCH	126/176
CRASH GARRETT	220	GAUNTLET 2	92/142
CRAZY CARS	225	GRAND PRIX 500CC	136/186
DEEP SPACE	159	GRYZOR	92/142
DEFENDER OF THE CROWN	242	GUERRE DES ETOILES	96/146
DEJA VU	220	GUNSHIP	136/192
DEMOMAC	220	GUNSMOKE	92/142
DUNGEON MASTER	272	HIT PACK 2	92/142
ENCHANTER	159	IMAGINE ARCADE HITS	92/142
ENDURO RACER	195	IMPOSSIBLE MISSION 2	92/142
F15 STRIKE EAGLE	340	INFILTRATOR 2	92/142
FLIGHT SIMULATOR 2	340	KNIGHT GAMES 2	116/186
GAUNTLET 2	192	KONAMI COLLECT	92/142
GNOME RANGER	172	LAZER TAG	92/142
GOLDEN PATH	172	MAD BALLS	92/142
GOLDRUNNER 2	225	MAITRES DE L'UNIVERS	92/142
GUERRE DES ETOILES	242	MASK 2	92/142
GUNSHIP	225	MORPHEUS	146/142
H.M.S COBRA	159	NEBULUS	92/92
HOLLYWOOD HUNKS	225	NORTHSTAR	92/142
HOT BALL	225	OUT RUN	92/142
HURLEMENTS	140	PHANTHYS	92/142
IMPACT	140	PIRATES	142/192
INDIANA JONES	192	PLATOON	87/142
IZNOGUD	242	PROJECT SREALTH FIGHT	142/192
KARATE KIDD 2	152	RASTAN	92/142
KINGS QUEST 3	239	RENEGADE	92/142
L'ANNEAU DE ZENGARA	242	RIMMERUNNER	87/132
LE MAITRE DES AMES	199	ROLLING THUNDER	92/142
LEADERBOARD	199	SHACKLED	92/142
LES DIEUX DE LA MER	192	SIDES ARMS	92/142
LES RIPOUX	172	SILENT SERVICE	92/142
MACADAM BUMPER	235	SKATE OR DIE	96/156
MACH 3	195	STREET BASEBALL	92/142
MANHATTAN CHASER	225	STREETSPORT BASKET	92/142
MARBLE MADNESS	175	TARGET RENEGADE	92/142
MARCHE A L'OMBRE	162	TEST DRIVE	96/96
MASQUE	192	TETRIS	92/142
MASTERS OF THE UNIVERSE	195	THEY SOLD MIDDLE 3	92/142
MEAL 18 GOLF	192	TOUR DE FORCE	92/92
MEURTRIERS EN SERIES	225	TRANTRON	92/92
MIDI MAZE	178	TREASORS US GOLD	112/192
MISSION ELEVATOR	178	TRIVIAL POURSUIT JR	182/182
NEWILLO	195	VENOM STRIKES BACK	92/142
OUT RUN	470	VICTORY ROAD	92/142
PACK UBI 6	470	WIZARD WARZ	92/142
PACK UBI 7	470	WORLD TOURN.	92/142
PASSAGERS DU VENT 2	275		
PAWN	220	AIR SEA BATTLE	109
PHANTASIE 3	240	BATTLE ZONE	109
PHOENIX	245	BOXING	109
POLICE QUEST	295	CRYSTAL CASTLES	109
PROHIBITION	215	DEFENDER	109
RAMPAGE	142	DODGEMS	109
RENEGADE	192	DONKEY KONG	109
ROADRUNNER	210	ENDURO	109
ROADWAR 2	242	FREWAY	109
ROADWAR EUROPA	242	GALAXION	109
S.D.I.	260	GHOSTBUSTERS	109
SAPIENS	195	GOLF	109
SCREAMING WINGS	142	GRAND PRIX	109
SILENT SERVICE	220	HUNT AND SCORE	109
SKY RIDER	192	JOUST	109
SPACE HARRIER	225	KABOOM	109
SPACE QUEST	239	KANGAROO	109
SPY V SPY	192	KEYSTONE CAPERS	109
STAR TREK	165	MEGAMANIA	109
STARGLIDER	239	METEOR DEFENCE	109
STRIKE FORCE HARC	220	MIDNIGHT MAGIC	109
SUBBATTLE SIMUL.	145	MILLIPEDE	109
SUPER HANG ON	190	MOUSETRAP	109
SUPER HUEY	142	MS PACMAN	109
SUPER SPRINT	195	OUTLAW	109
T.N.T.	195	PITFALL	109
TASS TIMES	199	PITFALL II	109
TERRORPODS	292	POLE POSITION	109
TEST DRIVE	172	RAQUETBALL	109
THE SENTINEL	192	RIVER RAID	109
TRACKER	220	SKEET SHOOT	109
TRAILMA	292	SKI-ING	109
TRIVIAL POURSUIT	220	SMURF	109
ULTIMA 4	239	SOLAR FOX	109
ULTIMA III	272	SOLARIS	149
UNINVITED	220	SPACE SHUTTLE	109
UNIV.MILIT.SIMULATOR	225	STARGATE	109
WINTER GAMES	195	SUMMER GAMES	149
WINTER OLYMPIAD 88	159	SUPER BREAKOUT	109
WIZARD'S CROWN	192	TENNIS	109
WIZARD ON WAR	275	VENTURE	109
		WARLORDS	109
		WINTER GAMES	149
		WIZARD ON WAR	109

2600 VCS CART.

AIR SEA BATTLE	109
BATTLE ZONE	109
BOXING	109
CRYSTAL CASTLES	109
DEFENDER	109
DODGEMS	109
DONKEY KONG	109
ENDURO	109
FREWAY	109
GALAXION	109
GHOSTBUSTERS	109
GOLF	109
GRAND PRIX	109
HUNT AND SCORE	109
JOUST	109
KABOOM	109
KANGAROO	109
KEYSTONE CAPERS	109
MEGAMANIA	109
METEOR DEFENCE	109
MIDNIGHT MAGIC	109
MILLIPEDE	109
MOUSETRAP	109
MS PACMAN	109
OUTLAW	109
PITFALL	109
PITFALL II	109
POLE POSITION	109
RAQUETBALL	109
RIVER RAID	109
SKEET SHOOT	109
SKI-ING	109
SMURF	109
SOLAR FOX	109
SOLARIS	149
SPACE SHUTTLE	109
STARGATE	109
SUMMER GAMES	149
SUPER BREAKOUT	109
TENNIS	109
VENTURE	109
WARLORDS	109
WINTER GAMES	149
WIZARD ON WAR	109

ACE 2	182	ACE 2	182
ACE OF ACES	192	ADV.T.FIGHTER	87/136
ALBUM EPYX	220	ALBUM DIGITAL	116/162
ARKANOID	190	ALBUM EPYX	116/186
BALANCE OF POWER	220	ALTERN WORLD G.	92/142
BARD'S TALE	182	AMSTRAD GOLD HITS 2	92/142
BELAM	220	AQUANAUTE	116/156
BIVOUAC	210	BAD CAT	92/142
BLUBERRY	215	BARBARIAN	92/132
BOB WINNER	192	BASIL THE DETECTIVE	92/142
CALIFORNIA GAMES	272	BASKET MASTER	87/142
CAPTAIN BLOOD	220	BILLY 2	132/192
CHESS MASTER 2	210	BIVOUAC	122/192
CHUCK YEAGER F.SIMUL	240	BLOOD VALLEY	92/142
COBRA (LORICIEL)	215	BLUBERRY	192
CRASH GARRET	210	BOB WINNER	126/166
CRAZY CARS	210	BUBBLE BOBBLE	92/142
DARK CASTLE	265	BUGGY BOY	92/142
DEFENDER OF THE CROWN	210	CALIFORNIA GAMES	92/142
DESTROYER	242	CHAIN REACTION	92/142
EDEN BLUE	242	CHAMPIONSHIP SPRINT	92/142
F15 STRIKE EAGLE	185	CLEVER AND SMART	132/176
FER ET FLAMMES	192	CRASHGARET	192/220
FLIGHT SIMULATOR 2	425	CRAZY CARS	126/156
FORTRESS	220	ELITE 6 PACK N° 2	92/145
GABRIELLE	220	ERE HIT 3	142/220
GAUNTLET	175	F15 STRIKE EAGLE	96/146
GRAND PRIX	500	FIRE TRAP	142/142
CC	192	FLYING SHARK	96/142
GUILD OF THIEVES	220	GABRIEL	136/172
GUNSHIP	292	GAME SET MATCH	126/176
HMS COBRA	272	GAUNTLET 2	92/142
HOLLYWOOD HUNK	289	GRYZOR	87/142
HURLEMENTS	340	GUNSHIP	192/242
INFILTRATOR 2	225	GUNSMOKE	92/142
INJUSTER	220	HANS D'ISLANDE	126/196
KAMPFGRUPPE	249	HIT PACK 2	92/142
KARMA	225	HURLEMENTS	132/172
L'AFFAIRE	215	IMAGINE ARCADE HITS	116/162
L'ANNEAU DE ZENGARA	210	IMPOSSIBLE MISSION 2	92/142
L.A. CHOSE DE GROTEMB.	215	INFILTRATOR 2	92/142
LE MAITRE DES AMES	215	INTERNATIONAL KARATE 2	92/142
MACH 3	215	IZNOGUD	192/242
MARBLE MADNESS	185	KONAMI COLLECTION	116/186
MASQUE	220	L'ANGE DE CRISTAL	142/202
MEURTRES EN SERIES	265	L'ANNEAU DE ZENGARA	142/186
MEWLO	220	CHOSE DE GROTEMBURG	132/172
NEWILLO	220	LA GUERRE DES ETOILES	96/146
PASSAGERS DU VENT 2	280	LA MARQUE JAUNE	246/246
PAWN 182 PHARAONS	175	LAZER TAG	92/142
PIRATES	270	LE MAITRE DES AMES	186
PROHIBITION	220	LES DIEUX DE LA MER	142/192
QUINT	270	LES MAITRES DE L'UNIVERS	92/142
RENEZ-VOUS W/RAMA	195	LES RIPOUX	142
RING OF ZILFIN	240	PLUTOS	126/176
ROADWAR 2	239	ROADWAR 2	126/176
ROCK N WRESTLE	195	SEASTALKER	126/176
S.D.I.	142	SHANGAI	88/142
SABOTEUR 2	225	SILENT SERVICE	92/142
SAPIENS	220	SINBAD	275/242
SHANGAI	249	SKY FIGHTER	192
SILENT SERVICE	220	SORCERER	192
SINBAD	240	SPACE QUEST	87/142
SOLO FLIGHT	225	SPELLBREAKER	92/142
STARGLIDER	239	STARGLIDER	92/142
STARGLIDER	239	STRIP POKER	92/142
SUB BATTLE SIMULAT.	225	SUPER HANG ON	92/142
SUMMER GAMES 2	175	SUPER HUEY	202
SUMMER TENNIS	192	SWOOPER	142/192
TAI PAN	145	PEPE BEQUILLE	126/166
TEST DRIVE	220	PER SUR AMYVILLE	126/166
TETRIS	182	PHANTOM CLUB	87/142
TOP GUN	195	PHANTYS	87/142
TOP SECRET	229	PIRATES	87/142
TRIVIAL POURSUIT	272	PLATOON	87/142
ULTIMA 4	220	PREDATOR	87/142
UNIV.MILITARY SIMUL.	220	PROFESSION DETECTIVE	117/192
WISARDS CROWN	239	PSYCHOSOLDIER	86/142

THOMSON

ALBUM THOMSON	242/290
AQUANAUTE	142/192
ARKANOID	142/165
ASTERIX	210
ATOMIK	142/192
BILLY 2	132/192
BIVOUAC	142/192
BLUBERRY	210
BOB WINNER	146/192
BRAIN POWER	142/192
DEMOMAC	112/172
F15 STRIKE EAGLE	142/192
GAME OVER	142/192
LORICIEL HITS 1	152/182
LORICIEL HITS 2	142/182
MACH 3	126/195
MALETTE FIL	242/242
MEWLO	192/192
OSPHAR	182
OXPHAR	136/202
PROHIBITION	132/175
QUAD	172/205
RENEGADE	142/192
SAPIENS	162
SILENT SERVICE	142/187
SLAP FIGHT	142
SUPER SKI	166/195
THOMSON HITS	172/220
TRIVIAL POURSUIT	192/240

ACE 2	182
ACE OF ACES	87/136
ADV.T.FIGHTER	116/162
ALBUM DIGITAL	116/186
ALBUM EPYX	92/142
ALTERN WORLD G.	92/142
AMSTRAD GOLD HITS 2	116/156
AQUANAUTE	92/142
BAD CAT	92/132
BARBARIAN	92/142
BASIL THE DETECTIVE	87/142
BASKET MASTER	132/192
BILLY 2	122/192
BIVOUAC	92/142
BLOOD VALLEY	192
BLUBERRY	126/166
BOB WINNER	92/142
BUBBLE BOBBLE	92/142
BUGGY BOY	92/142
CALIFORNIA GAMES	92/142
CHAIN REACTION	92/142
CHICKENSHIP SPRINT	126/172
CLEVER AND SMART	192/220
CRASHGARET	126/156
CRAZY CARS	92/145
ELERITE 6 PACK N° 2	142/202
ERRE HIT 3	97/146
ESTRÉE EAGLE	142/142
FIREY TRAP	96/142
FLYING SHARK	136/172
GABRIEL	92/142
GAME SET MATCH	192/242
GAUNTLET 2	92/142
HELL OF	92/142
GUNSHIP	126/142
GUNSMOKE	92/142
HANS D'ISLANDE	132/172
HIT PAK 2	116/162
HURLEMENTS	92/142
IMMENSE ARCADE HITS	142/202
IMPOSSIBLE MISSION 2	92/142
INFILTRATOR 2	92/142
INTERNATIONAL KARATE 2	192/242
IZNOGOD	116/186
KONAMI COLLECTION	142/202
L'ANGE DE CRISTAL	92/142
LE CHATEAU DE ZENGARA	132/172
CHOSE DE GROTEMBURG	96/146
LA GUERRE DES ETIOILES	246/246
LA MARQUE JAUNE	92/142
LAZER TAG	186
LE MAITRE DES AMES	142/192
LE MAITRE DE LA MER	122/192
LES MATRES DE L'UNIVERS 92	126/176
LES RIPOUX	126/176
LORICIEL HIT 6	88/142
MACH 3	92/142
MAD BALLS	87/142
MAD 2	87/142
MATCH DAY 2	256/296
MEURTRERS EN SERIES	192
MEWLO	87/142
NAVY MOVES	92/142
NIGEL MANSELL	92/142
NORTHSTAR	92/142
OCEAN STAR HIT 1	116/162
OCEAN STAR HIT 2	92/142
OUT RUN	202
OPXHAR	142/192
PEPE BEQUILLE	126/166
PEUR SUR AMYTWILLE	92/142
PHANTOM CLUB	87/142
PHANTYS	87/142
PIRATES	87/142
PLATOON	87/142
PREDATOR	226
PROFESSION DETECTIVE	117/192
PROSCRIPTION	86/142
PSYCHOSOLDIER	142/176
QUAD	242
QUIN	92/142
RASTAN	87/142
RENEGADE	87/142
REMMRUNNER	87/142
ROLLING THUNDER	136/172
SANTA FE	92/142
SEPTEMBER	92/142
SHACKLED	92/142
SILENT SERVICE	176/236
SILVER	142/192
SORCERER LORD	92/142
STREETSPORT BASKET	132/172
STRYFE 2	92/142
SUPER HANG ON	142/192
SUPER SKI	87/142
TARGET RENEGADE	92/132
TETRIS	92/142
THE LAST NINJA	96/146
THE SENTINEL	92/142
THEY SOLD A MILLION 3	87/142
THUNDERCATS	92/142
TOUR DE FORCE	116/192
TROPSORS OF US GOLD	92/172
V 2	86/142
VENOM STRIKES BACK	132/176
VICTORY ROAD	92/142
WESTERN GAMES	92/142
WIZARD WARZ	92/142
WORLD LEAD.TOURN.	92/142

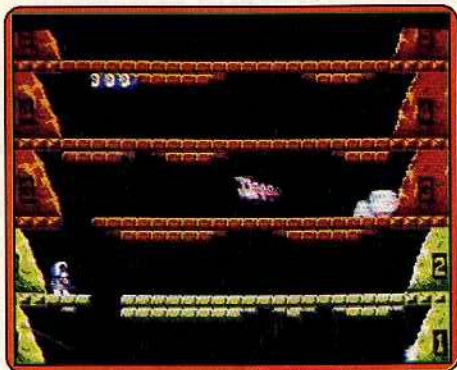
CHALLENGE

Accroche-toi au pinceau

Les jeux d'échelle sur micro-ordinateur ou console, une histoire de fous !

Alain Huyghues-Lacour, le vénérable fêlé de l'action tous azimuts, a exploré pour vous cet univers où les réflexes sont essentiels si l'on ne veut pas finir écrasé entre plates-formes et ascenseurs.

Ice Climber : équipé uniquement d'un piolet, vous devez escalader les huit niveaux d'un glacier. Vous vous frayez un chemin vers le sommet en brisant la couche de glace au-dessus de vous puis en sautant dans l'ouverture ainsi pratiquée. Tout d'abord, cela ne pose pas de grandes diffi-



Ice Climber

cultés malgré la présence d'un oiseau et d'une créature des neiges qui s'amuse à reboucher les trous que vous faites. Leur contact est mortel mais, heureusement, vous pouvez les assommer momentanément d'un coup de piolet bien appliqué. Mais l'affaire se corse et les étages supérieurs sont hors d'atteinte. Vous devez alors sauter sur des nuages en mouvement afin de progresser plus avant. Lorsque vous parvenez au sommet vous passez à un tableau de bonus avant de repartir à l'assaut du glacier suivant. *Ice Climber* est un jeu simple et amusant dans la tradition des jeux de plates-formes sur consoles. Il offre, en plus, l'originalité de pouvoir être joué à deux simultanément. Ce programme est d'une « prise en main » aisée et tout repose sur la précision et les réflexes. Ce logiciel bien réalisé est très distrayant. (Cartouche Nintendo.)

Super Mario Bros : Mario, le super héros de Nintendo que l'on retrouve dans de nombreux programmes depuis sa première apparition dans *Donkey Kong*, vit ici sa plus belle aventure. Passons sur le



Super Mario Bros

scénario basé sur un royaume de champignons dévasté par un peuple de tortues et sur une princesse enlevée par un méchant roi. Cette histoire gentiment débile, n'est qu'un prétexte à un jeu extraordinaire. Notre héros part à la découverte

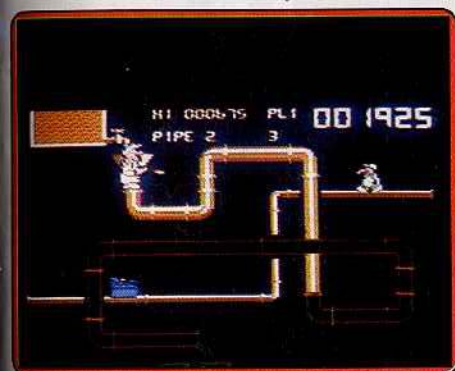
de nombreux univers : montagnes, souterrains et même le fond des mers. Il affronte de drôles de créatures et ramasse au passage des bonus, des champignons magiques qui le font grandir, il devient temporairement invulnérable, etc. Arrêtons là cette énumération car c'est une mission impossible que de tout dire sur ce programme d'une richesse incroyable. On peut y jouer pendant des semaines et découvrir encore d'autres astuces, de nouveaux chemins et des bonus cachés. Au Japon, où il fait l'objet d'un véritable culte, un livre lui a été entièrement consacré : il s'est vendu



à des milliers d'exemplaires. *Super Mario Bros* ne remporte pas moins de succès à la rédaction de *Tilt*, car c'est de loin le jeu qui tourne le plus dans la salle des ordinateurs. L'épidémie gagne chaque jour du terrain (je ne citerai pas de noms) et se répand dans les autres bureaux de notre immeuble. Ce programme se rapproche, par bien des aspects, des jeux de plates-formes mais il est beaucoup trop riche et varié pour se limiter à cette catégorie. C'est un jeu hors compétition qui est l'invité vedette de ce challenge. (Cartouche Nintendo.)



Solomon's Key



Pipeline II

Solomon's Key : dans ce programme, qui est une conversion très fidèle du jeu d'arcade, vous partez à la recherche d'un trésor caché dans les mines du roi Salomon. Vingt tableaux vous attendent et il vous faudra beaucoup d'adresse et de réflexion pour en venir à bout. Dans chaque salle, vous devez prendre une clef puis atteindre la porte en évitant les créatures agressives qui vous barrent le chemin. Cela paraît facile mais ce n'est pas une mince affaire. En effet, il vous faut construire votre itinéraire en détruisant ou en créant des blocs qui vous permettent de grimper pour atteindre la sortie. Certains tableaux posent vraiment des problèmes et la porte semble inaccessible. Ne vous découragez pas car, avec de l'astuce, il y a toujours une solution. Ce logiciel est original car on crée ses propres constructions au lieu de trouver son chemin à partir d'installations fixes. La version ST bénéficie de graphismes de qualité, et les décors sont particulièrement réussis. Les couleurs sont bien utilisées et l'animation excellente. On se laisse aisé-

ment prendre au jeu car les tableaux sont bien étudiés et posent des problèmes variés. *Solomon's Key* est un jeu de plates-formes avec la réflexion en plus. (Disquette US Gold pour Atari ST.)

Pipeline II : l'emploi de plombier, chargé de l'entretien d'un pipeline, n'est pas une sinécure. Des perceuses, des chalumeaux et bien d'autres outils en folie rôdent le long des tuyaux et font des trous par lesquels le précieux liquide s'échappe. Armé d'un revolver, vous devez les abattre avant qu'ils ne fassent des dégâts. Vous disposez également de deux aides qui vous suivent à la trace et que vous emmenez réparer les fuites du pipeline. Certains objets sont indestructibles et parfois le seul moyen de leur échapper consiste à sacrifier un aide à votre place. C'est une intéressante vision des rapports entre patron et petit person-



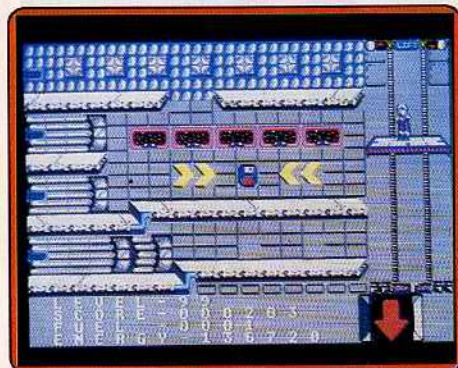
Mike the Magic Dragon

nel ! Ce jeu simple et sans prétention est très distrayant et on se laisse facilement prendre par l'action vivante. Il bénéficie d'une honnête réalisation agrémentée d'amusantes scènes animées entre les différents tableaux. *Pipeline II* n'est pas à proprement parler un jeu de plates-formes mais il s'en rapproche dans l'esprit. C'est un bon programme en marge de ce challenge. (Disquette Mastertronic pour Commodore 64.)

Mike the Magic Dragon : ce programme est un jeu de plates-formes tout à fait classique dans lequel vous contrôlez Mike, un petit dragon. Il saute de plateaux en ascenseurs en évitant des fantômes ainsi que des tirs venus de nulle part. Il faut faire vite car si vous traînez, une araignée surgit en haut de l'écran et se lance à votre poursuite. Vous devez prendre, dans le bon ordre, les lettres qui composent un mot de code vous permettant de passer au tableau suivant. Celles-ci sont disposées de façon aléatoire ce qui vous oblige à utiliser des itinéraires différents à chaque partie. Seule originalité de ce programme : à certains moments, Mike peut sauter en parachute. Il faut être très précis dans vos déplacements pour triompher de ces tableaux qui ne sont pas faciles. Les graphismes sont agréables, particulièrement les décors, mais on peut attendre mieux sur un Amiga. C'est un petit jeu sympathique mais qui manque d'origi-

nalité et de variété. A réserver aux inconditionnels du genre. (Disquette Kingsoft pour Amiga.)

Space Station : vous avez amarré votre vaisseau à une base spatiale envahie par des extraterrestres. Votre objectif est double : vous procurer suffisamment de carburant pour pouvoir repartir et activer le système d'auto-destruction de la base. Vous explorez les cent salles qui la composent en sautant sur des plates-formes et en empruntant des ascenseurs et des téléporteurs. Au passage vous ramassez des cris-



Space Station



Wrecking Crew

taux de lithium, votre carburant, et des munitions pour votre arme. Une disquette est cachée quelque part, il faut la trouver avant de vous rendre dans la salle de l'ordinateur principal et de l'introduire dans celui-ci. Le processus ainsi enclenché, vous ne disposez que d'un temps très court pour vous rendre dans la salle d'embarquement et repartir à bord de votre vaisseau. Les graphismes sont de bonne qualité mais on peut regretter l'absence de variété des tableaux qui se ressemblent tous. Une seule solution pour remplir votre mission : établir une carte de la station, faute de quoi vous risquez fort de tourner en rond indéfiniment. *Space Station* est un programme intéressant, mais hélas, lorsqu'on a rempli sa mission, on range la disquette dans sa boîte pour ne plus la ressortir. (Disquette Paradox pour Atari ST.)

Wrecking Crew : Mario, le célèbre héros de *Donkey Kong*, est de retour dans ce programme assez classique. Chaque tableau représente un chantier composé d'échel-

CHALLENGE

les, de plates-formes, de portes et de murs. Votre objectif est de tout détruire à coups de marteau ou en faisant sauter des bombes. Celles-ci ont un effet dévastateur important mais il faut prendre soin de s'en écarter rapidement pour éviter d'être emporté par le souffle de l'explosion. Bien sûr, différentes créatures indestructibles vous poursuivent sans cesse, vous rendant la tâche difficile.

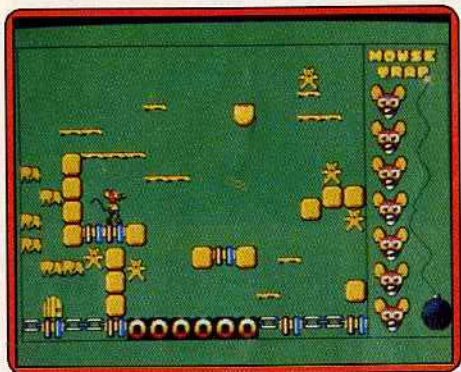
Ce programme est honnêtement réalisé, les graphismes et l'animation, agréables sans être spectaculaires, se prêtent bien à l'action. Mario a vraiment du pain sur la planche car il y a une centaine d'immeubles à détruire et certains sont extrêmement difficiles. Ce programme d'action paraît assez simple, au premier abord, mais il fait néanmoins appel à la stratégie. *Wrecking Crew* n'est pas inintéressant mais on ne se laisse pas tout à fait prendre par

facilement lorsqu'on a trouvé la solution. Ce bon programme aurait dû bénéficier d'un système de codes permettant de commencer la partie à différents niveaux. En effet, il devient vite lassant de traverser aisément une dizaine de tableaux avant d'arriver à celui où on est bloqué. Malgré ce défaut, *Mouse Trap* réjouira les amateurs du genre. Les versions *ST* et *Amiga* sont identiques. (Disquette Microvalue pour *Atari ST* et *Amiga*.)

Version C 64 : la version de ce programme pour *Commodore 64* reprend le même scé-

joyaux, des instruments de musique et des armes. Lorsqu'il est en possession de cinq objets du même type il devient invulnérable, rebondit mieux ou dispose d'une super puissance de tir. Ces pouvoirs sont fort utiles mais hélas leur effet ne dure pas plus de quarante secondes.

Ce programme bénéficie de très beaux graphismes et d'une excellente animation que l'on doit à l'équipe qui avait réalisé *Star Trek*. C'est vraiment du beau travail et on est admiratif devant une qualité digne d'une salle d'arcade. Quant au jeu lui-même, il est très intéressant mais peut être un peu trop difficile. Il faut vraiment s'accrocher pour avoir une chance de pouvoir mener la mission à son terme. Il est recommandé d'établir une carte des lieux afin de se repérer mais n'espérez pas découvrir ainsi le parcours idéal car à chaque partie, les lampes et les objets se trouvent en des endroits différents. L'escalade des plates-formes est rendue assez

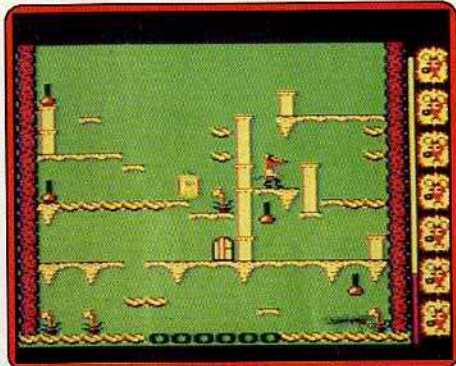


Mouse Trap sur ST

l'action et on s'en lasse assez vite. C'est un jeu assez moyen qui supporte mal la comparaison avec ses concurrents. (Cartouche Nintendo.)

Mouse Trap : Mervin, un rat sympathique, a perdu sa souris qui l'a abandonné pour un autre. Dans l'espoir de la reprendre, il parcourt le monde et ramasse tout ce qu'il trouve afin d'impressionner sa belle par sa richesse. Cette histoire dramatique sert de prétexte à un jeu de plates-formes des plus classiques. On peut s'interroger sur l'imagination débordante des conseillers en marketing qui inventent ces scénarios débiles pour des jeux qui s'en passeraient aussi bien. Enfin, on ne lutte pas contre les traditions. Vous contrôlez le rat tout au long des quarante tableaux qu'offre ce programme. Il saute sur des plates-formes, dont certains se dérobent sous lui, en prenant soin d'éviter les dangereuses créatures qui lui barrent le chemin. Il ramasse au passage une série d'objets avant de se diriger vers la porte qui mène au tableau suivant.

Mouse Trap présente de jolis graphismes bien dessinés dans un style inspiré des dessins animés. Il n'y a pas d'effets sonores mais le jeu s'accompagne d'un thème musical entraînant qui devient très vite agaçant. L'action est amusante, il faut trouver l'itinéraire idéal et prendre ses repères. Chaque tableau présente différentes difficultés mais, pour la plupart, ils sont traversés très



Mouse Trap sur C 64



Black Lamp

nario que les précédentes. Les tableaux sont moins nombreux et certains n'existent pas dans les autres versions. *Mouse Trap* est un jeu classique mais intéressant. Hélas, les graphismes sont quelque peu bâclés, ce qui gâche notre plaisir. (Cassette Microvalue pour *Commodore 64*.)

Black Lamp : Jack, le bouffon, explore le royaume d'Allégoria à la recherche de neuf lampes enchantées. La quête commence dans une salle où se trouve le coffre dans lequel Jack doit déposer les lampes de différentes couleurs. Ce n'est pas une tâche facile qui attend notre bouffon, car le royaume, assez vaste, est peuplé de nombreuses créatures qui attaquent sans cesse. Celles-ci vont de guêpes, peu dangereuses, jusqu'à des dragons très puissants qui ne pourront être détruits que par des tirs répétés sur leur point sensible. Jack visite les tours du château et les maisons du village dans lesquelles il grimpe à des échelles et saute sur des plates-formes en tirant sur les sorcières, et autres démons, qui l'agressent. Il ramasse des



Nebulus

lade des plates-formes est rendue assez complexe par un contrôle inhabituel du joystick qui utilise les huit directions disponibles. Aussi, quelques parties sont-elles nécessaires avant de parvenir à maîtriser parfaitement les déplacements du personnage. *Black Lamp* est un très beau programme, difficile mais prenant. (Disquette Firebird pour *Atari ST*.)

Nebulus : sur la planète Nebulus des tours ont été érigées en pleine mer, sans permis de construire. Vous tenez le rôle d'un indigène, un bipède vert capable de lancer des boules d'énergie, qui a été chargé, par la société Destructo Inc., de détruire ces édifices. Un sous-marin de poche vous dépose au pied de la première tour et l'aventure commence. Vous devez parvenir à la porte la plus haute dans un temps limité. Pour cela, sautez sur des plates-formes, montez des escaliers et empruntez des ascenseurs en détruisant les blocs et les balles qui vous barrent le chemin. Différentes créatures indestructibles peuplent l'édifice, et si elles vous touchent vous tombez. Au cours de l'escalade la tour, qui est vue en 3D, tourne sur elle-même au gré de vos déplacements et lorsque vous atteignez le sommet elle s'enfonce dans la mer. Vous repartez alors vers la suivante, à bord du sous-marin, en capturant au passage des poissons qui vous permettent de gagner des bonus. Si

les premiers niveaux ne sont pas trop difficiles, les suivants posent de nombreux problèmes : certains passages semblent infranchissables et il faut parfois revenir en arrière et contourner les obstacles.

Ce pur jeu de plates-formes, simple et original, renouvelle un genre qui s'essouffait un peu. L'action passionnante fait autant appel à la précision qu'à la réflexion. La réalisation est brillante : les graphismes sont agréables, l'animation superbe, et les bruitages de bonne qualité. Tout est irréprochable et même le petit tableau de bonus pré-



Octapolis

sente un scrolling horizontal en parallaxe très impressionnant. C'est vraiment de la belle ouvrage. Mais attention, ce jeu est dangereux. Dès le premier jour vous tombez dans le piège : encore une dernière partie avant d'arrêter, puis une autre... cela vous mènera très tard dans la nuit et vous le reprendrez dès le lendemain au réveil. Vous êtes prévenu, alors ne venez pas vous plaindre si vous n'avez plus le temps de faire autre chose. C'est un chef-d'œuvre qui remporte haut la main ce challenge. (Disquette Hewson pour Commodore 64.)

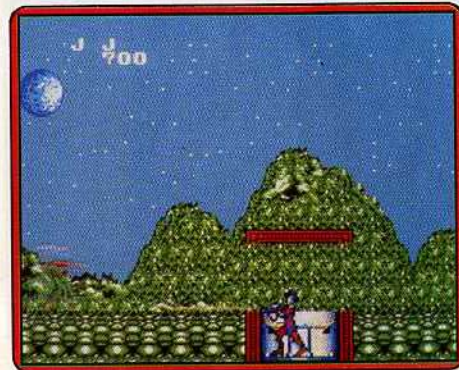
Octapolis : en 3987, la galaxie tout entière s'est rangée sous la domination de l'empire. Seule, la planète Octapolis résiste encore grâce à une arme secrète qui rend fous les pilotes qui s'en approchent. Après de longues recherches, l'empire a fini par décou-

vrir un pilote insensible à cette arme diabolique. Ce pilote, c'est vous, alors vous partez à la conquête des huit cités d'Octapolis que vous devez traverser afin de désactiver leurs défenses. Chaque niveau comporte deux parties : un shoot them up et un jeu de plates-formes. Tout d'abord, vous survolez la ville aux commandes de votre vaisseau en affrontant des escadilles ennemies. L'écran est divisé en deux, à la manière de *Sanxion*, vous voyez votre vaisseau de côté et de dessus. L'action très rapide bénéficie de beaux décors et d'un scrolling irréprochable. Lorsque vous avez détruit assez d'ennemis, vous pouvez vous poser et entreprendre l'exploration. On passe alors à un jeu de plates-formes dans lequel vous devez traverser cinq salles avant de repartir à bord de votre vaisseau vers la cité suivante. Vous vous frayez un chemin en évitant les aliens indestructibles, mais en revanche, vous pouvez détruire les yeux flottants grâce à votre pistolet laser. Cette partie, également très réussie, exige de la précision et d'excellents réflexes. Vous surgissez derrière un alien et vous avez juste le temps de vous retourner pour sauter dans l'autre direction avant qu'il ne revienne sur ses pas.

Ce programme original réalise un excellent mixage entre deux types de jeux différents mais aussi classiques l'un que l'autre. Les deux parties sont d'égale qualité et l'action variée, toujours très prenante. (Disquette English Software pour Commodore 64.)

Zillion : dans ce programme, tiré d'un dessin animé japonais de science fiction, vous tenez le rôle d'un chevalier blanc dont la mission est de détruire le quartier général de l'empire Norsa. Le jeu commence alors que vous quittez votre vaisseau pour pénétrer dans le complexe souterrain, qui est un immense labyrinthe formé de nombreuses salles reliées par des couloirs et des ascenseurs. Avec votre pistolet laser Zillion vous abattez les soldats de l'empire qui s'opposent à vous. Chaque salle présente un terminal d'ordinateurs et des cylindres situés

sur des plates-formes. Vous les détruisez afin de découvrir les symboles qu'ils contiennent. Il faut vous en procurer quatre pour obtenir un code que vous rentrez dans l'ordinateur, une porte secrète s'ouvre alors, vous permettant de passer dans la salle suivante. Dans ces cylindres, se trouvent également des éléments qui augmentent votre équipement. Vous disposez d'une quantité d'énergie limitée et quand elle baisse dangereusement vous devez ressortir de la base et retourner dans votre vaisseau refaire le plein. Vous continuez l'ex-



Zillion

ploration du labyrinthe à la recherche de cinq disquettes que vous devrez introduire dans l'ordinateur principal. Cela déclenchera le processus de destruction de la base, vous laissant un temps limité pour vous échapper.

Le jeu, très prenant, bénéficie d'une réalisation de qualité : des graphismes agréables, une animation rapide et précise, et une bonne bande sonore. Le seul reproche que l'on puisse lui adresser est qu'il faut inscrire les codes sur un papier, sous peine de les oublier, ce qui ralentit l'action. Il est également recommandé, si vous désirez terminer ce jeu, d'établir une carte des lieux. *Zillion* offre un bon compromis entre un jeu de plates-formes et d'arcade/aventure. (Cartouche Sega.)

Alain Huyghues-Lacour

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	PRIX
BLACK LAMP	Firebird	ST	Disq.	15	*****	****	****	*****	C
ICE CLIMBER	Nintendo	Nintendo	Cartouche	16	*****	*****	*****	*****	C
MIKE THE MAGIC DRAGON	Kingsoft	Amiga	Disq.	9	****	****	****	*****	C
MOUSE TRAP	Microvalue	ST/Amiga	Disq.	12	****	*****	****	***	B
MOUSE TRAP	Microvalue	C 64	K7	10	****	*****	***	****	A
NEBULUS	Hewson	C 64	Disq.	18	*****	*****	*****	*****	B
OCTAPOLIS	English Software	C 64	Disq.	15	*****	*****	****	*****	B
PIPELINE 2	Mastertronic	C 64	Disq.	14	****	****	***	*****	B
SOLOMON'S KEY	US Gold	ST	Disq.	14	*****	*****	****	*****	C
SPACE STATION	Paradox	ST	Disq.	12	*****	****	****	***	B
SUPER MARIO BROS	Nintendo	Nintendo	Cartouche	19	****	*****	*****	****	C
WRECKING CREW	Nintendo	Nintendo	Cartouche	10	****	*****	****	****	C
ZILLION	Sega	Sega	Cartouche	16	*****	*****	*****	-	C

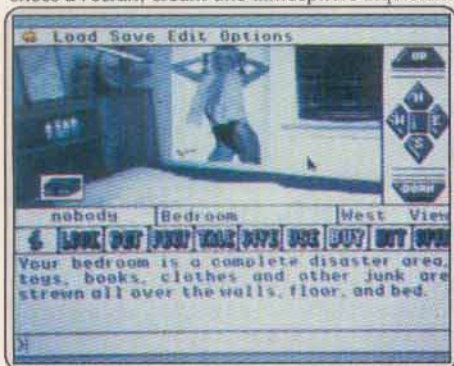
Sweet dreams

Le monde enchanteur des songes prend naissance dans le ventre de votre micro. Un adolescent américain partage ses nuits entre cauchemars et insomnies, les Anciens du pays de Dondra cherchent à éliminer le Maître du Mal et la Norvège abrite une triste et belle histoire d'amour.

Dream Zone

Un logiciel très original où humour et dépaysement se mêlent dans un univers fantastique et farfelu. Éliminerez-vous la bête qui règne sur vos nuits ?

Vous incarnez un adolescent américain. Votre chambre à coucher est représentée sous la forme d'une image digitalisée en noir et blanc, couleurs qui sont reprises par toutes les icônes et indications affichées à l'écran, créant une atmosphère inquiétante



L'aventure commence en noir et blanc.

et oppressante. La digitalisation et l'utilisation de ces couleurs ternes dans les gris sont valables également pour les pièces que vous pouvez explorer, c'est-à-dire la salle de bain, la chambre de votre frère ainsi que le haut de l'escalier.

Commencez donc par rendre visite à votre frère. Il raffole de bonbons et si vous lui donnez de quoi en acheter, il vous sera possible d'examiner le coffre qu'il garde jalousement et d'y découvrir un objet bien utile par la suite du jeu : un pistolet... à eau. Durant cette phase d'exploration, il faut être très attentif, toute action intempestive (brutaliser son frère par exemple) déclenche l'arrivée de vos parents et la fin du jeu.

Mais en fait, cette phase, un peu frustrante par le nombre réduit de lieux à visiter et par les tons grisâtres employés (surtout lorsqu'on connaît la richesse des possibilités graphiques de l'Apple II GS!), n'est qu'une sorte de test, d'enjeu supplémentaire pour le joueur. En effet, celui-ci n'entre pas dans l'aventure de plain-pied ; il lui faut d'abord pénétrer dans le jeu proprement dit, c'est-à-dire son rêve, pour ensuite découvrir comment s'en échapper et revenir dans la réalité. La documentation vous apprend que depuis quelques jours vous ne trouvez plus le sommeil : tous vos rêves se transformant invariable-



ment en cauchemars. Heureusement vous avez décidé de consulter le docteur Fraud qui vous a révélé qu'il existe une sorte de bête étrange en vous, qui n'agit que la nuit ; il faut la tuer ou alors vos insomnies se poursuivront. Ils vous a également appris que cette chose fera tout pour vous vaincre, jouera avec vos peurs les plus secrètes et les plus profondément ancrées dans votre subconscient pour vous faire reculer. Votre seul avantage réside dans le fait que cette bête aime les défis, comme celui que vous lui jetez en tentant de la trouver pour la détruire et vous laissera tenter de parvenir jusqu'à elle, si vous en êtes capable. Enfin le docteur Fraud vous fait boire une sorte d'élixir qui devrait vous per-

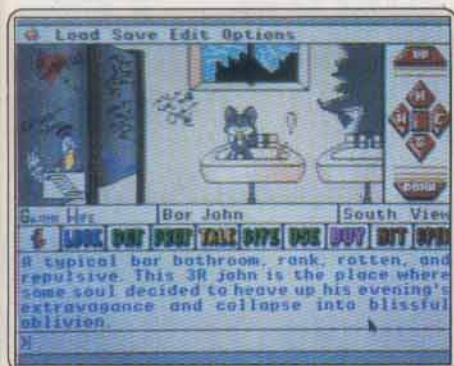
mettre de pénétrer dans vos rêves. Ainsi le monde onirique vous réclame et vous décidez de vous endormir. Et là, tout bascule : les écrans se colorent en seize couleurs, la digitalisation de votre chambre laisse place à une image en couleur.

Vous découvrez maintenant que votre chambre ne donne plus sur un pallier mais sur un chemin flottant dans l'espace et conduisant à un monde tout aussi loufoque qu'étrange : celui de vos songes. Là, vous êtes enfin à pied d'œuvre et l'aventure commence réellement. Votre rêve est peuplé de créatures étranges : démons puissamment armés, bandes de loubards à motos ainsi que leur chef Elvis-le-lézard, fonctionnaires bornés à tête de cochon,

amateurs de chewing-gum...) les décors sont tout aussi variés. Ainsi il est possible de visiter une église, un ministère de l'Information, un bar, une fête foraine ou encore, un château planant dans les airs. *Dream Zone* utilise une interface-utilisateur devenue classique maintenant dans les jeux d'aventure et qui fait appel à la souris et aux icônes. Il utilise la « Toolbox » en ROM, ce qui a pour principal intérêt de pouvoir placer sur la disquette de jeu des accessoires de bureau dans le menu « pomme », comme par exemple, un bloc-note. L'analyseur de syntaxe est assez traditionnel mais tout à fait cor-



La phase de rêve est peuplée de créatures étranges...



... et de lieux à visiter. Ici, les toilettes d'un bar.

rect. Sans être aussi raffiné que celui de *Knight Orc* par exemple, il comprend assez de synonymes d'un même mot pour ne pas être une gêne, à part le fait qu'il faille connaître un minimum de vocabulaire d'anglais. Les graphismes sont traités un peu dans le style « cartoon » et sont agrémentés d'animations. Le jeu est bien sonorisé mais malheureusement, les musiques n'étant pas assez variées, elles deviennent parfois lassantes. Une option du menu déroulant permet cependant de couper le son. Le scénario est intéressant par deux points. Tout d'abord, son niveau de difficulté est suffisant pour permettre au joueur de se creuser la tête mais jamais au point de rendre *Dream Zone* injouable. D'autre part, ce jeu est tout à fait original, un peu dans la lignée de *Tass Time*, et mêle agréablement humour et dépaysement total dans un monde non seulement fantastique mais surtout complètement farfelu. (Disquette Broderbund pour Apple II GS).

François Hermellin

Type	aventure
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Langue	anglais
Prix	C

Dondra

Vous devez libérer Dondra de l'emprise du terrible Colnar en dénichant le Prisme de Crystal. Explorations et rebondissements en série !

Dondra est le premier épisode de la série *Questmaster*. Ce logiciel n'est pas un jeu d'aventure... ni un jeu de rôle. En effet, le jeu se déroule comme un jeu d'aventure mais votre personnage gagne des points d'expérience au cours de la quête. Plus curieux encore, les points d'expérience sont attribués selon des critères peu coutumiers. C'est-à-dire, le nombre de sauvegardes effectuées, le nombre de « morts » que subit votre personnage, le nombre d'objets en votre possession, le chemin emprunté pour résoudre le jeu et enfin le temps pris pour le terminer. Précisons également que votre personnage sera transférable sur les prochains scénarios de la série. De plus, certains objets obtenus dans cet épisode pourront être utilisés dans les aventures suivantes. Commençons tout d'abord par le scénario qui, bien que classique, est attrayant.

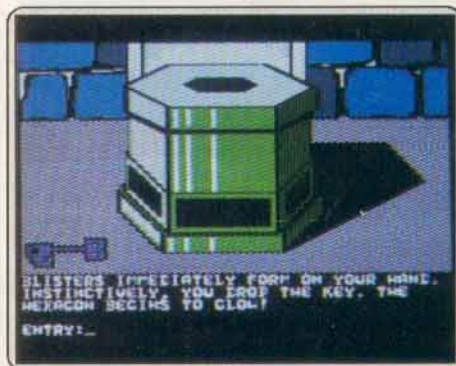
Année 2187, Dondra, monde des Anciens, est synonyme de tranquillité et d'harmonie. Toutes les races de la planète vivent en paix et entretiennent des relations amicales. La guerre est un mot inconnu depuis cent ans. Année 2199, les Anciens apprennent que Colnar, le Maître du Mal d'une autre dimension, a maîtrisé le voyage inter-dimensionnel et veut étendre son influence sur tous les mondes parallèles. Prudents, ils signent une Alliance avec leurs puissants voisins et amis les Tellasiens de la planète Halcar. Hélas, Colnar lance ses guerriers sur Dondra et Halcar. Néanmoins, le dernier des Anciens parvient à envoyer un message télépathique à Terna (c'est vous), le dernier des Tellasiens. Le jeu débute dans une pièce rectangulaire avec quatre portes et un hexagone au centre. Une inscription trouvée sur la porte Ouest vous dévoile enfin le but de votre mission. Vous devez trouver le Prisme de Crystal de Heheutotol, seul objet capable de vous aider à libérer l'univers de l'emprise du terrible Colnar. L'hexagone est brûlant et la seule porte (Sud) qui accepte d'ouvrir est une pièce humide qui recèle un grand danger pour les imprudents. Une fouille méthodique vous révèle une clé qui se trouve dans l'hexagone ; elle est brûlante et intouchable. Néanmoins, un peu de perspicacité vous donnera le moyen de sortir de cette pièce. Sachez seulement que cette clé ouvre une des quatre portes et qu'il vous faut un mot de passe pour éviter d'être mis en pièces par des squelettes. La suite du jeu vous mène dans un canyon dont la sortie se trouve à l'Ouest. L'essentiel se résume en exploration de divers endroits et des rencontres, amicales ou non, avec des personnages mythiques. Un conseil : dans un nouvel endroit, tapez toujours deux fois « look place » ou « look room » car le programme ne dévoile pas tout de suite l'existence d'objets dans le secteur concerné. Le point fort de ce programme est de garder constamment le joueur en mouvement, l'écoulement du temps déclenche toujours des actions ou des événements extérieurs qui empêchent les piétinements ou blocages. Le système de jeu est comparable à un jeu d'aventure où le passage d'un endroit à l'autre nécessite souvent un mot ou une

action clé. Des séquences animées (une trentaine) agrémentent le jeu et donnent à l'ensemble une dynamique qui manque systématiquement à ce type de jeu d'aventure.

Vous avez le choix entre le mode graphique et le mode exclusivement texte. Ce dernier offre un texte nettement plus lisible. Quant aux graphismes, ils rappellent le style BD ou « cartoon ». Précisons qu'ils sont tout juste satisfaisants sur Apple IIe. En revanche les photos d'écran de l'Apple II GS, présentées sur la boîte, sont superbes avec des couleurs très attrayantes. Le bruitage est pratiquement inexistant



Une fouille méthodique vous révèle une clé qui ouvre...



... une des quatre portes. La mission se trouve à l'ouest.

mais ce type de jeu est coutumier du fait. Le dialogue avec l'ordinateur est facilité, lors des déplacements, par l'utilisation du joystick. Le reste des actions requiert des entrées de textes par l'intermédiaire du clavier. Le programme gère les sauvegardes à partir de la face « Changement du Programme » ce qui occasionne de trop nombreuses manipulations de disquettes (il y a trois disquettes double-faces). Un bon point pour l'analyseur de syntaxe qui est très puissant, il accepte plusieurs ordres simultanés et les abréviations. Ce logiciel, très riche en situations variées et plein de rebondissements, se doit d'enrichir la ludothèque de tout aventurier. Précisons que la version Apple II GS sera une véritable adaptation du jeu, tenant compte des qualités exceptionnelles de la machine et totalement différent. (Disquette Spectrum Holobyte pour Apple IIe, disponible sur II GS.)

Dany Boolauck

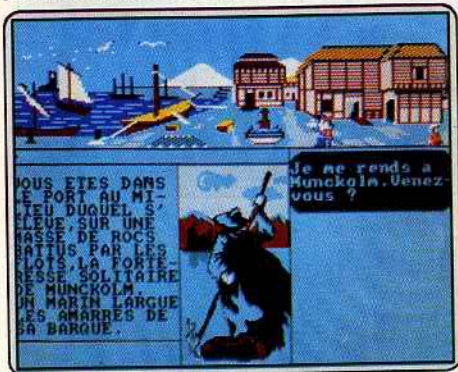
Type	aventure / rôle
Intérêt	15
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Langue	anglais
Prix	D

SOS AVENTURE

Han d'Islande

Un scénario haletant signé Victor Hugo et une sonorisation éblouissante sur bande audio créent l'originalité du jeu. Mission difficile sur CPC.

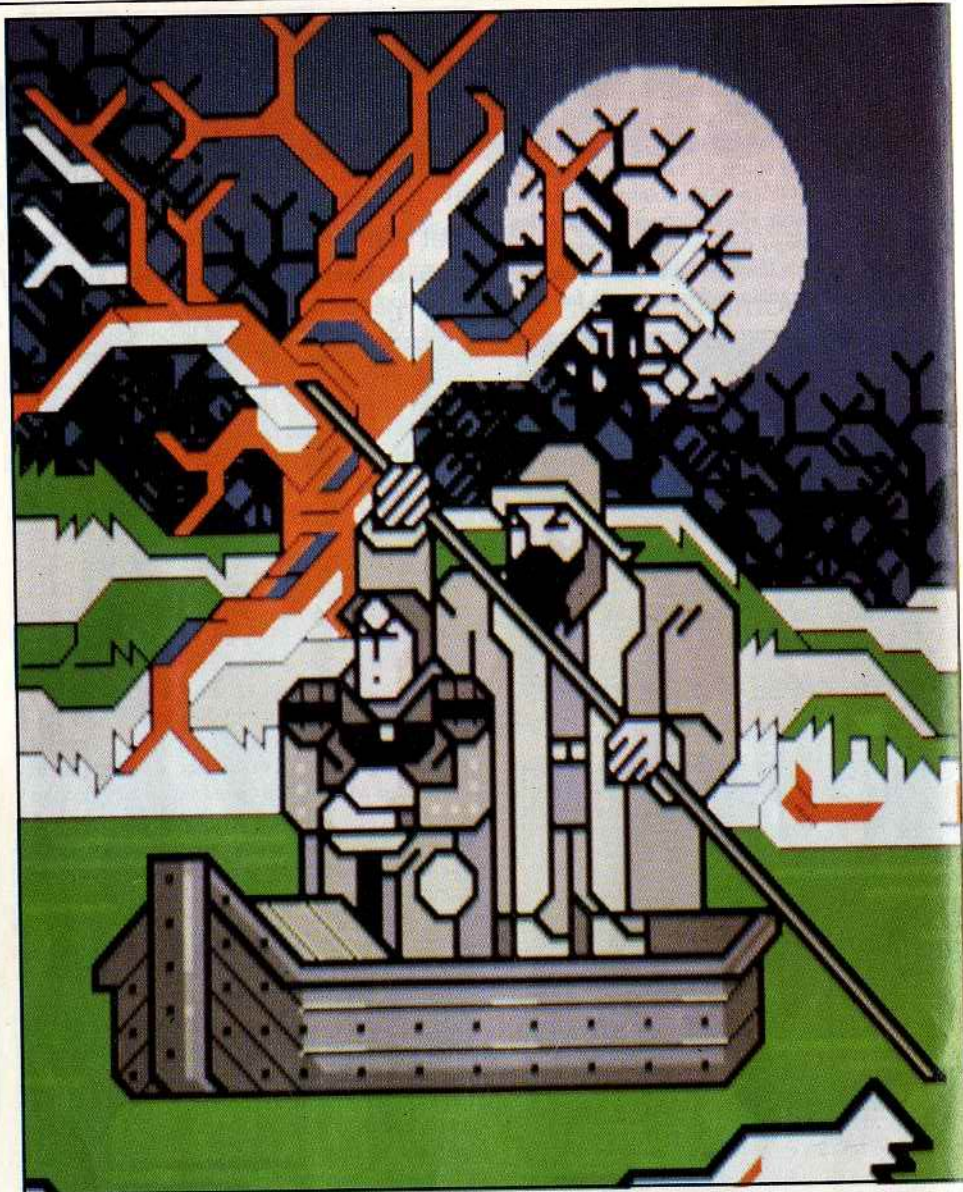
Han d'Islande se déroule dans la Norvège du XVII^e siècle. Vous, Ordener, le fils du vice-roi, êtes pris dans une situation un peu complexe. Ethel, votre bien-aimée est en prison tandis que votre mariage est officiellement prévu avec une autre : Ulrique, fille du chancelier. L'aventure suit la trame de la nouvelle de Victor Hugo. Les résultats sont intéressants; le jeu est fouillé. Loricels a utilisé deux moyens pour palier les faiblesses des logiciels d'aventure. La pau-



La belle Ethel y est retenue !

reté des scénarios est combattue par l'emprunt de la trame des aventures à des auteurs qui ont fait leurs preuves. Ici, Victor Hugo donne à l'aventure son sujet, son cadre géographique et la cohérence des situations. Les histoires surannées mais complexes engendrées par de susceptibles chevaliers prompts à défendre leur honneur, leur rang et leur nom en ferrailant, ne risquent pas d'être brutalement interrompues par d'agaçants débarquements de martiens, une publicité pour Coca-Cola ou je ne sais quelle bouée de sauvetage de scénaristes à court d'idées et en mal de gags faciles.

L'impossibilité de doter les aventures d'un environnement sonore convenable et varié a été comblée grâce à une cassette audio de quatre-vingt-dix minutes, à écouter avant et pendant le jeu. Ce dernier et la cassette sont indépendants mais traitent du même scénario. La cassette qui donne de la voix, de la chair aux personnages, est tirée d'une adaptation radiophonique de la nouvelle. Les graphismes, bien dessinés mais simples, occupent une fenêtre horizontale. Les personnages apparaissent dans une fenêtre verticale. On se déplace vers l'Est ou vers l'Ouest par des scrollings de l'image. En revanche les déplacements Nord-Sud se traduisent par de classiques substitutions d'écrans. Le scénario s'organise entre plusieurs lieux principaux : Drontheim, la ville corsetée dans une enceinte de remparts, ses maisons de briques rouges à colombages et son Palais où siège le gouverneur. La forteresse de Munckolm, campée sur une masse de rocs battus par les flots, où croupit le Comte de Grifenfeld, ici sous l'identité de Schumaker, et sa fille Ethel. Loin de la ville, traversez les plaines et collines pour marcher sur le sable blond de la grève d'Urchtal. Vous cherchez à tirer votre belle de prison. Le contenu



... mais Ulrique est votre promise.

d'un coffret peut prouver son innocence et lui rendre la liberté. Mais vous découvrirez rapidement que son actuel possesseur, l'officier Dispolsen, est hors d'état de vous apporter la moindre aide. Han d'Islande, sauvage reclus dans une grotte, est pour beaucoup dans vos malheurs... mais vous ne pourrez agir au grand jour car la comtesse d'Ahlefeld, la mère d'Ulrique, apprécierait très modérément que vous soyez amoureux d'une autre que de sa fille...

Les résultats traduisent assez bien les intentions des auteurs. Les graphismes privilégient la clarté de l'image par rapport à la richesse des détails. Villes et paysages, décoratifs, se laissent voir avec plaisir, le dessin des personnages aurait pu gagner en bénéficiant d'un style plus affirmé. Le bruitage passe par la bande audio, le programme n'étant pas lui-même sonorisé. La progressivité de l'aventure vous fera découvrir sans cesse, et dès le début, des nouveaux personnages et des décors variés. Les difficultés se résolvent toutes de façon logique. La bande audio donne une foule d'indices, en tout cas des informations importantes vous permettant de comprendre d'emblée le but du jeu.

La richesse de l'aventure, le charme de la région dans laquelle elle se déroule, la progressivité du jeu et l'accompagnement audio constituent les points forts du logiciel. (Disquette Loricels pour Amstrad CPC).

Denis Schérer

Type	aventure
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	—
Dialogues	★★★
Langue	français
Prix	C

ATARI ST

AIRBALL	195 F
ALTERNATE WORLD GAMES	172 F
ANGE DE CRISTAL	215 F
ARKANOID	119 F
ALBUM EPYX	225 F
ALTERNATE REALITY	220 F
ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	225 F
ARMY MOVES	170 F
AUTO DUEL	225 F
BACKLASH	220 F
BAL CAT	215 F
BALANCE OF POWER	225 F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195 F
BARBARIAN (PALACE)	125 F
BARD'S TALE	225 F
BILL PALMER	225 F
BIVOUAC	180 F
BLACK LAMP	195 F
BLUE BERRY	195 F
BLUE WAR III	225 F
BOB MORANE	225 F
BUBBLE BOBBLE	175 F
BUBBLE GHOST	165 F
CHARLIE CHAPLIN	195 F
CHESS	169 F
CHESSMASTER 2000	275 F
CLEVER & SMART	255 F
CHIMERA	199 F
COLONIAL CONQUEST	255 F
CRASH GARRET	215 F
CRAZY CARS	215 F
DEFENDER OF THE CROWN	250 F
DEJA VU	260 F
DIZZY WIZARD	189 F
DUNGEON MASTER	235 F
ECO	179 F
ENDURO RACER	175 F
F-15 STRIKE EAGLE	195 F
FLIGHT SIMULATOR II	335 F
GAUNTLET	165 F
GAUNTLET II	179 F
GOLDRUNNER	185 F
GUILD OF THIEVES	185 F
GUNSHIP	235 F
HOLLYWOOD POKER	155 F
HOT BALL	220 F
IMPOSSIBLE MISSION	220 F
IMPACT	139 F
INDIANA JONES	162 F
IZNOGOLD	240 F
JASON ET LA TOISON D'OR	220 F
JINKTER	220 F
KARATE KID 2	165 F
KICK START	N.C.
KING OF CHICAGO	N.C.
L'AFFAIRE	225 F
LES RIPOUX	172 F
LEVATHAN	145 F
MACADAM BUMPER	225 F
LEADER BOARD	175 F
LEADER BOARD TOURNAMENT	115 F
MACH 3	195 F
MANHATTAN DEALER	215 F
MANOIR DE MORTEVIELLE	172 F
MARBLE MADNESS	195 F
MASQUE +	195 F
MEWLO	210 F
MICROLEAGUE WRESTLING	235 F
MOEBIUS	215 F
NECROMANCIEN	138 F
OUT RUN	195 F
PAWN	195 F
PHANTASIE III	239 F
POWER PLAY	195 F
PREDATOR	215 F
RAMPAGE	145 F
RANARAMA	175 F
ROAD RUNNER	172 F
ROADWARS	N.C.
SILENT SERVICE	215 F
SOLOMON'S KEY	170 F
SPACE HARRIER	215 F
SPACE QUEST 2	232 F
SPY VS SPY	215 F
SUPER HANG ON	150 F
SUPERSPRINT	155 F
TNT	165 F
TANGLEWOOD	169 F
TEST DRIVE	275 F
TETRIS	185 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	215 F
TONIC TILE	165 F
TRASH HEAP	185 F
TRAUMA	215 F
TRIVIAL PURSUIT	265 F
TURLOG LE RODEUR	235 F
VEGAS GAMBLER	239 F
WESTERN GAMES	199 F
WIZARD'S CROWN	235 F
WIZZBALL	195 F
XENON	180 F

LE SOFT PAS LE SCALP !!!

ECONOMISEZ VOS SIOUX,

AVEC GEROHNIMO.

, FRAIS DE PORT GRATUITS POUR

TOUTE COMMANDE

DE PLUS DE 300 F.



AMIGA

ARTIC FOX	175 F
BARBARIAN	189 F
BACK LASH	230 F
BARD'S TALE	220 F
BALANCE OF POWER	285 F
CHESS MASTER 2000	210 F
CRAZY CARS	229 F
DEFENDER OF THE CROWN	315 F
DEJA VU	335 F
DELUXE PAINT II	729 F
FAERY TALE	340 F
FIGHT SIMULATOR II	335 F
G.B AIR RALLY	345 F
GO 64 EMULATOR	650 F
GOLDRUNNER	210 F
HALLEY PROJECT	349 F
HOT AND COOL JAZZ	239 F
IMPACT	135 F
INDOOR SPORTS	280 F
INSANTY FIGHT	215 F
INSTANT MUSIC	259 F
JINKTER	275 F
KARATE KID II	215 F
KING OF CHICAGO	279 F
MARBLE MADNESS	185 F
MEAN 18	240 F
POWERPLAY	190 F
PRINT MASTER PLUS	355 F
ROCKY	139 F
S.D.I	325 F
SINBAD	335 F
SPACE RANGER	110 F
TERRORPODS	185 F
TEST DRIVE	315 F
TETRIS	185 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	220 F
THE SURGEON	410 F
ULTIMA III	230 F
WESTERN GAMES	225 F
XENON	190 F

SEGA

ACTION FIGHTER	185 F
AFTER BURNER	285 F
ALIEN SYNDROME	185 F
ASTRO WARRIOR	185 F
BANK PANIC	140 F
CHOPFLIFTER	185 F
ENDURO RACER	185 F
F-16 FIGHTER	145 F
FANTASY ZONE	185 F
GHOST HOUSE	140 F
GRET GOLF	185 F
GREAT BASKET BALL	185 F
KUNG FU KID	185 F
MY HERO	145 F
OUT RUN	235 F
PRO WRESTLING	185 F
QUARTET	185 F
ROCKY	239 F
S.D.I	185 F
SECRET COMMAND	185 F
SPACE HARRIER	245 F
SPY VS SPY	145 F
SUPER TENNIS	139 F
TEDDY BOY	140 F
WORLD GRAND PRIX	185 F
WONDER BOY	185 F
ZILLION	185 F

PROMO SEGA

CONSOLE +OUT RUN+HANG ON	890 F
CONSOLE +OUT RUN+HANG ON	990 F
+CONTROL STICK	
CONSOLE +OUT RUN+LIGHT PHASER+	1290 F
3 CARTOUCHES	

MATERIELS

ATARI 1040 ST	4490 F
DISQUE DUR SH 205	4890 F
MEGA 2ST	11000 F
CITIZEN 120 D	1800 F
CITIZEN LSP 100	2890 F
CITIZEN MSP 10E	3800 F
CITIZEN MSP 40	4890 F

APPLE II

BARD'S TALE I	369 F
CALIFORNIA GAMES	310 F
DELUXE PAINT II	729 F
HACKER II	350 F
MARBLE MADNESS	295 F
MEAN 18	355 F
PAINTWORKS PLUS	594 F
SHANGAI	335 F
SILENT SERVICE	299 F
TASS TIMES	320 F
THEXDER	260 F
WORLD TOUR GOLD	360 F

ACCESSOIRES

DISKS 3 1/2 DF/DD	135 F
DISKS 3 1/2 SF/DD	120 F
TAPIS DE SOURIS	75 F
KONIX SPEEDKING	125 F
TAC 1	269 F
TAC 2	130 F
TAC 3	135 F
DRIVE CUMANA 5 1/4 1 MEGA	1970 F
DRIVE CUMANA 3 1/2 1 MEGA	1520 F
DRIVE SF 354	900 F
CABLE IMPRIMANTE	150 F
CABLE MINITEL ATARI	140 F
MONITEUR COULEUR ATARI	2890 F
H-BAG 1040 OU 520 ST	850 F
ST-SCAN	11000 F
ZZ 2D	4000 F
TABLE TRACANTE DXY-880	11000 F



NITENDO

EXCITE BIKE	305 F
ICE CLIMBER	225 F
KUNG FU	225 F
PINBALL	225 F
WRECKING CREW	305 F

Désignation

Prix

Frais de port..... 20,00 f
Total.....

(FRAIS DE PORT MATERIELS, PERIPHERIQUES 60 FRANCS EN SUS.)
VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT.

Règlement par : - chèque bancaire ou postal
- contre-remboursement (25 f en sus)

Nom et Prénom :

Adresse:

code postal:

ville:

machine:

Envoyer votre
commande à :

GEROHNIMO

INFORMATIQUE

168, rue Jean Jaurès
94700 Maisons-Alfort

Ou téléphonez au :

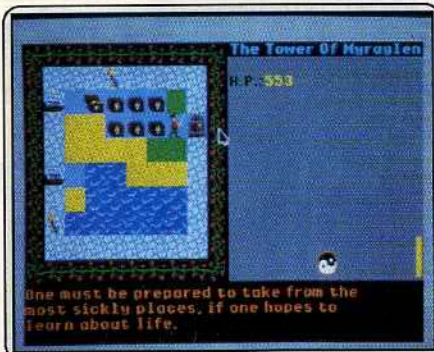
43 96 57 23

SOS AVENTURE

Tower of Myraglen

Un pauvre chevalier à la recherche d'un médaillon protecteur, un sorcier malfaisant... des monstres, des fantômes!

aventure/action : type
13 : intérêt
*** : graphisme
*** : animation
***** : bruitage
anglais : langue
C : prix



Tower of Myraglen ne brille pas par l'originalité de son scénario. En effet, il s'agit encore d'un pauvre chevalier arpantant les différents niveaux d'un château pour récupérer un médaillon qui pourrait protéger les indigènes du cru d'un malfaisant sorcier ! Ce logiciel est en fait un mélange de jeu d'aventure et de jeu d'arcade. Jeu d'aventure donc avec sa partie exploration des différentes pièces, énigmes à résoudre, personnages apparaissant dans des miroirs magiques... Mais également jeu d'action car votre chevalier peut se défendre avec son épée, ou bien son arc, contre les multiples fantômes, monstres et autres goules qui rôdent dans les couloirs. On peut aussi faire apparaître un menu-déroulant offrant la possibilité de sauver ou de rappeler une partie, faire accélérer le temps, de connaître le diagnostic du héros ou encore en apprendre plus sur les protagonistes du jeu. Votre chevalier peut acquérir or, nourriture, armes et clés et emprunter des passages secrets. Il est dommage que l'animation soit restée plutôt sommaire. Ce jeu possède de fabuleux sons synthétisés qui ponctuent l'action, tirant vraiment partie du co-processeur sonore seize voies. (Disquette PBI Software pour Apple II GS.) F.H.

The Three Stooges

Un trio burlesque aux prises avec un inquiétant banquier. Humour garanti.

aventure graphique : type
16 : intérêt
***** : graphisme
***** : animation
**** : bruitage
anglais : langue
C : prix

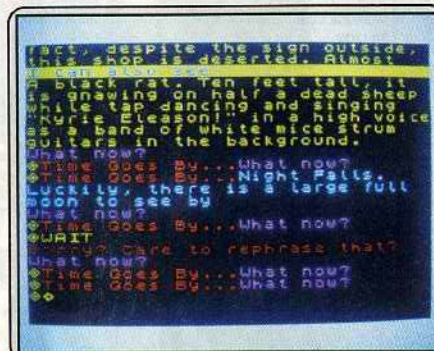


Pour sa dernière production, Cinemaware met en scène trois authentiques vedettes du cinéma burlesque. Méconnus en France, Moe, Larry et Curly forment le célèbre trio « The Three Stooges ». C'est d'ailleurs le titre du logiciel dont le scénario garde le style du comique original. Un banquier menace d'expulser une vieille dame et ses trois jeunes filles d'un orphelinat qui tombe en ruine et qu'elles tentent de rénover. Notre sympathique trio décide de faire l'impossible pour réunir la somme qu'exige le banquier. Ils ont trente jours pour réussir. Il s'ensuit alors une recherche de divers travaux dans les petites annonces des journaux. Pendant cette séquence, un panneau avec des cases montre au joueur les différentes possibilités offertes pour gagner de l'argent. Cela va du Trivia, au travail de garçon de café. Grâce à une main baladeuse, vous choisissez votre « job ». Bref, vous aurez des questions ardues en Trivia, de superbes séquences « arcades » pour les « jobs » ou encore la chance de trouver de l'argent sur le trottoir. Graphismes, animation et bruitage sont excellents dans ce logiciel bourré d'humour. Sortie de la version définitive prévue pour mars. (Disquette Cinemaware pour Amiga.) D.B.

Sli

Une aventure textuelle en anglais, au scénario bien ficelé.

aventure : type
14 : intérêt
- : graphisme
- : animation
***** : dialogues
anglais : langue
B : prix



Vous devez accéder à l'ordinateur principal en dépit des défenses qui le protègent. Dans un premier temps, il vous faut mettre la main sur les différents éléments nécessaires à la solution, puis trouver et passer la barrière. Vous commencez l'aventure dans un avion. Un grand nombre d'objets sont à votre disposition mais seuls quelques-uns sont vraiment utiles. D'ailleurs, si vous les prenez tous, vous ne tarderiez pas à vous apercevoir de votre erreur. En effet, comme vous devez sauter en parachute, votre prise de contact se ferait à trop grande vitesse. Une fois au sol, vous vous trouvez dans une ville. Explorez-la avec méthode en vous méfiant de tout (il n'est pas très sain de manger ou de boire ce que l'on trouve), et dressiez un plan pour vous aider à vous repérer. Le monde est vaste (environ cent trente lieux) et peuplé de vingt créatures ayant chacune leurs caractères propres. Cette aventure uniquement textuelle en anglais est bien réalisée. L'humour est de la partie avec des descriptions souvent folkloriques. Le scénario est bien ficelé et les dialogues très faciles, grâce à l'analyseur puissant qui comprend les ordres multiples, généraux (prendre tout) et possède un vocabulaire étendu (K7 Bug-Byte pour Spectrum.) J.H.

L'Affaire Santa Fe

Victime d'une erreur judiciaire, seule la fuite au Mexique vous sauvera...

aventure : type
13 : intérêt
- : animation
*** : graphisme
*** : bruitage
français : langue
B : prix



Recherché par le shérif pour un meurtre que vous n'avez pas commis, votre seule chance de survie est la fuite par le Mexique... Seul contre les Apaches, les chasseurs de primes et la chaleur torride du désert, vous parcourez douze étapes de jeu pour peut-être échapper à la corde... Cette « affaire » prend les allures d'une BD, suite logique de pages graphiques plein-écran où apparaissent gros plans et dialogues, ainsi que de brèves animations. A chaque situation, l'ordinateur vous donne le choix entre deux ou trois actions différentes. La phrase « j'avais autre chose à faire » vous permet néanmoins de taper, à certains moments bien précis de l'aventure, des ordres de votre cru... Le principal atout de cette quête réside dans la qualité de ses graphismes. Les décors sont simples mais très représentatifs de l'ambiance du jeu. Côté stratégie, il est comme toujours très (trop...) facile de mourir. Une simple fausse manœuvre et tout est à recommencer ! Ajoutez à cela les accès disquette répétés, les trop nombreux « retournez le disque »... Santa Fe n'en demeure pas moins un logiciel d'aventure convaincant bien qu'assez facile à vaincre. (Disquette Infogrames pour Amstrad CPC.) O.H.

Venon

Une aventure graphique classique au scénario complexe mais très classique.

aventure/graphique : type
12 : intérêt
** : graphisme
- : animation
- : bruitage
anglais : langue
B : prix



Cette très classique quête féérique vous invite à parcourir le royaume d'Armosin pour en chasser les forces du mal... Venon possède un maniement particulier. A droite de l'écran de jeu se tient le menu « action ». On y trouve une série de verbes (vingt-huit au total plus quatre choix de direction) qu'il faudra sélectionner à l'aide du joystick. Pour regarder l'auberge, par exemple, il suffit de pointer « exam » puis de choisir dans le texte descriptif du lieu le mot « Inn ». Facile à manier puisqu'il évite toute recherche de vocabulaire, ce mécanisme permet de mettre en place des combinaisons subtiles : « dire à Harg de prendre l'or », le tout en quatre « clics » de la manette ! Côté graphisme, les décors restent malheureusement peu colorés. Au pire des cas, votre position ne met en place aucune image, seulement un commentaire écrit. Même chose pour les bruitages, absents sur toute la partie... Le programme a bien du mal, en fait, à mettre en place l'ambiance nécessaire à tout bon jeu d'aventure graphique. Il ne reste que la complexité du scénario et la relative richesse des stratégies (personnages multiples et interactifs) pour combler les passionnés. (K7 Mastertron pour Amstrad CPC.) O.H.

*Vous aimeriez connaître : nos nouveautés,
notre matériel, nos logiciels et nos prix ?
Vous souhaiteriez passer une commande ?
Contactez-nous sur minitel
au 3615 code ACTO mot clé JBG.*

MATÉRIEL ATARI

- | | |
|--------------------------------|---------|
| 1 - ATARI 520 STF monochrome | 4 380 F |
| 2 - ATARI 520 STF couleur | 5 490 F |
| 3 - ATARI 1040 STF monochrome | 5 990 F |
| 4 - ATARI 1040 STF couleur | 7 490 F |
| 5 - Moniteur monochrome SM 124 | 1 390 F |
| 6 - Moniteur couleur SC 1425 | 2 490 F |
| 7 - Imprimante ATARI SMM804 | n.c. |
| 8 - Disque dur SH 205 | 4 990 F |
| 9 - Lecteur 720 k Cumana | 1 650 F |
| 10 - Free Boot | 490 F |
| 11 - Imprimante EPSON LX 800 | 2 690 F |
| 12 - Imprimante STAR NL 10 | 2 690 F |

- 13 SLM 804 imprimante laser
8 pages par minute
Résolution : 300 x 300 points
11 950 F HT

- 14 CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant : un ordinateur Mega ST 2
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser

20 950 F HT

- 15 ATARI 520 STF
+ un tapis souris
+ un joystick
+ 10 disquettes 3,5 p.
ou - 10 % sur
tous les logiciels
2 990 F

- 16 ATARI 520 STF
+ 1 moniteur
monochrome SM 125
+ 1 Star NL 10
6 890 F

- 17 ATARI 520 STF
+ 1 moniteur couleur
ATARI SC 1225
+ 1 cadeau
5 490 F

- 18 ATARI 1040 STF
+ 1 moniteur
monochrome SM 125
+ Star NL 10
8 390 F

- 19 CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant : un ordinateur Mega ST 4
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser

23 950 F HT

- 20 MEGA ST 2 ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
2 Mo de RAM
Lecteur de disquettes 3,5 p. 720 ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
Moniteur monochrome haute résolution
9 950 F HT monochrome, 11 215 F HT couleurs

- 21 MEGA ST 4 ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
4 Mo de RAM
Lecteur de disquettes 3,5 p. 720 ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
12 950 F HT monochrome, 14 215 F HT couleurs

- 22 PACK 1
Superbase
Calcomat 2
Becker text
1 650 F

- 23 PACK 2
Calcomat
Textomat
Datamat
650 F

LOGICIELS ATARI

utilitaires

- | | |
|-------------------------|---------|
| 24 - Publishing partner | 1 700 F |
| 25 - Solution | 2 380 F |
| 26 - Evolution | 1 260 F |
| 27 - 1 ST Word Plus | 990 F |
| 28 - Pack bureautique | 1 650 F |
| 29 - GFA basic | 495 F |
| 30 - Dimension 3 | 440 F |
| 31 - CAO 3D | 750 F |
| 32 - Signum | 1 790 F |
| 33 - Degas elite | 290 F |
| 34 - ZZ rough | 440 F |
| 35 - Artist | 450 F |

JEUX

- | | |
|---------------------------|-------|
| 36 - Test drive | 340 F |
| 37 - Barbarian | 240 F |
| 38 - Terropods | 240 F |
| 39 - Manoir de Morteville | 210 F |
| 40 - Startrek | 250 F |
| 41 - Super sprint | 145 F |
| 42 - Defender of Crown | 295 F |
| 43 - Crazy cars | n.c. |
| 44 - Tanglewood | 210 F |
| 45 - Goldrunner | 250 F |
| 46 - Trivial Pursuit | 280 F |

MATÉRIEL AMIGA

- | | |
|---|---------|
| 47 - Moniteur couleur A 1081 | 2 950 F |
| 48 - Lecteur externe 3,5 p. A 1010 | 2 090 F |
| 49 - Extension mémoire 512 ko + horloge | 1 095 F |
| 50 - Extension mémoire 2 Mo | 3 550 F |

LOGICIELS

- | | |
|---------------------|---------|
| 54 - CAO 3D | 1 550 F |
| 55 - Publisher 1000 | 1 600 F |
| 56 - Digiview | 2 360 F |
| 57 - Genlock | 4 990 F |
| 58 - Videoscape 3D | 1 270 F |
| 59 - Deluxe Paint 2 | 990 F |
| 60 - TV text | 750 F |
| 61 - Sonix | 490 F |
| 62 - Digi Paint | 550 F |
| 63 - Super Base | 950 F |
| 64 - Aegis Draw | 750 F |
| 65 - Page Flipper | 410 F |

JEUX

- | | |
|----------------------------|-------|
| 66 - Fly Sim 2 | 390 F |
| 67 - Defender of the Crown | 360 F |
| 68 - Test Drive | 340 F |
| 69 - Crazy cars | 290 F |
| 70 - Marble Madness | 250 F |
| 71 - Western games | 320 F |
| 72 - Dark castle | 280 F |
| 73 - Sinbad | 360 F |
| 74 - Music Studio | 295 F |
| 75 - Mœbius | 270 F |
| 76 - Faery tale | 380 F |
| 77 - Fire power | 270 F |
| 78 - King of Chicago | 350 F |

- 51 AMIGA 500
+ 10 disquettes 4 700 F

- 52 AMIGA 500
+ moniteur couleur
+ 10 disquettes 7 450 F

- 53 AMIGA 2000 UC
1 Mo RAM 11 589 F
avec moniteur
A 1081 15 290 F

AUTRE MATÉRIEL DISPONIBLE

SEGA LISTE SUR MINITEL
NINTENDO
AMSTRAD
LOGICIELS

BON DE COMMANDE à retourner, après l'avoir rempli, à :
JBG ELECTRONICS, 163, avenue du Maine, 75014 Paris.

Indiquez le numéro de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N°	F	N°	F
N°	F	N°	F
N°	F	N°	F
N°	F	N°	F

Frais de port logiciels 20 F	F
Frais de port matériel 70 F	F
Total	F

NOM
PRÉNOM
ADRESSE
TÉL.
CODE POSTAL
VILLE
TYPE DE CONSOLE

carte bleue



Date exp.

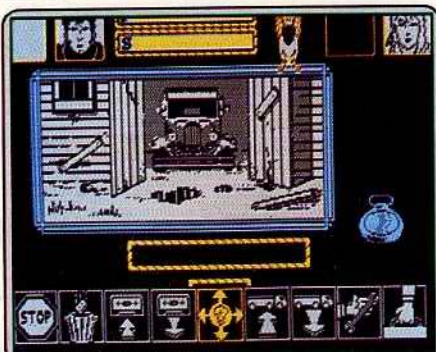
Signature

SOS AVENTURE

Hurlements

Vous êtes une jeune blonde ou un malftrat et vous cherchez des lingots d'or près de Seattle...

aventure : type
16 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitage
F : langue
B : prix



Connaissez-vous Zombi ? Votre jugement sur ce logiciel (Tilt n° 33, dans la rubrique SOS Aventure) vaudra pour Hurlements : même style de graphismes, même principe de gestion des icônes, latitude de déplacement dans six directions. Vous incarnez deux personnages et pouvez permuer au cours du jeu, être Lorry, une jeune blonde américaine de 1938, ou son petit copain Kane, malftrat de seconde zone, sorti de prison avec un plan d'enfer : récupérer les lingots d'or planqués dans une maison abandonnée près de Seattle. Hélas, l'aventure présente des risques... que vous pourriez ne découvrir qu'au moment où il sera trop tard. Je trouve le défilement des icônes dans la barre de menu vite fatigant. Le nombre élevé des graphismes donne l'impression de se déplacer sans contraintes dans le décor. Les objets potentiellement actifs sont identifiés par leur couleur : cela limite le risque de tourner en rond sans trouver aucune piste. Des phases de combat alternent avec les phases de découverte. Hurlements est un programme réussi, aux graphismes nets (mais sans couleurs), aux bruitages présents sans devenir obsédants, aux animations travaillées. (Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC.) D.S.

Jason et la toison d'or

La mythologie grecque sur micro-ordinateur, une aventure classique et prenante.

aventure graphique : type
13 : intérêt
★★ : graphisme
★★★★ : dialogue
★★★ : difficulté
F : langue
C : prix



Excalibur nous a concocté avec Jason et la toison d'or un jeu classique dans tous les sens du terme : dans son scénario tout d'abord, car le héros, Jason, doit retrouver un objet, la toison d'or, pour réussir à redevenir souverain de son royaume, classique encore car le monde de la mythologie grecque a nourri pendant des siècles la fiction européenne, (mais jusqu'ici assez peu les jeux sur micros). Le jeu est classique aussi dans sa conception : des images fixes, des choix de directions à emprunter et des dialogues à saisir au clavier. Le jeu se charge entièrement en mémoire au début et aucun accès aux disquettes ne vient le ralentir. Les écrans comprennent une fenêtre graphique aux dessins simples et en quatre couleurs qui surprennent sur un ST. Les zones de dialogue aiment un vocabulaire précis et adapté à l'époque : le prêtre attend une obole pour se dériter et les personnages — amazones guerrières, devins et navigateurs — ne sortent jamais de leur rôle. Les difficultés du jeu rendent utile la relecture du mythe, leurs solutions sont logiques et cohérentes. On se prend à l'aventure. Jason fait partie du haut de gamme de cet éditeur. (Disquette Excalibur pour Atari ST.) D.S.

Super Quest

Trouvez-vous l'pée d'Excalibur face aux sphinx, gorgones et magiciens ?

aventure : type
12 : intérêt
★★★ : graphisme
— : animation
★★★ : bruitage
F : langue
C : prix



Vous souvenez-vous d'Excalibur Quest sur Amstrad CPC ou sur Apple ? (voir Tilt n° 34 dans la rubrique SOS Aventure) Super Quest en est l'adaptation sur ST. La grande originalité du logiciel réside dans un seul écran : celui qui donne le plan complet du jeu, avec les rapports entre les quarante-neuf salles, mais pas l'énoncé des moyens à mettre en œuvre pour réussir le jeu. La deuxième particularité est que le jeu est entièrement chargé en mémoire vive. Le scénario nous oppose aux mythiques sphinx, gorgones, magiciens. Trouverez-vous l'épée d'Excalibur ? Les moyens surprennent parfois, ainsi ces pains de dynamites égarés dans ce monde magique. Qu'acheter dans le bric-à-brac qui vous est proposé au début de l'aventure ? Quels objets arriveront à amadouer l'ours féroce que les arguments les plus subtils laissent de marbre ? La même maison d'édition, avec Jason et la toison d'or vient pourtant de sortir un scénario bien plus cohérent. Point trop difficile et agréable à jouer, Super Quest ne dispose pas, sauf la superbe page de plan, de graphismes à la hauteur du ST : ils sont récupérés de l'Apple. Le programme aurait mérité des améliorations pour cette adaptation. Dommage. (Disquette Excalibur pour Atari ST.) D.S.

Qin

En quête d'immortalité dans la Chine ancestrale : un vase brisé, un parchemin...

aventure graphique : type
14 : intérêt
— : animation
★★★★ : graphisme
— : bruitage
F : langue
C : prix



La Chine de l'an 779 après J.-C. Un vase brisé, un parchemin et une quête pour la recherche de l'immortel... Conçu par l'équipe qui réalisa Sram I et II, cette aventure porte bien la « touche » de ses auteurs. La partie est très maniable, relativement facile mais tout de même passionnante. Manié au clavier, votre personnage doit retrouver les cinq fragments qui composent le plan du tombeau du premier empereur de Qin. La route est clairement orientée par une suite logique d'indices. Pas de voie sans issue, aucun passage inutile, le joueur doit parcourir tous les chemins pour y glaner de l'or, des sortilèges ou porte-bonheur. Décomposée en deux parties distinctes (deux disquettes...), la quête se déroule dans une continuité sans faille. L'ordinateur signale le vocabulaire qu'il comprend (en français, merci !), aide au besoin le joueur par de subtils messages descriptifs. Le graphisme des tableaux est assez précis et tire un profit maximum des maigres capacités du PC en la matière. Aucun bruitage, aucune animation, le jeu profite, en revanche, de nombreuses fenêtres « gros plans » qui développent l'ambiance de l'aventure. Un soft convaincant et très accessible. (Disquette Ere pour PC et compatibles.) O.H.

L'Affaire Vera Cruz

Contactez les suspects, collectez renseignements et indices, une enquête difficile.

enquête policière : type
14 : intérêt
★★★★ : graphisme
— : animation
— : bruitage
F : langue
C : prix



Le cœur perforé par du neuf millimètres, Vera Cruz est étendue au beau milieu de sa chambre. Première manœuvre, fouiller la pièce de fond en comble et prendre note de tous les indices qui s'y trouvent. Mégots de cigarettes, tissu sous les ongles ou douille encore chaude, un seul oubli et vous ne pourrez jamais conclure cette enquête ! La deuxième phase du jeu vous place devant votre bureau. Il faut prendre contact avec les suspects, collecter des renseignements auprès de diverses brigades et services de gendarmerie bref, mener l'enquête avec logique et sérieux... Bien que relativement ancien (testé dans Tilt n° 30 sur CPC), ce logiciel profite pleinement de son adaptation sur PC. L'originalité de cette aventure est en effet indéniable. On est loin des classiques chasses au trésor, recherches de vocabulaire et éternels « Nord-Sud-prendre clef... ». Il faut être ici méticuleux à l'extrême, coller le plus possible à la réalité. Le chemin que l'on parcourt est alors tout tracé ! Infogrames vient également de commercialiser sur PC l'Affaire Sydney, une enquête bâtie sur le même principe et, de ce fait, testée en coup d'œil dans ce même numéro. (Disquette Infogrames pour PC et compatibles.) O.H.

Message in a bottle

André

Pour John (n° 51) :

Dans **Ultima IV** : pour pénétrer dans les Abysses, il faut se placer sur le cratère du plus grand volcan de l'île aux pirates et utiliser, dans un certain ordre, la cloche, le livre, et la bougie.

Dans **Bard's Tale** : le donjon 4 « Kylearan's Tower » ne possède qu'un seul niveau. Il faut répondre à la « Magic Mouth » (2N ; 12E), puis aller en (6N ; 1E). Il y aura une porte au Sud pour continuer. (Réponse : Sinister.)

Dans **Bard's Tale II** : le « Old Warrior » se joint à l'équipe si l'une des lignes-personnage est libre. Après le combat avec le « Toxit giant », un personnage récupère la « torch » ! On place le « Old Warrior » en premier, on lui donne la « torch ». Tout le monde doit boire à la fontaine et l'équipe résout l'énigme.

On peut alors trouver la porte qui permet d'accéder au « segment » et de sortir du « snare ». A mon tour de poser des questions : que faut-il répondre à la « Magic Mouth » du « Snare 4 » (Maze of Dread) ? Qu'est-ce l'« Item of Razdek » ?

Cédric

Sur **Entropie**, je n'arrive pas à passer de la ville en métal au tableau suivant, au secours !

Xavier

Pour Zaza (n° 51), dans **King Quest I**, pour éviter de te faire tuer chez les lutins, il te faut le trèfle à quatre feuilles. Chez le bûcheron prends le violon, il te le donnera si tu lui offres à manger. La baguette ne sert à rien. Le coffre magique se trouve au pays du géant et le miroir au fond du puits. Tu ne peux pas prendre la hache. Dans la grotte, tu n'as rien à faire. La fée te jette un sort qui te protègera.

Quant à moi, dans **Space Quest**, lorsque j'ai acheté le robot et le vaisseau, le robot me demande : « what sector shall I head for, sir ? », que dois-je répondre ? Dans **King Quest III**, comment se procurer la baguette magique, et comment ouvrir le coffre dans le bureau du magicien ?

Pascal

Dans le jeu **Sapiens** sur ST, où se trouvent les trois chènes et comment rentrer en contact avec eux ?

Titan

Je possède un Amstrad CPC 464. Je vais craquer si personne ne m'aide dans **Turlogh le rôdeur**. Je remercie d'avance toutes les personnes pouvant me donner des renseignements.

Frank

Dans **Antirad** (CPC 6128), qui pourrait me dire à quoi correspondent les différents cadrans dessinés au bas de l'écran.

Dans **Green Beret** (TO7-70), comment finir la première étape ? Peut-on choisir à quelle étape on veut commencer ? Si oui, comment faire ? Merci d'avance de votre aide.

Aurélien

Je possède un Amstrad CPC 464.

Dans **Western Games**, quels sont les meilleurs moyens pour danser, traire, et ne pas roter ?

Dans **Bubble Ghost**, dès que j'arrive à la première salle qui contient un ventilateur, je sèche, help !

Dans **Incantation**, comment ouvrir la porte à gauche dans la cuisine, où est la petite maison dont tout le monde parle ? Comment passer le passage secret dans la bibliothèque en prenant le livre 163 ? A l'aide !

Dans **Momy** (de Softhawk), comment ressortir des ruines ?

Tous renseignements sur **Les Ripoux**, **Bob Morane**, **Chevalerie**, **Dragon's Lair 1 et 2**, me seront très utiles.

Dans **Iznogoud**, comment sortir du temple ?

Anonyme

Je voudrais savoir comment faire pour détruire un bonhomme dans **Massacre** ?

Jacky

Pour Catherine (n° 51), quelques réponses pour **Meurtres en série** : Arthur Lonjaret, seigneurie, 18 h, 79 152. Abel Leblond, Eglise, 17 h, 90 140, il a l'indice 6. Indice 11 sur le cadavre de Koment, 12 h, 80 89, par bateau. Après « Quid », tapez « Cavo ». Pour le reste...

A mon tour : où trouver Arthur Longjaret pour son second témoignage ? Qui est la femme à gauche de la troisième ligne de portraits sur la notice ? Où la trouver ?

Dans **les Passagers du vent**, comment empêcher Isa de se noyer, je clique partout en vain.

L'Atariste fou

Dans **Bard's Tale** (super jeu), j'aimerais savoir où se trouve le « review-board ». Mes personnages ont acquis beaucoup d'expérience mais cela leur est inutile puisque je ne trouve pas ce « review board ».

Dans **Astérix chez Rahazade** (ST) lorsqu'on tombe à l'eau et qu'Obélix demande la direction à prendre, que faire ? Que choisir sur la carte du ciel étoilé ? Où faut-il cliquer ? Merci à mon sauveur.

Alain

Tout d'abord, un tuyau pour Cécile (n° 51) dans **Ghost'n Goblins** : le petit diable s'envole quand tu lui tires dessus et qu'il est à une certaine distance. Je te conseille donc de ne rien faire, c'est-à-dire : attends qu'il te fonce dessus. Non ! ce n'est pas un suicide, car quand le diable est assez proche, il ne s'envole plus. Il te suffit de tirer plusieurs fois très vite. Bonne chance, car ce n'est pas évident au début, et la suite est dix fois plus dure.

Maintenant une question pour **Bard's Tale**, (520 ST) : c'est bête, mais je n'arrive pas à passer les « Iron Gates » devant les tours de Kilearran et de Mangor. Alors, s'il vous plaît, donnez-moi la méthode précise.

Le « Blood Aye » n'est utilisable que pour les Hunters.

Bilou l'amstradieste

Au secours, j'ai beaucoup de problèmes :

Dans **Tarzan**, comment reconnaître les bijoux et comment utiliser la corde ?

Dans **Billy la banlieue**, comment avoir le cou-teau ?

Dans **Spindizzy**, quelqu'un a-t-il trouvé le moyen de tricher ?

Dans **Road Runner**, tous les renseignements sont bienvenus : comment tirer la langue du coyote, où est la limonade, où sont les mines et les rochers,

comment sortir de la route (pour aller sur le bas-côté) ?

Dans **Triaxos**, que faut-il faire et comment ?

Dans **Desactivator** : moi pas comprendre !

Dans **Werner mach'in**, comment gagner aux dés ? Et comment faire après avoir pris le casque sur la route ?

PC Boy

Dans **King Quest II**, que faire dans le monde merveilleux qui se trouve après la troisième porte près de la falaise ?

Sarouman le Grand

J'ai un Amstrad 464. Dans **Sabre Wulf**, je n'arrive pas à atteindre la grotte qui se trouve en haut.

Dans **Phantom Club**, dans la salle où le loup court sur un écran, je tire mais rien ne se passe. Que faut-il faire ?

François

Dans **The Last Ninja**, comment entrer dans le palais pour le tableau : « The palace » ?

Michel

En réponse à Bruno (n° 50) dans **Monthy of the Run**, il s'agit de prendre les bons objets au début du jeu (masque à gaz, corde, rétro-fusées et deux que je ne connais pas).

Pour passer la porte de gauche, il faut prendre un objet en forme de gâteau, deux écrans avant « Seve-rage Works » (dans la direction horizontale).

Dans le même jeu, si quelqu'un pouvait me dire comment partir en bateau, je lui en serais reconnaissant.

Sandy, amstradienne

Pour Tyrok (n° 49), dans **Highway Encounter**.

Au départ du jeu, laisse tes compagnons, commence par les abriter derrière le mur de colonnes au départ. Va ensuite en éclaircur, seul pour ne pas être gêné.

Détruis tous les ennemis que tu rencontres. S'il te reste deux compagnons, prépare avec eux le terrain pour ne pas être gêné par les blocs de pierre.

Dans **Strife**, existe-t-il un autre moyen de se régénérer que les fioles ? Comment arriver au volcan ?

Dans **Antirad**, comment revêtir l'armure ? Où se trouvent les objets nécessaires ?

Dans **Ghost'n Goblins**, comment éviter, au départ du deuxième tableau, les monstres ailés qui me tuent immédiatement ?

Dans **Short Circuit**, où se trouve la disquette pour pouvoir attaquer, lire, prendre, détruire ? Quels sont les accessoires pour le laser et pour le saut ?

Dans **Tai Pan**, quelle route maritime suivre ?

Enfin, j'aimerais des pokés sur **Space Harrier** et sur **Commando**. Merci.

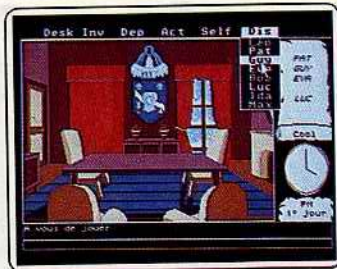
Jérémy

Pour Lionnel (n° 50), dans **Saphir Editeur**, lorsque tu as terminé un tableau, appuie sur les quatre flèches en bas à droite de l'écran et appuie sur « ENR ». Ces tableaux seront enregistrés en mémoire. Quand tu as fini tous tes tableaux (n'oublie pas de placer ton bonhomme dans le tableau où tu désires commencer le jeu, puis d'appuyer sur les quatre flèches et « ESS » pour l'essayer. Ensuite, appuie sur la touche « STOP »). Choisis la cassette/disquette jaune en bas à droite, puis le premier dessin en partant du haut vers le bas (comme

SOS AVENTURE



Paysage superbe ou angoissant ?



La vérité sortira du dialogue...



Le couloir donne accès aux pièces



qu'il faudra fouiller avec prudence !



Il est des paysages à reconstituer,



des textes à déchiffrer



pour remonter dans le passé.



Une seule porte close



par respect pour la défunte...



Dernier repos dans votre chambre,



et une arme de bon calibre...



... pour affronter la mort !

Mortville Manor: embolie et vieilles dentelles

Double Tilt d'or pour Mortville Manor, de quoi motiver plus d'un aventurier... Nicolas, dix-sept ans, a résolu — après deux semaines d'efforts — l'énigme de la mort de Julia.

Mais attention, ce logiciel est trop subtil pour qu'il soit possible d'énoncer clairement une solution en quelques lignes. Voici donc les principales directives à suivre pour connaître le fin mot de l'histoire... Sinistre lieu que ce manoir où chacun semble se méfier de son ombre ! Ancien ami de la défunte, vous vous heurtez dès les premiers jours à la méfiance et à l'hostilité des habitants du manoir. C'est pourtant du dialogue que jaillira la vérité. Il faut donc sans tarder interroger chaque personnage pour découvrir notamment les inimitiés qui existent dans la famille de Julia. Bien sûr, un grand nombre de ragots sont d'une parfaite inutilité. Il ressort cependant de ce dialogue quelques points essentiels : Léo, tout d'abord, le mari, n'attire la sympathie de personne. On découvrira que cet homme est passionné d'histoire et qu'il a gagné une forte somme d'argent l'année passée ! Les intrigues qui existent entre les autres membres de la famille ne semblent pas avoir, quant à elles, de liens étroits avec l'affaire qui vous préoccupe. Jalousies ou haines personnelles, elles ne feront que retarder votre travail ! Il reste enfin la symbolique des lieux, l'histoire du

manoir racontée de façon si différente par chacun... Viennent ensuite les nombreux objets découverts lors de vos recherches. Rien d'extraordinaire en fait si l'on ne s'attache pas à la provenance de ces indices. Julia a en effet laissé derrière elle un certain nombre de signes et ce, sous la forme de cadeaux offerts à chacun des membres de la famille. Il faut dresser l'inventaire de ces présents, trouver le blason de la famille et en tirer des conséquences... La fouille de toutes les pièces du manoir va, de plus, mettre en évidence de nouveaux sujets de conversation. Qui est par exemple la femme de la photo et pourquoi vous avait-on caché jusqu'ici son existence ? Nouveaux discours, nouveaux soupçons... Les recherches seront bien sûr difficiles. N'oubliez pas qu'il vous faut tenir compte de la méfiance des habitants de la maison et ne jamais dévoiler clairement votre activité clandestine. Fouille de tiroirs, d'armoires, de valises, etc., une seule pièce reste pour le moment inaccessible. A vous d'en chercher la clef là où la logique veut qu'elle soit... Vous avez désormais sondé les moindres recoins de l'étage, dressé la liste des sentiments et réflexions

de chacun et surtout pris connaissance du véritable dernier message de la défunte, la pièce maîtresse de toute cette énigme. Julia était assurément une personne cultivée et mystérieuse dans sa souffrance. Elle a jonglé avec les mots pour dévoiler un coin de vérité, retraduit de façon obscure la sinistre réalité. Symbolique et mythologie guident vos pas vers la chapelle, premier paysage qu'il faudra par la suite associer à un autre lieu...

Un travail complexe qui ne peut aboutir que si l'on a vraiment assimilé l'ambiance de la tragédie et surtout compris l'importance du dernier message que Julia a laissé avant d'être emportée par son « embolie ». L'énigme du Manoir de Mortville est à ce point presque résolue... Impossible cependant d'en dire plus sans briser la finesse psychologique de cette superbe aventure. Il ne vous reste désormais que peu de temps pour libérer du tourment l'âme de votre vieille amie. A vous de jouer et bon courage...

Merci aux aventuriers et aux aventurières pour leurs envois de solutions complètes : Bertrand Donnet, Metz ; Chakib Kaici, Nice.

SOS AVENTURE

c'est expliqué dans la notice). Tape le nom du programme et appuie sur « ENTREE ». Si tu n'arrives pas à le faire, cela veut dire que tu t'es trompé de dessin et que tu dois tout recommencer ! Charge ensuite « Saphir jeu ». La page de présentation apparaît. Tu rembobines la cassette de jeu et tu entres la cassette vierge (qui ne l'est plus) sur laquelle tu as enregistré tes tableaux. Appuie sur la touche « RAZ ». Tes tableaux se chargent en mémoire, puis appuie sur « G ». OK ?

Pour Marie-Claire (n° 50) qui a certains petits problèmes dans l'Aigle d'or. Tout d'abord, cherche la clef d'argent, le crucifix (attention à l'oubliette en allant au crucifix). Va à la salle noire avec la torche allumée (attention, pas un seul pas : oubliette), appuie une seule fois sur la flèche de droite, puis saute, laisse la torche allumée, va en haut, en bas à droite, re-saute, prends la clef de fer, ouvre la porte... Tu es sur le chemin de la clef d'or, de l'aigle d'or, du diamant bleu.

Pour Nathalie (n° 51), dans l'Aigle d'Or.

Les passages secrets sont les cheminées portant sur le pilier gauche un cercle plein. Prends la clef d'or de telle façon qu'elle soit sur le devant de la cheminée, assieds-toi et avance.

Quant à la grille meurtrière, avance le plus près possible d'elle et saute en longueur. Il faut remplacer l'aigle d'or par l'aigle de plomb. Un passage secret y mène. Lors de la substitution les oubliettes se ferment et une flèche est lancée d'un mur...

Pour Goldrunner, voici un petit tuyau : l'étape 5 est la même que la 1, la 6 est identique à la 2, la

7 est calquée sur la 3, la 8 sur la 4... Les étapes se ressemblent quand elles sont multiples de 4 (8, 12, 16). Les étapes 3, 7, 11, 15, 19... ne soulèvent pas de grandes difficultés à condition de se mettre à droite de l'écran, de tirer et d'accélérer (bouton gauche de la souris) et ce, continuellement, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien dans la première case qui représente le champ de force ennemi. Mais attention ! Il faut relâcher le bouton gauche (turbo) lorsqu'il y a danger. Cela évite de détériorer le vaisseau. A mon tour maintenant : dans le Temple de Quauhtli, comment tuer les abeilles ? Ça fait trois fois que je le demande, je risque de jeter le jeu aux piranhas !

Fabien

Pour Dominique, dans la Geste d'Artillac, après l'église de Gasbeck, il faut obligatoirement que tu rencontres les humanoïdes qui te donneront les baies noires, et seulement, si tu attends patiemment. Pour ne pas te faire avaler par les serpents, il faut d'abord entrer dans le couloir (situé dans la porte du haut) et après allumer la torche. Tu avanceras au milieu du couloir avec ton bouclier sur la tête et tu passes le chant 7. Devant l'escalier n'essaye pas de le tâter, descends directement. Tu te dirigeras vers l'est et ouvriras la porte grâce à la clé. Et tu passeras au chant 8. Après lis la plaque et ouvre le sac. Prends les graines de sok sok et mange les baies noires. Pars directement sans attendre la nuit. Une force mystérieuse te guidera vers ton père dépourvu de ses quatre membres, mais artificiellement vivant. Tu seras hypnotisé sans pouvoir rien faire.

Cyril

Je vous demande de venir en aide à mon détective préféré qui n'arrive pas à trouver la dernière pièce de son puzzle dans la cuisine de Lebock dans Borrowed Time. Que doit-il faire ?

Et mon cher Bilbo, coïncé chez les elfes dans The Hobbit ? Comment doit-il utiliser le tonneau ?

Un ami, perdu dans le pays hostile de Kerovnia, dans The Pawn, cherche désespérément à bouger des rochers ronds qui lui barrent le chemin. Il se demande où il peut puiser de l'eau pour le gourou. David Banner, l'alter ego de Hulk, ne sait pas quoi faire après s'être libéré de sa chaise ?

De tout cœur nous remercions ceux qui nous sortent de ces sales affaires.

Gilbert

Dans le Crime du parking, j'ai identifié Charles et Félix, mais je ne peux saisir l'enveloppe dans le meuble de Félix. Quelqu'un peut-il m'aider ? Merci.

Bibimust

Pour obtenir un nombre de vies infinies dans Manic Miner sur Spectrum, tapez :

10 clear 30000

20 Ink 0: Paper 0: Border 0: Clj: Load.

« CODE ».

25 poke 35136,0

30 Randomize VSR 33 792

puis tapez « Run ».

Une fois le jeu chargé, appuyez sur « enter » et entrez chiffre par chiffre : 6031769. vous pourrez, de plus, choisir votre salle en tapant : 6 pour central darvern, ▶

semaphore
LOGICIEL

ASTRO 2001
Un planétarium dans votre ordinateur Amstrad CPC 6128 ou IBM PC et compatibles.

Que vous soyez astronome amateur ou simple curieux des choses du ciel, ASTRO 2001 est fait pour vous, grâce aux très nombreuses fonctions facilement accessibles par menus déroulants, vous allez pouvoir :

- Calculer de façon très précise la position du soleil, des planètes et de la lune pour une date quelconque.
- Examiner le ciel tel qu'il est visible de n'importe quel lieu de la terre et pour n'importe quelle date.
- Apprendre à repérer les principales constellations et à reconnaître les astres intéressants qui s'y trouvent.
- Obtenir un graphique de la configuration des satellites de Jupiter. • Calculer la date et l'heure de toutes les éclipses passées ou futures. • Editer tous les graphiques et tous les résultats sur imprimante.

Grâce à ASTRO 2001, vivez la fascinante aventure de l'astronomie moderne.

ASTRO 2001 pour IBM PC et compatibles : 495 F ttc
ASTRO 2001, vivez la fascinante aventure de l'astronomie moderne.

En vente auprès des meilleurs revendeurs spécialisés ou directement :
Sémaphore France, Cernex - 74350 CRUSEILLES - Minitel 50 44 02 44 - Tél. 50 44 02 91
Suisse : Sémaphore, 94, rte de la Plaine - CH-1283 LA PLAINE -
Tél. 022/54 11 95
Belgique : Computer Market, 150, Antoine Dansaert -
1000 Bruxelles - Tél. 02/512 24 28

ATELIERES

SOS AVENTURE

61 pour the Cold room, 62 pour la ménagerie, 621 pour l'abandonné uranium workin's, 136 pour processing plant, 632 pour the vat, 6321 pour Miner Willy meets the Kong beast, 64 pour Wucky Amoebatrone, 641 pour the Endorian Forest, 641 pour attack of the mutants telephone, 6421 pour return of the aliens Kong Beast, 643 Oil refinery, 6431 skylab landing bay, 6432 the bank, 12346 the sixteenth cavern, 65 The warehouse, 651 Amoebatrone's revenge, 652 solar power generator, 1256 the final barrier.

Pour ma part je suis coincé dans **BJC Quest for Tires** dans la descente après avoir lâché l'oiseau qui m'a fait passer le premier lac. Merci d'avance.

Alexandre

Dans **Mindshadow**, quelles sont les commandes exactes à taper pour prendre la carte puis faire signe au bateau et monter à bord.

Dans **Perseus Andromeda**, que faire après avoir découvert le disque, bouclier, le sac et les sandales ? Quels sont les codes secrets pour passer dans le jeu, **A view to a kill** ?

J'aimerais aussi des pokes pour **Ye Ar Kung Fu**, **Rambo III**, **Space Harrier** et **Impossible Mission**. Merci d'avance.

Mac Aque

Je suis bloqué dans **Orphée**. Je n'arrive pas à trouver les issues cachées. Et donc comment revenir lorsque l'on est à l'intérieur d'un immeuble et que l'on veut se retrouver à l'entrée des enfers. This is the question !

Christophe

Dans **Waydor** sur Commodore 64, comment entrer dans le château et éviter la morsure du vampire ?

Le Roux

Voici quelques petits trucs pour des jeux sur Amstrad. **Green Beret** : pour éliminer les chiens, se mettre à plat ventre et les tuer à coups de couteaux. **Bruce Lee** : aller au troisième tableau (départ) où l'on prend les lanternes, aller en bas à droite du tableau et s'accroupir contre le mur, vous arriverez au château.

Zorro : quand on est coincé par un mur, aller au mur et sauter contre lui, ressauter autant de fois que nécessaire, vous finirez par passer à travers.

Eden Blues : sortir de la cellule et aller jusqu'à la porte de la cour, faites-la descendre jusqu'à dix environ et attendre la nuit ainsi vous pourrez sans risque parvenir à la cour puisque les robots seront en prison.

Zaxx : dès le début se mettre à gauche, hauteur la plus basse, vous atteindrez ainsi le quatrième tableau sans perdre une vie.

Crafty Dwarf, ST maniaque

Pour Vincent et François, n° 49, dans **Borrowed Time** quant tu te retrouves pendu chez Rita, il faut taper : « get matches and candle », « light matches and burn candle », « burn twine with candle », te voilà libre. Dans la cuisine derrière « gaz stove » il y a une clé mais si tu n'as pas auparavant été prendre les bandes chez le Dr Lofferty, tu vas avoir des problèmes.

Dans **Borrowed Time**, quand on entre chez Lebock (mot de passe « tinplayer »), que faire ? J'ai tué Rocco mais Lebock me descend toujours ensuite. Quel est le document important qui sert à arrêter Farnham ?

Dans **SDI**, comment rentrer à la base après le combat ? Quel est le but général du jeu ?

Dans **King Quest II** : comment sauvegarder une partie (que faut-il taper pour qu'elle soit sauvee : donner un exemple de « filename »). Quels sont les objets magiques que l'on peut trouver dans la demeure du sorcier et dans quelles pièces sont-elles ? Quelles sont les incantations magiques à prononcer pour se transformer en aigle ? Que peut-on trouver chez la famille ours ?

Merci d'avance à tous les tiltmen qui pourront m'aider.

Aragorn 3

Salut aventuriers de tout poil ! Pour Magnus (n° 50) dans **Déjà vu**, la bombe de la Mercedes ne peut être désamorcée. (Tu es un privé, pas un artificier). Cette bombe a d'ailleurs été posée par l'adorable créature rue Peoria, qui n'a qu'un but, descendre Siegel. D'où la bombe et le privé qui l'a envoyé cinq ans en cabane. Tu apprendras l'histoire en fouillant dans ton bureau, ou sur celui du médecin. Quant au but du jeu, il s'agit de retrouver la mémoire et de te disculper du meurtre de Siegel. Pour FR II, n° 50, dans **the Pawn**, tu trouveras de la neige, de l'eau cristallisée donc, en prenant le chemin aux pieds des montagnes, Foothills, et en montant jusqu'au plateau. Ceci après avoir enlevé les rochers grâce à un levier de fortune fabriqué avec deux outils de jardin fixés ensemble à l'aide d'un objet que tu as sur toi depuis le début du jeu. Le Guru t'indiquera alors où trouver de la lumière pour aller chez les nains.

Dans **Déjà vu**, je cherche l'adresse de Sternwood et le moyen d'ouvrir la porte de « Pete's All Night Gun Palace ». Dans **Space Quest**, je touche au but, mais comment neutraliser le champ de force autour du générateur d'étoiles.

David, Amstrad CPC

Pour Cécile (n° 47) : pour passer le premier tableau il suffit de s'approcher au bord d'une tourelle (pas trop près sinon...) appuyer sur espace et sur « Fire » de façon à éliminer les monstres. Répète cette action jusqu'à la tourelle en haut à gauche.

Pour Tyrok, n° 49, pour éviter les pendules, il faut être très rapide. Dès que tu passes la porte, va à droite ou à gauche, selon la place de la porte. Il faut descendre et passer la porte.

A François, (n° 49), pour **Boulder Dash**, on passe le tableau G en entourant entièrement de pierres le machin vert. Puis, quand il est transformé, mange tous les œufs.

Pour Mathieu, dans le n° 50, le but du jeu est de cracher des dollards sur les petits carrés jaunes plusieurs fois.

Dans **Ghost'n Goblins** pour que les monstres n'aient aucun pouvoir sur les héros, tapez :

1 memory 6000
2 Load « code »
3 poke 8182,0
4 call 5000

Encore pour Tyrok voici un petit truc dans **Green Beret** : s'il y a trois personnages derrière toi tu ne risques rien.

Qui pourrait m'aider dans **The Hobbit**, que faire à partir de la « horn house » ?

Que faire dans **Bad Max**, quel vocabulaire faut-il employer ? Comment sortir de la maison dans **Gremlin** et que faire ?

Dans **Heros of Karn**, que faire devant le pirate ? Comment passer les portes mortelles ?

Dans **Tuer n'est pas jouer** au tableau 6, quelle arme faut-il prendre ?

Que faire dans **Head Over Heels** quand ils sont ensemble ?

Firestone

Je vous fais parvenir quelques « Pokes » pour aider les tiltmen et les tiltwomen qui sont coincés dans leurs jeux favoris. Pour Commodore 64.

Après un « reset » tapez les instructions suivantes :

Terra Cognita : Poke 26703,255
sys 24576

Druid : Poke 35744,0

Poke 35731,12

sys 5120

Trapdoor : Poke 14914,96

sys 14336

Camelot Warrior : poke 23730,234

Poke 23731,234

Poke 23732,234

sys 16384

Bomb Jack II : Poke 7053,200

sys 3303

Mutants : Poke 9273,230

sys 4096

The Sentinel : Poke 1212,12

Poke 9462,173

sys 16128

Light Force : Poke 11547,5

sys 6713

Bruce Lee : Poke 7462,165

Zaxxon : Poke 28400,173

Kung Fu Master : Poke 38649,189

Cauldron II : Poke 26282,165

Commando : Poke 5428,173

Poke 16727,73

Space Harrier : Poke 5834,234

Poke 5835,234

sys 2128

Gauntlet : Poke 49009,96

sys 32768

Frostbyte : Poke 4388,165

sys 2825

Après les Pokes voici quelques questions :

Dans **Infiltrator** sur C 64, quel est le code pour échapper aux tirs des avions ennemis, tout au début du jeu ?

Dans **Police Academy**, quel est le code au début, pour accéder au jeu proprement dit ?

Demande, Stop, renseignements, Stop, pour **Guns-hip**, **Mugsy Revenge**, **RMS Titanic**, **The Institute**. Stop.

Merci d'avance.

P.S. Longue vie à toi O grand Tilt et à bientôt.

Didier le p'tit suisse

Pour Daniel (n° 49) dans **Arkanoid**, pour pouvoir changer de tableau à n'importe quel moment du jeu, on peut simplement taper « deathstart (en maintenant le doigt sur la touche « caps look ») et faire « Return ». Tout ceci au cours du changement du programme, bien sûr.

Pour Laurent (n° 47) dans **Meurtres en série**, il faut répondre « Arthur » au vice-connétable. Pour information, il faut répondre « Alfred » à Katanga, « Allo » aux coups de téléphone. Le code sonore de la Grande Garce est donné en nombres hexadécimaux et veut dire « Etac 666 ». Si cela peut vous aider, il y a un embarcadere vers Rock Window. Quant à moi, je ne trouve pas l'indice n° 7, le code qui ouvre la malle (sur l'Etac), la traduction de la sténo (celle-ci ne s'utilise qu'en France) la réponse à la question « Quid ? », et surtout la deuxième partie de parchemin ? Help !!!

TAM-TAM SOFT

Les Virus passent à l'attaque!

Agressés par des Virus, sortes de mini-programmes étudiés pour détruire les données, des ordinateurs perdent la mémoire et deviennent inutilisables...

Et voilà: aiguiché par un titre accrocheur, vous voici en train de lire cet article. Comme certains, nous pourrions monter le phénomène en épingle et le dramatiser à outrance. Le sensationnel n'est-il pas toujours payant? Mais, tel n'est pas notre but. Car conscients des réels effets des virus, nous avons pour tâche de vous informer sur ce problème mais avant tout de vous donner des solutions. En effet, il est possible de limiter les risques de contamination et de se mettre à l'abri des attaques des Virus. Signalons avant de poursuivre que nous reviendrons plus en détail sur les solutions permettant de détruire tel ou tel Virus sur une machine donnée.

Se prémunir contre les attaques des Virus n'est en fait assez simple. Première précaution à prendre: faire attention à la provenance des disquettes. Il est évident que

les copies, légales ou non, sont un véritable foyer d'infection potentiel. C'est pourquoi, il est impératif d'en connaître la provenance et d'éteindre systématiquement l'ordinateur après le test de ces disquettes. De même, si un programme d'origine douteuse demande l'introduction d'une disquette il y a risque. Seconde précaution: tenir à jour les catalogues de ses disquettes en notant les emplacements des divers programmes et fichiers ainsi que leur taille. En effet, si un disk contient plus de données qu'il ne devrait il y a fort à parier qu'un virus de type A (qui peut se recopier plusieurs fois sur une seule et même disquette) est présent sous forme d'enregistrements cachés. Enfin, si vous avez un ordinateur qui requiert l'introduction préalable d'un DOS, assurez-vous de la validité d'un jeu de disquettes système afin de tester votre machine.

Ils arrivent!

Importateur des logiciels British Telecom (Firebird et Rainbird), la société France Image Logiciels annonce l'arrivée en France de nombreux produits. Disponible sur Atari ST, le jeu d'aventure entièrement graphique Golden Path le sera bientôt sur Amiga. Graphismes et sons d'enfer en perspective. Toujours dans le domaine du jeu graphique mais cette fois-ci d'arcade, Black Lamp sur Atari ST vous propose d'affronter des créatures diverses et agressives... Adaptation d'un jeu Taito, Flying Shark sur Commodore et Amstrad est un jeu d'arace dans lequel on incarne un pilote de chasse aux commandes d'un engin particulièrement performant. Toujours pour Amstrad et Commodore, Enlightenment-Druid II promet d'être un hit du jeu d'aventure. D'autre part, notez la venue de Star Trek en version Amstrad, Commodore et IBM. Enfin, Straglider II arrive sur ST et Amiga avec graphisme en 3D faces pleines, animation ultra-rapide et bruitages de qualité. A voir d'urgence!

Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMÉE DU LUNDI AU SAMEDI 10H / 19H30 TEL. : 40 38 02 38

P.C.

CONSOLES
(AVEC LA CARTE OUTH RUM)
TOUTES LES NOUVEAUTÉS
SEGAS, UNIVERSE, NITENDO
1990 F.190 F. de base,
SES CARTE FABLEUSE
REVOLVER DES HEURES
DE JEUX GARANTIES

G.B.

**TOUTES LES NOUVEAUTÉS
SEGAS
SONT ARRIVÉES**

**IMPORT
US & UK**

**EXCEPTIONNEL
DISQUETTES
3 1/2 DD
120 F**

LOGICIELS
ATARI 520 STF - 2990
ATARI 520 MONIT C - 4990
ATARI 1040 STF M - 1650
COULEUR - 6990
LECTEUR 720 K-CURANA - 2990
IMPRIMANTE STAR SH 205 - 4990
DISQUETTE 900 - 4700
AMIGA 500 1054 - 7500
MONIT COULEUR - 1090
EST 512K - 100
MOUSSE JOYSTICK - 75
BALLONNE JOYSTICK - 75
DOUBLEUR DE JOYSTICK - 39

NEWS

C 64

**SERVICE NOUVEAUTÉS
FRANCK OU FLORENCE
40.38.02.38**

MATERIEL
ATARI 520 STF - 2990
ATARI 520 MONIT C - 4990
ATARI 1040 STF M - 1650
COULEUR - 6990
LECTEUR 720 K-CURANA - 2990
IMPRIMANTE STAR SH 205 - 4990
DISQUETTE 900 - 4700
AMIGA 500 1054 - 7500
MONIT COULEUR - 1090
EST 512K - 100
MOUSSE JOYSTICK - 75
BALLONNE JOYSTICK - 75
DOUBLEUR DE JOYSTICK - 39

**ACHETEZ UN LOGICIEL
ET VOUS GAGNEZ UN PRATIQUE
CAPSULEZ VOS TESTS
LE MEILLEUR LOGICIEL
GAGNE UNE CONSOLE
FINALE LE 16
AVRIL 1988**

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**

**INSCRIPTION ET RÈGLEMENT EN TÉLÉPHONANT
AU 40 38 02 38**

**DEREZ
AVEC
SOLUTION
COMPTA JAGUAR
DEMO PERFORMANCE**

**HIT
C 64**

Minitel en chiffres

Trois millions cinq cent mille minitels sont actuellement en service en France et génèrent 50 millions d'appels par mois. Les serveurs qui arrivent en tête sont l'annuaire téléphonique, les messageries, les jeux puis la SNCF suivie par la Bourse, les informations météorologiques et l'astrologie.

En Europe, la France arrive largement en tête pour le nombre de terminaux installés puisque le nombre total de minitels dépasse le cumul du nombre de terminaux présents chez nos plus proches voisins (GB 150 000, RFA 75 000, Pays Bas et Espagne 25 000).

Nef d'or

Emmanuel Viau, PDG d'ERE International, a reçu de la Chambre de Commerce et d'industrie de Paris une Nef d'Or. Ce prix qui récompense des entrepreneurs dynamiques de la couronne parisienne souligne les performances d'ERE, notamment à l'exportation.

Seconde édition

Une nouvelle version de Signum, le célèbre traitement de texte sur Atari ST, doit bientôt sortir. Dénommé Signum 2, ce programme conserve l'essentiel et corrige certains défauts de son prédécesseur. D'autre part signalons qu'Application Systems (son importateur) propose désormais Stad en version française et annonce la venue de Bolo, un casse-briques de qualité dont la principale particularité réside dans sa compatibilité avec les écrans monochromes d'Atari.

Aux ARM citoyens

L'importateur de l'Archimedes, cet ordinateur si performant dont nous vous parlions récemment, déménage. La société ASHIV est désormais au 67, rue Robespierre 93358 Montreuil Cedex.

A explorer

Editeur de Floppy et de divers autres journaux sur disquette, Infomédia poursuit son expansion et s'intéresse à l'édition de programmes sur ST et Amiga. Le premier logiciel à sortir se nomme Explora. Il s'agit d'un jeu d'aventure se déroulant sur plusieurs époques selon un principe similaire à celui utilisé dans le célèbre et inoubliable Euréka. Graphismes soignés, scénario complexe à souhait et difficulté de l'énigme sont au rendez-vous. Bref, de belles nuits blanches en perspective...

Dur, dur...

Hybrid Arts propose un disque dur de 130 Mo formaté pour Mac et ST. Le HDX 154 est avant tout destiné aux utilisateurs des échantillonneurs d'Hybrid Arts Adap I et II qui exigent beaucoup de mémoire afin d'être vraiment efficaces. En effet, une seconde de musique stéréo digitalisée en 16 bits à 44,1 KHz représente environ 200 Ko! Notez que ce disque dur accède aux données de manière continue ce qui supprime les problèmes d'interruption du son. Vendu 1700 dollars aux U.S.A, le HDX 154 est le premier membre d'une famille qui comprend aussi le HDX 77 (65 Mo) et bientôt des modèles de 360 et 720 Mo.

Manettes

L'importateur des manettes Spectravideo annonce la venue de modèles réservés aux consoles Sega et Nintendo. Plus agréables que les Speed King pour console car mieux étudiés d'un point de vue ergonomie, les deux modèles sont à micro-switch et proposent le tir automatique. Ceci pour moins de 200 francs... Relevons aussi l'existence du Basic Tutor qui se propose d'enseigner le Basic aux enfants. A cet effet, il dispose d'un manuel simple, d'un écran LCD et d'un clavier à touches préprogrammées afin de faciliter la saisie des instructions.

L'Amiga en VHS

Alors que l'Amiga représente environ 40 pour 100 du chiffre d'affaires de Commodore International, la filiale française multiplie les opérations marketing afin de soutenir l'Amiga. La première prend la forme d'un package bureautique comprenant trois programmes: Maxiplan, Superbase et Prowrite. Le tout est livré avec un sac à dos aux couleurs de Commodore pour 2990 francs TTC. Mais, ne vous faites pas d'illusions: pour être réellement opérationnels les divers programmes livrés requièrent au moins 1 Mo de Ram et de préférence deux lecteurs de disquettes. L'opération "Amiga Vidéo-découverte" est bien plus séduisante. En échange d'un chèque de caution de cent francs, vous pouvez obtenir par correspondance ou directement chez les revendeurs une cassette vidéo VHS d'environ 20 minutes qui présente la gamme Amiga tant du point de vue matériel que logiciel. Enfin, signalons que le cri de guerre de l'Amiga est désormais: Only Amiga Makes It Possible! Amateurs et défenseurs de ST, vous êtes prévenus...

Bonne impression

Outre ses nouveaux compatibles PC portables, Amstrad lance une nouvelle gamme d'imprimantes. La première est destinée à remplacer la DMP 2000 dont 22 000 exemplaires ont été diffusés en France. La DMP 2160 est une imprimante matricielle et imprime à la vitesse de 160 CPS en mode brouillon. Principalement destinée aux CPC, elle accepte du papier A4 ou assimilable et est commercialisée à 1690 francs TTC. La seconde nouveauté se nomme DMP 3160 et est comparable à la DMP 2160. Toutefois, elle est parfaitement compatible PC et fonctionne même avec les ST et Amiga... Son prix est légèrement supérieur à 2000 francs. Les deux autres modèles sont les DMP 4000 et LQ 3500. La première est destinée aux professionnels. Elle imprime en 200 CPS et peut sortir des états sur 240 colonnes. Pour sa part, la LQ 3500 dispose d'une tête 24 aiguilles qui permet d'obtenir une qualité d'impression excellente. La vitesse maximale d'impression est la même que celle des DMP 2160 et 3160, c'est-à-dire 360 CPS en qualité brouillon. Enfin, notez que la LQ 3500 est proposée à moins de 4000 francs TTC.

ST et Videotex

Édité par France-Tex, le Vidéoteaser est un programme pour Atari ST capable de traduire une image au NEO, PI1 et 3 ou ART dans un format compatible Videotex et utilisable avec n'importe quel serveur. Intégrant un éditeur avec effets spéciaux, loupe, et autre perfectionnement, ce logiciel fonctionne en mode automatique ou en manuel. Dans ce cas, il est possible de jouer sur les degrés de luminosité, les contrastes, etc. Signalons que Videoteaser peut piloter un drive 5 un quart afin de transférer les images obtenues sur PC ou compatibles. Dernier point: le prix public de ce programme est de 240 F TTC et il sera disponible courant mars.

France-Tex
22, grande rue
92310 Sèvres

Pour mémoire

Phénomène assez courant, la baisse de tension produit de curieux effets sur les ordinateurs: ils en perdent la mémoire. Afin de palier ce problème, Loricels commercialise une gamme d'onduleurs. Les Power Lab régulent le courant et évitent les micro-coupures et baisses de tension intempestives.

TAM-TAM SOFT



JETTE L'ANCRE SUR LES PRIX !...

Outre de nombreuses nouveautés
testées en primeur dans
Tubes, Tilt Parade et SOS Aventure
dont nous publions la liste ci-dessous;
le numéro de Mai de Tilt Microloisirs vous
proposera une enquête exclusive
sur l'informatique et les femmes
ainsi qu'un dossier "animation" et
un Ludic sur Bard's Tale.

Academy	E.A	PC	Jinks	Rainbow Arts	Amiga	ARTIC FOX	109	169	SEU LAD	89	135
After Burner	SEGA	SEGA	Kickstart 2	Mastertronic	Amiga	ALT. WORLD GAMES	99	139	CHAMPIONSHIP SPRINT	105	155
Agent X2	Mastertronic	C 64	Knightgames 2	English Soft	C 64	CRAFTON AND XLUX II	89	109	INSIDE OUTING	129	179
Aliens Fire	E.A	Amiga	Mech Brigade	SSI	PC	CHAMPIONSHIP SPRINT	105	155	MAGIC CUBE	109	219
Ange de cristal (L')	ERE	ST	Music Construction	E.A	ST	CHUCK YACGER	109	195	NIGEL MANSELL	109	149
Arcticfox	E.A	C 64	Oids	FTL	ST	DARK CASTLE	279	149	PACK OF ACES/PUB GAMES	105	149
Arkanoïd	Ocean	PC	Pinball Wizard	Accolade	PC	DEMON STALKER	149	149	PACK OF ACES	55	89
Art of Chess (The)	Titus	Amiga	Platoon	Ocean	CPC	FIRE FLY	75	105	PLATOON	79	119
Battle Valley	Rack It	C 64	Forts Of Gall	Aegis	Amiga	FRIGHT MARE	99	142	PUB GAMES	65	95
Blood Valley	Gremlin	Spec	Predator	Activision	ST	GRIYSOR	75	105	TECHNOMEX	95	145
Bolo	Application	ST	President Elect	SSI	ST	IMPACT	105	139	TOUR DE FORCE	79	125
Card Gharks	n.c	C 64	Professional DMK	Codemasters	C 64	MASK 2	99	155	HURLEMENTS	155	155
Clever AndSmart	Accolade	Amig	Questron 2	SSI	C 64	PEGASUS	109	175	BLOOD VALLEY	105	155
Colonial Conquest	Magic Bytes	ST	Rad Warrior	Epyx	PC	POWER AT SEA	169	169	ROLLING THUNDER	105	155
Conflict In Vietnam	SSI	C 64	Return to Atlantis	E.A	Amiga	STEALTH MISSION	269	149	PREDATOR	105	155
Cristal Hammer	Microprose	Amiga	Roadwars	Melbourne	Spec	STRIKE FLEET	149	149	JOYSTICKS	115	115
Dandare	Blizzard	C 64	Rockford	Melbourne	ST	STREET SPORT BASKET BALL	89	155	QUICK SHOT 2 TURBO	115	115
Death Strike	Virgin	ST	Sculpt 3D	Byte By Byte	Amiga	TASK III	99	142	TAC 1 +	255	255
Defi au Tarot	Talent	Thom.	Slap Fight	Imagine	ST	TERAMEX	102	155	MOONRAKER I	55	55
Destroyer	Coktel Vision	Amiga	Soko-Ban	Spectrum	C 64	THE TRAIN	169	169	MOONRAKER II	75	75
Destruction	Epyx	CPC	Solitaire Royale	Spectrum	Mac	BLOOD VALLEY	155	155	QUICK SHOT II	65	65
Emeraud Mine	Inventere	Amiga	Spidertronic	ERE	ST	ROLLING THUNDER	135	135	DOUBLEUR JOYST V	65	65
EOG	King soft	C 64	Star Wars	Domark	Amiga	PREDATOR	109	155	PROFESSIONAL AUTOFIRE	155	155
Falcon	E.A	PC	Starflight	E.A	PC	VOYAGER	155	155	QUICK SHOT 2 +	109	109
Fire Fly	Spectrum	C 64	Survivor	TOPO	Spec	BANGKOK	155	155	SUPER PRO	119	119
Firetrap	Ocean	Spec	Synthe	Invetere	CPC	ACCELERATEUR SEGA	139	139	CONSOLES SEGA	635	635
Foot Man	Dataeast	Amiga	Tetris	Spectrum	PC	ACTION FIGHTER	189	189	LUNETTES 3D	189	189
Frightmare	Top Down	Spec	Thunder Boy	Rainbow Arts	Amiga	ASTRO WARRIOR	189	189	ALEX KIDD	145	145
Giganoid	Cascade	Amiga	The Fighter	E.A	C 64	BLACK BELT	189	189	BANK PANK	145	145
Grand Prix	Swiss Comp.	Spec	Trantor	GO	C 64	ENDURO RACER	189	189	CHOPFLIFTER	189	189
Gunship	Martech	ST	Ultima 4	Origin System	ST	FANTASIE ZONE	189	189	F 16	145	145
HMS Cobra	Microprose	PC	Usas	Konami	MSX 2	GHOSTHOUSE	149	149	GANSTER TOWN	195	195
Hunter Moon	Cobrasoft	C 64	Voyager 10	Free Game.	ST	KUNG FU KID	195	195	GREAT GOLF	195	195
I Ball	Thalamus	ST	Vyper	Topdown	Amiga	NINJA	189	189	MY HERO	145	145
I Ball 2	Firebird	C 64	Wargame	SSI	ST	PROWRESTLING	189	189	OUTRUN	235	235
Ikari Warriors	Firebird	C 64	Warhawk	Firebird	ST	ROCKY	229	229	QUARTET	189	189
Impact	Elite	C 64	Warlock's Quest	n-c	ST	SHOOTING GALLERY	189	189	SECRET COMMAND	189	189
Inspector Gadget	ASL	Spec	Waterpolo	Gremlin	C 64	SPY VS SPY	149	149	SPACE HARRIER	229	229
Instant Music	n.c	C 64	Wolfman	CRL	C 64	TEDDY BOY	149	149	SUPER TENNIS	149	149
Intrigue	E.A	C 64	World Basseball	Ocean	PC	WONDERBOY	189	189	TRANSBOT	155	155
Intrigue	Spectrum	PC	XR 39	Anco	Amiga	WORLD SOCCER	169	169	WORLD GRAND PRIX	189	189
Jet	Spectrum	Amiga	Zydek	Zeppelin G.	C 64				KONIX	139	139

Et encore bien d'autres titres. Demandez le catalogue gratuit contre 1 timbre à

SOFTAGE : BP 35
62101 CALAIS CEDEX
BON DE COMMANDE

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Titre : _____ Prix : _____

Titre : _____ Prix : _____

Titre : _____ Prix : _____

Titre : _____ Prix : _____

Paiement : Chèque ☐ Port : 15

Mandat-Poste ☐ C/R : _____

Contre-Remb. 25 F ☐ Total : _____

Et encore bien d'autres titres. Demandez
le catalogue gratuit contre 1 timbre à

**SOFTAGE : BP 35
62101 CALAIS CEDEX**

BON DE COMMANDE

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Titre : _____ Prix : _____

Titre : _____ Prix : _____

Titre : _____ Prix : _____

Titre : _____ Prix : _____

Paiement : Chèque ☐ Port : 15

Mandat-Poste ☐ C/R : _____

Contre-Remb. 25 F ☐ Total : _____

C 64 ☐ Amstrad ☐

A l'occasion

2010 Electronic, le seul revendeur de France et de Navarre réellement spécialisé dans les consoles de jeux, ouvre un rayon d'occasion. Deux solutions s'offrent au vendeur: la vente au magasin en cas d'accord de ce dernier ou bien placer le matériel en dépôt-vente. Dans les deux cas, il faut tabler sur une dépréciation moyenne de l'ordre de 40 pour 100 par rapport au prix neuf actuel (au cas où le matériel est encore en vente). Enfin, notez que cette structure de vente devrait progressivement évoluer vers la vidéo et l'audio.

Révolutionnaire

C'est dans le plus grand secret que Nintendo développe le concept de jeu le plus révolutionnaire auquel l'on ait pensé jusqu'à présent en matière de jeux électroniques. Il s'agit d'un système que l'on connecte au Nintendo Entertainment System et qui permet, par l'intermédiaire d'un faisceau de micro-ondes, de transmettre des données vers des robots de jeu. Contrairement à R.O.B., ces robots font en moyenne un mètre de haut et ressemblent énormément aux êtres humains. Mais l'aspect le plus révolutionnaire du système réside dans l'utilisation de ces mannequins animés: ils remplacent les personnages du jeu qui sont habituellement représentés à l'écran. Ainsi, la première cartouche commercialisée pour ce système sera un jeu de boxe. Le premier robot sera géré par la console et le second par le joueur. Le combat n'aura donc pas lieu à l'écran mais devant vous par robots interposés. D'après notre correspondant, le réalisme est tellement poussé que des bleus apparaissent sur l'épiderme des robots en cas de coup un peu trop fort. D'autre part, il arrive que des blessures apparaissent sur la figure (surtout au niveau des arcades sourcilaires) pendant le combat mais elles se referment toute seules à la fin du combat. Le réalisme est tel que l'on a réellement l'impression de voir un combat de boxe en direct... D'autres cartouches et d'autres personnages animés sont dans les cartons. Le plus fou est certainement ce combat spatial qui vous mettra aux prises avec des extra-terrestres agressifs colonisant la terre afin de prendre possession des océans. La présentation de ce système nommé RGS (Realistic Games System) devrait intervenir dans un an, la commercialisation d'ici deux ans. Patience...

Achetez dans un fauteuil

Revendeur professionnel spécialisé Canon, Valermike met en place une structure de vente destinée au grand public. Il est désormais possible d'acheter ordinateurs (Atari, Amstrad, Commodore), des périphériques de marque, des fournitures diverses et des logiciels au meilleur prix sans avoir à se déplacer. Dernière précision: un catalogue doit sortir à la mi-avril. Si vous désirez le recevoir ou obtenir plus de renseignements sur ce service appelez le numéro vert suivant: 05-04-28-98

De plus en plus

Fabricant renommé de supports pour enregistrements magnétiques, TDK annonce la première disquette 3 pouces et demi du marché capable de contenir jusqu'à 2 Mo de données. Totalement compatible avec toutes les machines équipées de lecteurs de disquettes utilisant ce format, la MF-2HD annonce l'avènement des lecteurs 1,44 Mo soutenus par IBM et que l'on retrouvera sur la prochaine génération de Macintosh.

Club

L'Amiga Fun Club propose à ses adhérents de nombreux avantages. Le plus intéressant concerne l'achat du matériel et des logiciels: par regroupement des achats, le club obtient des remises ce qui se traduit par une dépense moindre des adhérents. Mais, l'Amiga Fun Club est aussi un club d'utilisateurs. C'est pourquoi il prodigue conseils techniques divers, bidouilles et trucs et astuces. D'autre part, un bulletin d'environ 20 pages est régulièrement édité.

Amiga Fun Club
Laurent Reiniche
rue du coteau
Errevet
70400 Hericourt

Atari PC: enfin

Enfin introduit en France, l'Atari PC2 se pose dès le départ comme un sérieux rival pour Amstrad. Commercialisé aux alentours de 6500 francs en version de base avec moniteur monochrome, il est architecturé autour d'un 8088 cadencé à 4,77 MHz commutable à 8 MHz. Il dispose de 512 Ko de Ram, de deux lecteurs de disquettes, d'un port série, d'une interface parallèle et d'un port souris et propose les modes EGA, CGA, Hercules et MDA. Il est de plus livré avec MS Dos 3.2, GEM, GEM Write, Gem Paint et le GW Basic.

Olivetti PC: encore un!

Venu d'Italie, le PC 1 d'Olivetti est architecturé autour d'un NEC V 40 (compatible 8088-2) cadencé à 4,77 MHz commutable à 8 MHz, il dispose de 512 Ko de mémoire extensible à 640. Au niveau interface on dispose d'une sortie série, d'un port parallèle, d'un connecteur pour lecteur de disquettes externe et d'un bus d'extension. Livré avec un drive 3 pouces et demi de 720 Ko, il propose une prise péritel en version de base ainsi qu'un connecteur Hi-Fi. Toutefois, il traine les pieds côté graphisme: seuls les modes CGA et MDA sont au menu. De plus, son prix d'environ 6000 francs avec moniteur monochrome le place en position difficile par rapport à ses concurrents les plus directs.

Dédié

Du C 64 à l'Amiga en passant par les PC, le mensuel "Commodore Revue" propose au fil de ses pages des bancs d'essai de périphériques et de logiciels, des listings, des enquêtes. Bref, tout ce que l'on trouve habituellement dans une revue consacrée à l'informatique!

En Grande Bretagne

Computer & Video Games, le Tilt anglais, remettait le 9 mars dernier les Golden Joysticks suite à un vote organisé par le journal auquel 6000 personnes ont participé. Le prix du meilleur jeu d'arcade de l'année revient à Out Run d'US Gold, Bubble Bobble de Firebird et Renegade d'Ocean arrivent ensuite. Le prix du meilleur logiciel d'aventure récompense the Guild Of Thieves de Rainbird qui surpasse Knight Orc toujours de Rainbird et Shadows of Mordor de Melbourne House. Parmi les jeux de stratégie, Annals of Rome de PSS a arraché le prix à Defender of the Crown de Cinemaware. Le programme le plus original a été, pour les votants, Nebulus de Hewson House devant Wizball de Ocean. Pour le prix de la meilleure sonorisation, Out Run d'US Gold a arraché la palme devant 720° du même éditeur. Le programmeur de l'année se nomme John Ritman, il est l'auteur de Head Over Heels et Match Day. Enfin, l'éditeur de l'année est US Gold.

36.15 TILT

Le serveur Tilt bouge: un nouveau jeu (Jackpot) vous permet désormais de gagner une console Sega par semaine. De plus, les bidouilles ST, CPC, C 64 et Apple sont mises en place.

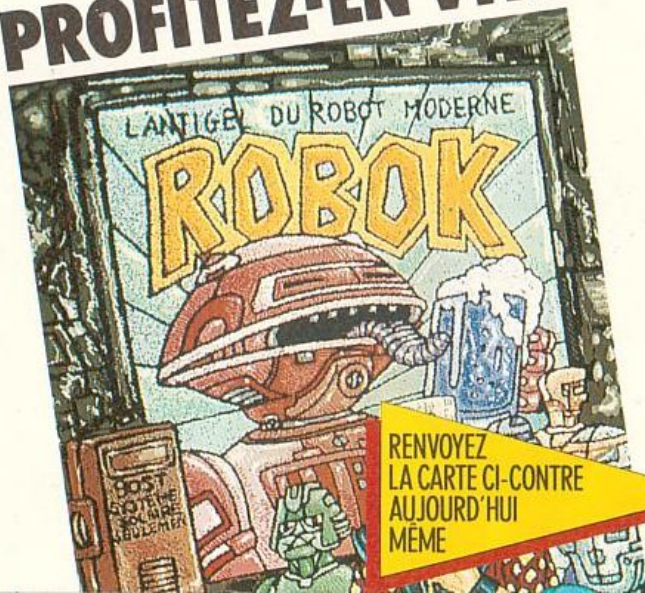
TILT

MICROLOISIRS

**VOUS OFFRE
UNE RÉDUCTION DE
51^F**

**ET UN SUPERBE CADEAU
UN POSTER TOUT EN
COULEUR**

PROFITEZ-EN VITE



**RENOVEZ
LA CARTE CI-CONTRE
AUJOURD'HUI
MÊME**

OFFRE SPÉCIALE

TITRE D'ABONNEMENT PRIVILIGIÉ

OUI

Je m'abonne à TILT. Je recevrai donc les 11 prochains numéros + 1 numéro Spécial « le Guide Jeux et micro édition 88 » pour 198 F * seulement au lieu de 249 F (prix normal). Je réalise ainsi une économie de 51 F.

Je recevrai également,

EN CADEAU

un superbe poster
d'une illustration parue dans TILT.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de TILT par chèque bancaire ou postal. Détachez cette carte et envoyez-la sous enveloppe non affranchie avec votre règlement à TILT Microloisirs, Libres Réponses n° 878377, 77989 ST-FARGEAU-PHIERRY CEDEX.

☐ Je préfère régler à réception de votre facture.
* Etranger : + 87 F. Avion : nous consulter.

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL [] [] [] [] []

VILLE _____

Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.

PROFITEZ DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR ÉCONOMISER 51F ET RECEVOIR

11 numéros de TILT

**+
1 numéro spécial**

le guide jeux et micro Edition 1988

**+
1 superbe cadeau**

un poster tout en couleur
de l'illustrateur Jérôme Tesseyre



GARANTIE

Si, par extraordinaire, TILT ne vous donnait pas entière satisfaction, vous pourriez résilier votre abonnement à tout moment, nous vous rembourserions alors les numéros restant à vous servir.

TILT MICROLOISIRS
LIBRES RÉPONSES N° 878377
77989 ST FARGEAU PTHIERRY CEDEX

NE PAS
AFFRANCHIR

TAM-TAM SOFT

HIT PARADE LECTEURS

- 1-DEFENDER
MINDSCAPE
- 2-CAPTAIN BLOOD
ERE
- 3-THE HUNT FOR RED
ARGUS PRESS
- 4-BARBARIAN
PALACE
- 5-MARBLE MADNESS
ELECTRONIC ARTS
- 6-ARKANOID
U.S GOLD
- 7-IZNOGOU
INFOGRAMES
- 8-CALIFORNIA GAMES
EPYX
- 9-LES RIPOUX
COBRA SOFT
- 10-TEST DRIVE
ACCOLADE

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-CAPTAIN BLOOD
ERE
- 2-TEST DRIVE
ACCOLADE
- 3-DEFENDER
MINDSCAPE
- 4-DUNJEON MASTER
FTL
- 5-THE HUNT FOR RED
ARGUS PRESS
- 6-UMS
RAINBIRD
- 7-MACH 3
LORICIELS
- 8-BUBBLE BOBBLE
FIREBIRD
- 9-FLIGHT SIMULATOR
SUBLOGIC
- 10-MARBLE MADNESS
ELECTRONIC ARTS

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade:

Coconut Etoile, 75016 Paris; Dominica, 01000 Bourg-en-Bresse; EDEN Computer, 75012 Paris; FNAC Lyon; FNAC Paris; France Disquette, 42000 St Etienne; General Vidéo, 75010 Paris; Loisirs Informatique, 61120 Vimoutiers; Microfolies, 78100 St Germain; Micronaute, 44000 Nantes; NASA, 75014 Paris; Règle à calcul, 75005 Paris; RUN, 92200 Neuilly; Tam Scall, 59000 Lille; Val de marne Computer; Vidéo Shop, 75014 Paris; VTR, 75018 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 _____

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

ORDIVIDUEL

BOUTIQUE MICRO-INFORMATIQUE

22, rue de Montreuil - 94300 VINCENNES - Tél.: 43.28.22.06

ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - samedi de 10 h 30 à 19 h

ORDIVIDUEL

AMSTRAD

cadeau
1 joystick
4 logiciels

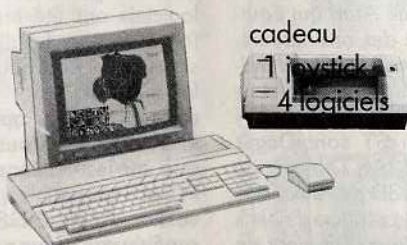


**CPC 6128 couleur + imprimante
4495 F**

- ☐ CPC 464 monochrome 1990 F
- ☐ CPC 464 couleur 2990 F
- ☐ CPC 6128 monochrome 2990 F

ATARI

cadeau
1 joystick
4 logiciels



**ATARI 520 STF +
moniteur couleur + imprimante
5995 F**

- ☐ atari 520 STF 2990 F
- ☐ atari 1040 STF + monit. mono 5990 F
- ☐ atari 1040 STF + monit. coul. 7490 F

THOMSON

cadeau
1 joystick
4 logiciels



**TO8D + moniteur couleur
+ imprimante
4995 F**

- ☐ TO8D + câble péritel 2990 F
- ☐ TO8D + monit. mono. 3690 F
- ☐ MO6 1490 F

**... et toute la gamme des PC Thomson et Amstrad, Méga ST Atari
disponible dans la boutique "PRO" au 43.28.00.71**

COMMENT COMMANDER: Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F).

JE POSSEDE UN ORDINATEUR DE MARQUE: _____

TYPE: _____

NOM: _____

ADRESSE: _____

TÉL: _____

CODEPOSTAL: _____

VILLE: _____

Mode de paiement: ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

CHER TILT

SALUT CONFRÈRE !

Bonjour, je vous écris pour me faire un peu de pub et donc vous annoncer la sortie prochaine de mon journal spécial ST, il se nommera *Suntime* et comportera des rubriques softs, aventures, hard, PA, télématique, previews... Il sera, il est vrai, très amateur par rapport à *Tilt*, qui s'améliore de mois en mois. *Suntime* sera distribué par abonnement et dans quelques magasins informatiques à Paris. J'espère que vous encouragerez mon initiative.

Jérémy, rédacteur de *Suntime*.

CRI VENGEUR

Possédant un Atari 800 XL ainsi qu'un lecteur de disquettes, j'aimerais beaucoup que vous parliez plus souvent de cette machine qui, malgré son âge, reste toujours de bonne qualité. Elle possède une très importante logithèque. Je ne comprends pas pourquoi les éditeurs ne fournissent presque plus de jeux intéressants. C'est déplorables car bon nombre de fidèles ataristes XL/XE restent dans l'expectative et devant ce péril vendent leurs machines au quart de leur valeur. Il faut réveiller les ardeurs. Je pousse un cri vengeur pour la résurrection de cet ordinateur qui — il faut le rappeler — est le concurrent direct du Commodore 64 et de l'Amstrad CPC. Je lance un appel puissant aux ataristes pour obtenir ce que nous voulons : des programmes.

Anonyme.

MSX II

Après maintes et maintes hésitations je me décide enfin à vous écrire. En effet étant un fervent admirateur et lecteur fidèle et assidu de votre revue depuis presque sa parution je me permets de faire cette lettre en droit de réponse. Possesseur d'un MSX 2, machine très fiable et possédant un Basic proche de l'IBM (Microsoft) aux qualités graphiques exceptionnelles, je vous félicite de rendre hommage quelquefois aux magnifiques logiciels tels que *Vampire Killer*, *Metal Gear*, *Laydock*, *The Maze of Galious*, etc. Je voudrais apporter quelques précisions sur le *Tilt* de décembre concernant la rubrique « Dossier » (les foudres de guerre). Je voudrais dire tout simplement que la cartouche *Nemesis* a fait son apparition en premier lieu sur MSX, d'où son succès. D'autre part, je vous signale aussi qu'il existe, actuellement disponi-

ble chez les revendeurs MSX, une nouvelle cartouche « *Nemesis 2* » qui contient une nouvelle puce de sonorisation personnalisée qui, je pense, va faire beaucoup de bruit. Dans la même gamme il existe aussi une course de voitures intitulée *F1*, et, ensuite, plusieurs cartouches mégaroms *Vaxol*, *Fantasm*, *Soldier*, *Castle Excellent*, *Eggerland*, *Mystery 2*, etc. Et surtout ne pas rater dans vos tests la magnifique cartouche — encore plus fort — que *Vampire Killer*, *L'Oiseau de Feu*. Je vous signale pour terminer qu'un logiciel de PAO fait son apparition, il se nomme *Dynamic Publisher*. Voilà, je termine, en espérant que vous publierez ma lettre, je vous félicite encore une fois pour tous vos articles et souhaite une longue vie à *Tilt*. Mourad Bencheriet, Poizat.

JOYSTICKS

Les joysticks Thomson peuvent-ils se brancher sur un Atari 520 ST? Quelle est la meilleure disquette de création graphique sur Atari ST? Quelles sont les revues sur Atari?

Anonyme

Tout dépend du modèle dans la gamme Thomson. Les TO 7/70, MO5 acceptent des joysticks, munis de prises Din rondes, conçus en dehors de toute norme qui ne fonctionnent que sur ces machines. En revanche, le MO6; TO9, TO9+ et TO8, TO8D étaient munis de prises de joysticks classiques à la norme Atari qui équipent la majorité des ordinateurs. Ces derniers fonctionnent naturellement sur l'Atari 520 ST. Les outils graphiques les plus performants sur Atari ST sont Degas Elite de Integral, Art Director de Microsoft et Cad 3D de Antic, surtout utile pour la création d'objets en trois dimensions. *Tilt* vient de sortir un hors-série « Atari/Amiga ». Il existe en outre des mensuels sur Atari ST : « ST magazine » et « IST ».

DÉBATTRE ET REBATTRE

Je t'écris pour te poser une question d'une importance capitale pour moi. Possédant un Amstrad CPC 6128 et plus de deux cents jeux, je suis prêt à tout abandonner pour un 1040 STF ou un Amiga 500. Mais quelle machine est la meilleure? Laquelle va vivre le plus longtemps? Laquelle possède les meilleurs softs? N'ayant pas les moyens de commettre une erreur je m'en remets à toi, merci d'avance. Arnaud Letellier.

Le débat Atari/Amiga court

depuis de nombreux mois dans les colonnes de « *Cher Tilt* ». Un débat inépuisable où chaque partie martelle ses arguments avec passion, en totale subjectivité. Il n'y a pas une réponse définitive et intangible, tout dépend de vos besoins et de ce que vous attendez de votre micro. Au sein de la rédaction les avis sont partagés. Un tel débat demande une étude en profondeur, c'est pourquoi *Tilt* a sorti un hors-série, « *Atari/Amiga : le match* », qui vient à bout de toutes les interrogations. Quant à la durée de vie de la machine, elle est impossible à prévoir. Conjoncture économique, politique commerciale de la société et phénomène de mode, plus fort en France que partout ailleurs, ont chacun leur rôle à jouer.

3 POUCES ET DEMI

Je possède un TO 7/70. Les jeux sur TO8, TO9 et TO9+ sur disquettes de trois pouces et demi sont-ils compatibles avec le TO 7/70 muni d'un lecteur de 3,5 pouces? Jean Philippe. Non. Le format de la disquette ne change rien à l'affaire. Les jeux conçus spécialement pour TO9 et TO8 ne tourneront pas sur le TO 7/70 dont les capacités sont bien inférieures.

2 GS LE MAL-AIMÉ

Feriez-vous une fixation contre l'Apple 2 GS? Dans « jeux et micro le guide 1988 », plein de logiciels ont été testés plusieurs fois en raison des différentes versions, mais pourquoi avoir oublié les meilleurs? Je prends un exemple : *Tass Time in Tonetown*. Vous ne le testez que sur les versions Apple Mac, PC et compatibles, alors que la version Apple 2 GS, est cent fois supérieure (à tous points de vue). Beaucoup de logiciels sortent sur Apple 2 GS et offrent une qualité bien supérieure à ce qui existait dans les autres versions.

Anonyme

L'ABSENT

Je ne peux commencer cette lettre sans vous souhaiter — avec retard — un bon anniversaire pour votre cinquantième numéro. Je tiens à vous féliciter pour votre article évoquant la naissance de votre journal jusqu'à ce jour qui était très bien écrit et m'a rappelé de bons souvenirs.

Mais si je vous adresse ce courrier, c'est pour vous signaler qu'il manque à l'appel dans la grande famille des micros traités dans

vos journal, je veux parler de l'Apple II GS.

Ayant acquis un GS il y a maintenant un peu plus d'un an, j'ai commencé comme vous à avoir quelques inquiétudes sur le développement de logiciels sur cette machine. Quelques softs étaient là en effet mais ils se comptaient sur les doigts. Aujourd'hui, les choses ont heureusement changé et les éditeurs américains développent sur cette machine et pas les moindres, jugez-en plutôt.

Broderbund (*Print Shop*, *Fantavision*), Electronics arts (*Deluxe Paint 2*, *Instant Music*, *World Tour Golf*, *Bard's Tale*), Activision (*Hacker 2*, *Shanghai*, *Tass Time*, *Music Studio*, *Two on two*, *Basketball*), Epyx (*Winter Games*, *World Games*, *California Games*, *Destroyer*), Sierra on line (*Thexder*, *Space Quest*), Cinemaware (*Defender of the Crown*, *King of Chicago*), Accolade (*Mean 18*, *Hardball*), Microprose (*Silent Service*) et plein d'autres encore. (Cette liste est tirée d'une revue américaine et une grande partie est déjà disponible en France). Ces logiciels, dont certains ont été élus *Tilt* d'or, ont reçu des éloges de votre part et l'on a souvent comparé les versions ST et Amiga, mais point de GS dans vos lignes.

De plus, je suis sûr que ces logiciels valent les versions Amiga ou ST et montrent bien les capacités de la machine (le GS n'est pas seulement un compatible IIe deux fois plus rapide mais avant tout un GS). Avez-vous écouté la musique d'ouverture de *Tass Time in Tonetown*, avez-vous essayé le programme de PAO *Graphic Writer* qui étonne par sa facilité d'utilisation?

N'avez-vous pas écrit dans un article sur le Computer Show de Las Vegas que les adaptations sur GS, Amiga et ST, entre autres, étaient devenues « la règle » aux U.S.A., votre journal ne se doit-il pas de parler de tous les micros et non pas de quelques-uns, sélectionnés en ignorant les autres pour des raisons inconnues? Aussi, je pense qu'il serait légitime de voir installé dans vos locaux, entouré de l'Amiga, du PC et du ST, le dernier-né de la famille Apple.

J'espère avec impatience voir figurer dans vos colonnes vos premières critiques sur les logiciels de ce nouvel Apple, qui, bien qu'ayant eu quelques difficultés à s'installer en France, connaîtra, j'en suis sûr, un succès bien mérité, il suffit d'un peu de patience. Je ter-

mine cette lettre en saluant au passage le futur Amigaman Fabrice, l'Amstradiste Olivier (c'est un message personnel) et toute la rédaction du journal pour votre excellent travail.

Philippe H., Garges-les-Gonesse.
L'Apple 2 GS était trop peu diffusé et trop cher au départ pour justifier des articles fréquents dans les colonnes de Tilt. De plus très peu de logiciels, particulièrement dans le domaine ludique, sont sortis sur la machine. Cette situation a changé et aux États-Unis, voir le reportage sur le CES de Las Vegas dans le « Tilt journal » du n° 52, de nombreuses sociétés s'attendent dorénavant au développement sur cette machine. Tilt teste désormais toutes les nouveautés sur l'Apple 2 GS.

AMSTRAD PUISSANCE 16/32 ?

J'ai lu dans une revue qu'Amstrad allait lancer un 16/32 bits. Est-ce vrai et quelles seront les capacités de cette machine ? **Anonyme.**
Amstrad est une société toujours très discrète sur les produits à venir et les informations ne filtrent que très rarement. Certes, il serait logique qu'un modèle 16/32 apparaisse d'ici peu mais probablement pas dans le sens où on l'entend couramment. En effet, 16/32 évoque les ST et Amiga. Or, il semble probable qu'Amstrad lance un 16/32 mais architecturé autour d'un 80286. Il s'agirait donc d'un compatible AT ! En effet, le microprocesseur qui anime ce type de machine possède bel et bien une architecture 16/32 bits (les données sont inchangées sur seize bits mais les calculs en interne sont parfois effectués sur trente-deux bits). Comme quoi un 16/32 peut en cacher un autre...

LES TOUCHES PERDUES

Le listing Raider de J.F. Liénard publié dans le n° 51 de Tilt est-il exécutable sur un CPC 6128 avec un clavier Azerty ? **Christophe.**
Une malencontreuse erreur s'est glissée dans la légende de ce listing. Contrairement à ce que nous indiquions, il ne fonctionne pas sur CPC mais sur Commodore 64. Que les possesseurs d'Amstrad nous excusent et cessent leur quête des touches « WHT, BLK, HOME » et autres.

AVENTUREUSE AVENTURE...

Adeptes de l'Apple II, je voudrais créer des jeux d'aventure pour cet ordinateur afin, éventuellement,

de les commercialiser. Je voudrais donc avoir votre avis sur les générateurs d'aventures. **Julien Pham, 06100 Nice.**

A notre connaissance le meilleur générateur d'aventures pour Apple II se nomme Adventure Writer. Relativement ancien, ce programme permet de créer assez facilement des jeux simples et d'assez bonne qualité. Toutefois, il est désormais difficile à trouver : le mieux est de contacter un revendeur spécialisé Apple. D'une manière plus générale, il semble peu judicieux d'utiliser ce genre d'outils pour mettre au point un programme destiné à être commercialisé. En fait, les générateurs d'aventures sur machines huit bits ne s'avèrent réellement utiles que pour vérifier les enchaînements du scénario de base. Pour le reste, mieux vaut passer directement à la programmation. Est-il utile de préciser que sur Apple II cela signifie l'Assembleur ?

COMPATIBLES OU PAS ?

J'ai une amie qui veut me persuader que ses périphériques et logiciels pour Commodore sont compatibles avec mon CPC 6128. Est-ce vrai ? **F.F.**
Absolument pas ! Les périphériques et logiciels pour Commodore sont totalement incompatibles avec l'Amstrad. Ces deux machines sont trop dissemblables et même les listings en Basic posent problème. C'est dire !

COPIER N'EST PAS JOUER

Je possède depuis un an un Amstrad PC 1512 et, bien entendu, j'ai acheté quelques jeux. Mes deux dernières acquisitions sont Defender of the Crown et One on One. Voici ce qui me pose problème : la loi m'autorisant à faire une copie de sauvegarde à usage strictement privé, je me suis lancé dans la copie de ces logiciels. Et, surprise, il m'est impossible de les dupliquer. Que dois-je faire ? Les éditeurs ne protègent-ils pas un peu trop leurs programmes, par peur des pirates ? Ne vont-ils pas à l'encontre de mon droit de faire une copie de sauvegarde ?

Christophe Hay 56100 Lorient.

En présence d'un programme et désireux d'effectuer, comme l'y autorise la loi, une copie de sauvegarde, l'utilisateur est bien souvent confronté au problème posé par la protection dont le but est de rendre le logiciel incopiable. La

seule solution réside dans l'utilisation d'un copieur. Ce type de logiciel permet de dupliquer une disquette. Sur PC, le plus fameux et, probablement, le plus performant se nomme PC Write. Mais n'oubliez jamais que la loi ne vous autorise pas à faire plus d'une copie par logiciel acheté ! D'une manière plus générale, il est évident que la protection constitue parfois une entrave pour l'utilisateur. Ce dernier est en droit d'appliquer la loi et nous pensons que le plus simple serait que les copies de sauvegarde soient livrées avec les logiciels ! Problème : le prix s'en ressentirait...

CPC ET ROBOTS

J'aimerais savoir s'il existe un matériel pour Amstrad CPC 6128 permettant de piloter plusieurs petits moteurs de type mécano fonctionnant en continu.

Emmanuel Jussiaux.
La société Langage et Informatique propose une « initiation à la robotique » qui correspond à peu près à ce que vous cherchez. Commercialisé environ 500 F, ce

produit existe aussi pour Thomson, MSX, PC et compatibles.

MAC ET JEUX

Je vous écris pour savoir s'il existe des jeux d'action et des simulations sportives sur Macintosh. Si oui, peut-on y installer une manette de jeu ?

Jean-Luc Rodez.
Il existe de nombreux jeux sur Macintosh. En ce qui concerne l'action pure et dure on peut notamment citer Dark Castle, Formula One et Astéroïdes. Pour les simulations sportives leMac possède une logithèque de qualité : Winter Games, Grand Slam Tennis et Mac Golf le montrent bien. Les titres que nous citons ici sont régulièrement édités. Or, de nombreux jeux sont diffusés en Freeware et Shareware, mais la qualité de ces derniers est assez variable. Enfin, il est possible de connecter une manette au Mac. Ces dernières sont cependant fort coûteuses (environ 1 000 F) et ne servent pas à grand-chose car les jeux sur Mac utilisent généralement la souris ou le clavier.

DES PRIX INCROYABLES...

ENSEMBLE VG 5000



ENSEMBLE 5216



MATRA

COMPRENANT :
Un ordinateur 32 Ko + 1 magnéto K7 « Spécial Informatique » + 1 guide d'instruction + 1 guide d'initiation + 4 K7 (de programmes ou de jeux) + câble PERITEL + cordon de liaison.

- MATRA 32 K + imprimante 420 F
- MATRA 56 K + imprimante 690 F
- IMPRIMANTE MATRA 290 F

VG 5000

- VG 5000. Micro ordinateur ROM 18 K RAM 24 K. 13.758 octets. Basic clavier AZERTY 8 coul. 255 sons +
- VU 002 Alimentation + • Magnétophone spécial informatique + • 3 LOGICIELS + • Manuel complet en français.

PROMO

L'ENSEMBLE COMPLET : **560F**

ENSEMBLE 5216

VG 5000. Micro ordinateur ROM 18 K RAM 24 K + VG 5216. Extension mémoire 16 K capacité totale 40 K. Interface intégrée avec cordon + Magnétophone spécial informatique + 3 logiciels + 2 manettes de jeux.

PROMO

L'ENSEMBLE COMPLET : **990F**

ENSEMBLES D'INITIATION

MONITOR 32 cm
MONOCHROME SONORE
PROMO 590F

INCROYABLE -
VEGAS VS 20 T

- Unité centrale 640 KB RAM - 8088 CPU, cadence 4,77 ou 8/10 MHz, 8 portes d'extension, COMPATIBILITÉ TOTALE AVEC MS-DOS, carte graphique HERCULES, lecteur de 360 K double face (prévu d'origine pour un deuxième lecteur de disquette) • Clavier 84 touches Slim Line • Monitor 29 cm monochrome haute résolution • Système d'exploitation MS-DOS 3.20.

L'ENSEMBLE
PROMO : 6950F

CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS
Tél. : 42.05.03.81 et 42.05.05.95

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI AVEC VOTRE RÈGLEMENT A :
CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS

JE DESIRE : ENSEMBLE COMPLET AU PRIX DE :
NOM ADRESSE
..... CODE POSTAL

VIDEOSHOP L'ESPACE

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES SUR TOUTE LA
GAMME 16/32 BITS AMIGA et MEGA STF

VIDE SHOP

Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

● DEMONSTRATION

Tout le matériel ainsi que les périphériques que nous vous proposons sont en démonstration permanente. Vous pouvez voir l'ensemble du matériel avant d'acheter.

● CREDIT

Nos offres de crédit sont soigneusement étudiées en fonction de vos besoins. Si le crédit ne vous semble pas adapté, des facilités de paiement peuvent être accordées allant jusqu'à 6 mois sans intérêt (après acceptation du dossier).

● FORMATION

Nous sommes en mesure, grâce à notre service spécialisé, de vous apporter des cours de formation sur diverses applications bureautiques, graphiques ou musicales.

Service formation : 45 38 71 00

● VENTE PAR CORRESPONDANCE

La correspondance est un service à qui nous avons attribué volontairement une structure indépendante permettant de mieux gérer vos commandes, et de vous tenir informés rapidement sur d'éventuelles ruptures de stock. Les expéditions se font sous 48 h par colis postal urgent (Logiciels), ou par SERNAM EXPRESS (Matériel).

Service correspondance : 45 38 98 88



AMIGA 500



CONSOLE SEGA



CONSOLE SEGA

Le retour en force de la console de jeux !!! Une console au graphisme digne des micro-ordinateurs les plus évolués.

Livré avec 2 manettes de jeux + 1 jeu HANG-ON (course de motos) + out run 890F

En option :

Le pistolet interactif comprenant :

- LE PHASER

- 3 JEUX : MARKSMAN SHOOTING/TRAP SHOOTING/SAFARI HUNT

ATARI

GAMME 520 STF

L'extraordinaire technologie du 16/32 bits à la portée de toutes les bourses. Livré avec le GEM intégré, une souris, câble péritel, 5 logiciels FICHIER, TRAITEMENT DE TEXTE, LOGO, BASIC et NEOCHROME, 10 jeux et une manette.

ATARI 520 STF	2990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801	4990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425	5490F
ATARI 520 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 124	
+ IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	5990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425	
+ IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	6990F

OFFRE DIGITALISATION

520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 + DIGITALISEUR REALIZER	6490F
--	-------

Gamme MEGA ST disponible ; documentation et renseignements sur demande.

GAMME 1040 STF

Une technologie performante, une capacité digne des micro-ordinateurs professionnels, en font un outil idéal pour les applications personnelles, bureautiques et musicales.

1040 STF	4490F
1040 STF + MONITEUR ATARI SM 124 + Pack Bureautique	5990F
1040 STF + MONITEUR ATARI SC 1224 + Pack Bureautique	7490F

OFFRE BUREAUTIQUE

ATARI 1040 STF + MONITEUR ATARI SM 124	
+ Pack Bureautique (TEXTOMAT, CALCOMAT, DATAMAT)	
+ Imprimante CITIZEN 120 D	7490F
Avec MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224	8990F

OFFRE MUSICALE

ATARI 1040 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 124	
+ Logiciel PRO 24 + Imprimante CITIZEN 120 D	9990F

Nombreux périphériques, Digitaliseurs, Caméras, Caméscopes, et Magnétoscopes, disponibles pour cette gamme. Gamme musicale STEINBERG et HYBRID ARTS disponible et en démonstration permanente. Gamme graphique en démonstration sur digitaliseurs PRINT TECHNIC.

COMMODORE

GAMME 64-128

Un peu essouffé mais toujours vaillant, le fameux COMMODORE 64, un des ordinateurs le plus vendu sur le marché.

COMMODORE 64 (Nouveau modèle) + GEOS	1450F
COMMODORE 128 + JANE	2190F
COMMODORE 128D + JANE	3990F

OFFRES SPECIALES

COMMODORE 64 + GEOS + LECTEUR DISQUETTES 1541 + MONITEUR COULEUR	4490F
COMMODORE 128D + MONITEUR COULEUR 1901	5990F

GAMME AMIGA

Un ordinateur d'une nouvelle génération dans la gamme des 16/32 bits, avec des qualités graphiques exceptionnelles à un prix hors concurrence.

AMIGA 500	4490F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084	6990F
AMIGA 2000	11490F

OFFRES SPECIALES

AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832	6490F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832	
+ IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	7990F
AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR 1084	13990F

Toute une gamme de périphériques, digitaliseurs, logiciels disponibles pour l'ensemble du matériel COMMODORE.

Tous nos prix s'entendent TTC (Taxes comprises),
port et prestations en sus (100F par colis en expédition SERNAM EXPRESS).

* Photos non contractuelles.

* Prix au 1.02.88 susceptibles de baisse, nous consulter avant l'achat. * Sous réserve des stocks disponibles.

Carte n°

Abdul Alafrez et la cervelle d'acier

Notre grand mage vénéré
nous offre ce mois-ci
un voyage au pays des suites
de Fibonacci. Calcul mental
à vitesse de la lumière!

```

10 Dim Nb(10)
20 Print "GENERATEUR DE
NOMBRE ALEATOIRE"
30 Print
40 Print "APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE POUR LANCER
LA LOTERIE"
50 Print
60 Print "APPUYEZ A NOU
VEAU SUR UNE TOUCHE
POUR L'ARRETER"
70 GOSUB 2000
80 A=1
90 B=40
99 ' CHOIX DES 2 RACINES
100 For I=1 To 2
110 GOSUB 1000
120 Nb(I)=Ha
130 Print " NOMBRE NUME
RO";I;" --> ";Nb(I)
140 GOSUB 2000
150 Next I
160 '
170 ' CALCUL DE LA SUITE
180 For I=3 To 10
190 A=2*Nb(I-2)
200 B=Nb(I-1)
210 GOSUB 1000
220 Nb(I)=Nb(I-1)+Nb(I-2)
230 Print " NOMBRE NUME
RO";I;" --> ";Nb(I)
240 GOSUB 2000
250 Next I
260 End
    
```

```

998 '
999 '
1000 '--LOTIERE
1010 A$=Inkey$
1020 Ha=Int((Rnd*B)+A)
1030 Print Ha
1040 If A$="" Then 1000
1070 Return
1998 '
1999 '
2000 '-TOURNEPAGE
2010 A$=Inkey$
2020 If A$="" Then 2000
2030 Return
    
```

L'EFFET

Une fois n'est pas coutume, ce mois-ci votre micro ne va pas faire la vedette et vous n'allez pas vous vanter de pouvoirs spéciaux. Non, grâce à l'arnaque du mois, vous allez tout simplement prouver que vous êtes l'homme à la cervelle d'acier! Dix nombres vous sont fournis au hasard. Pour qu'aucun trucage psychologique ne puisse entrer en jeu, ils sont tirés par générateur de nombres aléatoires. Instantanément -oui Mesdames et Messieurs, j'ai bien dit instantanément- la somme des dix nombres jaillit de votre incandescence cervelle. Après les pénibles additions de vérification que ne manquera pas d'effectuer votre auditoire, vous êtes immédiatement en mesure de recommencer l'expérience. Vous pouvez même continuer toute la nuit, pendant plusieurs journées, les additions se succédant à un train d'enfer, toutes différentes! Car, une fois n'est pas coutume, ce tour (oui c'en est un, malgré les apparences) devient de plus en plus étonnant au fur et à mesure qu'il se répète.

LE PRINCIPE

Vous vous en doutez, les nombres ne sont pas choisis de façon tout à fait aléatoire. Bien entendu, cela risque d'effleurer votre auditoire et c'est pour cela qu'il est bon de répéter le tour. Car, bien malin celui qui trouvera une logique quelconque dans le tirage, car toutes les suites de nombres sont parfaitement différentes et sans queue ni tête. Le trucage repose sur une série de nombres qui a fasciné de nombreux mathématiciens par son aspect changeant et versatile. Il s'agit des suites de Fibonacci. Une suite de Fibonacci est constituée d'une série de nombres dont chacun est la somme des deux précédents. Par exemple: 1 1 2 3 5 8 13 etc. Il suffit de deux nombres quelconques pour constituer une suite de Fibonacci. Les suites de Fibonacci ont de nombreuses propriétés remarquables, mais une seule nous intéresse aujourd'hui, c'est le fait que la somme des dix premiers nombres d'une suite de Fibonacci est égale à son septième nombre multiplié par 11. Muni de ce précieux renseignement si vous êtes confronté à une suite de Fibonacci de dix nombres, il vous suffit de prendre le septième nombre de la suite et de le multiplier par 11, (ce qui est justement un calcul mental d'une facilité déconcertante), pour en obtenir la somme. Dernier raffinement: vous pouvez calculer la somme avant même que tous les nombres soient écrits, ce qui vous permet d'annoncer le résultat instantanément.

Passons au programme, il doit donner l'impression de tirer des nombres au hasard. Le plus efficace c'est de

SESAME

simuler une loterie ou un jackpot: on appuie sur la barre espace pour bloquer une série de nombres qui défilent à toute vitesse sur l'écran, ce qui tend à induire que les nombres sont bien aléatoires. Bien entendu, restant fidèle à ma devise "le hasard, c'est moi", j'ai odieusement triché sur le tirage des huit derniers nombres. Les deux premiers sont en revanche le plus pur produit du hasard et c'est cela qui fait la beauté de la chose; apparemment il n'y a vraiment pas deux suites qui se ressemblent et les résultats sont toujours différents. A ce propos j'ai limité les racines dans la première quarantaine, cela permet de mieux se familiariser avec le principe et ainsi les plus nuls sont capables de multiplier le septième nombre par 11 mais rien ne vous empêche de commencer la série par des nombres nettement plus importants, le tour n'en sera que meilleur.

PREMIERS REGLAGES ET AMELIORATIONS

Il n'y a dans ce listing que deux instructions qui ne soient pas universelles. INKEY\$ qui détecte la frappe d'une touche du clavier et qui, sur quelques machines, peut s'appeler GET (Apple II, Commodore) ou avoir un nom très barbare sur des engins de plus en plus rares. Possesseurs de pièces de musée, à vos documentations. RND est également commun à beaucoup de machines, et tire un nombre réel aléatoire entre 0 et 1. La syntaxe de cette instruction ou le résultat produit peut varier d'un micro à l'autre, alors renseignez-vous avant de taper cette ligne.

T MPI LE NUMERO 1 DU SON INFORMATIQUE

LES SYNTHÉTISEURS VOCAUX QUI PARLENT RÉELLEMENT FRANÇAIS

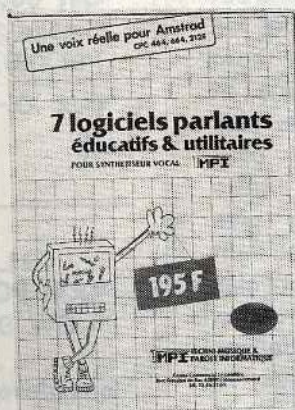
- THOMSON • MSX 1
- AMSTRAD • COMMODORE



- synthèse phonétique (tous modèles)
- programmation à partir du texte simplifié. (amstrad, thomson)

545 F CASS.
DISQ.

- THOMSON • AMSTRAD



- apprentissage alphabet, chiffres, nombres.
- clavier, listing parlant.
- synthèse voix réelle.
- logiciel vocal graphique.
- 600 mots courants français numérisés.

195 F CASS.
DISQ.

PC, XT, AT, et COMPATIBLES

NOUVEAU

CARTE « SAMPLER VOCAL »

Enregistrez votre voix, puis utilisez la dans vos programmes. Contrôle de gain audio en E/S programmable. Ampli audio 3 W. Sorties HP, PU, casque. Débit : 2 à 4 K Ø / seconde de parole enregistrée. Livrée avec microphone.

1350 F

NOUVEAU

CARTE « SYNTHÉTISEUR VOCAL »

Voix de synthèse. Effets spéciaux. Ampli audio 3 W. Logiciel phonétique à partir du texte simplifié. Débit : 200 Ø / seconde de parole enregistrée. Echantillonnage voix réelle à la demande (Nous consulter.) Sorties HP, PU, casque.

990 F

Console haut-parleur 25 W : 180 F

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR
VENTE DIRECTE PAR CORRESPONDANCE
DOCUMENTATION SUR DEMANDE.
CARTE BLEUE ACCEPTÉE.
PORT GRATUIT A PARTIR DE 500 F

T MPI TECNHI-MUSIQUE &
PAROLE INFORMATIQUE

Rue Fontaine du Bac 63000 Clermont-Ferrand
Tél : 73.26.21.04

Une fois le programme tapé et vérifié, il ne vous reste plus qu'à l'améliorer de main de maître, de le "looker pro." Au lieu des colonnes de nombres qui défilent à toute allure pourquoi pas dix emplacements où les dix nombres de la série vont défiler et s'afficher comme dans un jackpot? Un coup de joystick, clavier, souris, le premier nombre défile dans la première case. Un coup de joystick, le nombre se bloque dans la première case et le défilement commence dans la deuxième, etc. Le vice suprême c'est de jouer sur le fait que les deux premiers nombres sont vraiment tirés au hasard et que les nombres sont de plus en plus grands: on peut donc, assez logiquement, faire défiler les nombres de plus en plus vite. En se débrouillant bien, il est possible de régler cette vitesse pour qu'on puisse plus ou moins visualiser sur quel nombre le tirage va être bloqué lors des deux premières fois et évidemment pas lors des tirages suivants. Régulé en douceur, très progressivement, c'est un procédé démoniaque.

LE CREATEUR DU MOIS

LOUPE

GFA Basic pour Atari ST
par Franck Jeannin pour Tilt
(marche dans les 3 résolutions)

```
For I=1 To 500
  Color Rnd*16
  Line Rnd*640,Rnd*400,
  Rnd*640,Rnd*400
Next I
```

```
Fond$=String$(32000,0)
Graphmode 3
Hidem
Do
```

```
Mouse X%,Y%,K
Box X%-1,Y%-1,X%+10,Y%+10
Exit If K<>0
For I%=0 To 9
  Spoke 1102,Xbios(2)
  Get I%+X%,Y%,I%+X%,Y%+9,A$
  Spoke 1102,Varptr(Fond$)
  For Z%=0 To 3
    Put I%*5+Z%,0,A$
  Next Z%
Next I%
For I%=0 To 9
  Get 0,I%,49,I%,A$
  For Z%=0 To 3
    Put 60,I%*5+Z%,A$
  Next Z%
Next I%
Get 60,0,110,50,L$
Spoke 1102,Xbios(2)
Put 0,0,L$
Box X%-1,Y%-1,X%+10,Y%+10
Loop
```

GLOUTON POUR PC ET COMPATIBLES en GW Basic de Serge Claire

Vous devez aider un glouton à
dévorer un maximum de coeur.
Il faut utiliser les touches de
fonction F7, F8, F9 et F10.

```
60 REM
70 REM --- TRACE DU JEU
80 REM
90 KEY OFF:SCREEN 0,0:CLS:COLOR 4,0
:WIDTH 40
100 GOSUB 1840
110 C=250
120 A=0:B=0
130 D=3
140 A$=""
150 COLOR 3,0
160 FOR I=1 TO 17 STEP 4
170 LOCATE I,30:PRINT A$:LOCATE I+1,30:PRINT B$
180 LOCATE I+2,30:PRINT B$:LOCATE I+3,30:PRINT C$
190 NEXT I:COLOR 4,0
200 LOCATE 2,33:PRINT"SCENE":LOCATE 6,33:PRINT"SCORE"
210 LOCATE 10,33:PRINT"RECORD":LOCATE 14,34:PRINT"VIE"
220 LOCATE 18,33:PRINT"HEURE":COLOR 6,0
230 COLOR 7,0:LOCATE 22,31:PRINT"TIME 1987"
240 FOR I=1 TO 14:KEY(I) OFF:NEXT I
250 F=3:A=A+1:E=1:IF A>4 THEN A=1
260 COLOR 4,0:ON A GOSUB 1390,1020,1090,1190
270 COLOR 6,0:LOCATE 3,34:PRINT A:L
LOCATE 7,33:PRINT USING"#####";B
```

```
280 LOCATE 11,33:PRINT USING"#####";C:LOCATE 19,31:PRINT TIME$
290 LOCATE 15,34:PRINT D
300 REM
310 REM --- POSITION DE DEPART
320 REM
330 COLOR 7,0:LOCATE Y,X:PRINT CHR$(2)
340 COLOR 3,0:LOCATE S,R:PRINT CHR$(1)
350 H=0:V=0
360 GOTO 860
370 REM
380 REM --- GESTION DU PAVE CURSEUR
390 REM
400 KEY(7) ON:KEY(8) ON:KEY(9) ON:KEY(10) ON
410 KEY(7) STOP:KEY(8) STOP:KEY(9) STOP:KEY(10) STOP
420 ON KEY(7) GOSUB 640
430 ON KEY(8) GOSUB 650
440 ON KEY(9) GOSUB 660
450 ON KEY(10) GOSUB 670
460 REM
470 REM --- DEPLACEMENTS
480 REM
490 IF V=0 THEN 580
500 G=SCREEN(Y+V,X+H)
510 IF G=32 THEN SOUND 37,1:GOTO 580
520 IF G=1 THEN 710
530 IF G=3 THEN E=E+1:B=B+10:SOUND 888,.1
540 COLOR 4,0:LOCATE Y,X:PRINT CHR$(249)
550 X=X+H:Y=Y+V
560 COLOR 7,0:LOCATE Y,X:PRINT CHR$(2)
570 COLOR 6,0:LOCATE 7,33:PRINT USING"#####";B
580 LOCATE 19,31:PRINT TIME$
590 IF E=0 THEN 1510
600 GOTO 350
610 REM
620 REM --- SOUS PROGRAMME DEPLACEMENTS
630 REM
640 H=-1:V=-1:RETURN
650 H=1:V=-1:RETURN
660 H=-1:V=1:RETURN
670 H=1:V=1:RETURN
680 REM
690 REM --- UNE VIE DE MOINS
700 REM
710 COLOR 0,0:LOCATE S,R:PRINT ""
720 D=D-1:FOR I=1 TO 9
730 COLOR 7,0:LOCATE Y,X:PRINT CHR$(1)
740 COLOR 0,6:LOCATE 15,34:PRINT D:SOUND 97,3
750 COLOR 7,0:LOCATE Y,X:PRINT CHR$(2)
760 COLOR 6,0:LOCATE 15,34:PRINT D:SOUND 123,3
770 NEXT I
780 FOR I=1 TO 23
790 LOCATE 3,LOCATE I,1:PRINT STRING$(29,32)
800 SOUND 888,.2:SOUND 999,.2:NEXT I
810 IF D=0 THEN 1630
820 E=1:F=3:GOTO 260
830 REM
840 REM --- DEPLACEMENTS RIVAL
850 REM
860 RANDOMIZE TIMER
870 IF A<3 OR B<2500 THEN M=RND*3-1:M=INT(M):GOTO 890
880 IF X>R THEN M=1 ELSE M=-1
890 IF E<0-10 OR A<4 THEN L=RND*3-1:L=INT(L):GOTO 910
900 IF Y>S THEN L=1 ELSE L=-1
910 K=SCREEN(S+L,R+M)
920 IF L=0 AND M=0 THEN 400
930 IF K=32 THEN 400
```


SESAME

```

940 IF K=2 THEN 710
950 COLOR 4,0:LOCATE S,R:PRINT CHR$(F)
960 F=K:S=S+L:R=R+M
970 COLOR 3,0:LOCATE S,R:PRINT CHR$(1)
980 GOTO 400
990 REM
1000 REM --- TABLEAU Nx 2
1010 REM
1020 X=5:Y=11:R=14:S=2:Q=100
1030 FOR J=1 TO 10:FOR I=10 TO 1 STEP -1
1040 LOCATE 11-I,J,25-I-J:PRINT CHR$(3)
1050 NEXT:RETURN
1060 REM
1070 REM --- TABLEAU Nx 3
1080 REM
1090 Z=CHR$(3)+CHR$(32)
1100 X=14:Y=19:R=14:S=3:Q=109
1110 FOR I=1 TO 10
1120 LOCATE 10+I,15-I:PRINT Z$
1130 LOCATE 12-I,15-I:PRINT Z$
1140 Z$=Z$+CHR$(3)+CHR$(32)
1150 NEXT:RETURN
1160 REM
1170 REM --- TABLEAU Nx 4
1180 REM
1190 X=14:Y=17:R=14:S=3:Q=105
1200 Z=CHR$(3)+CHR$(32)
1210 FOR I=5 TO 21 STEP 2
1220 LOCATE 2,I:PRINT Z$:LOCATE 4,I:PRINT Z$
1230 LOCATE 10,I:PRINT Z$
1240 LOCATE 16,I:PRINT Z$:LOCATE 18,I:PRINT Z$
1250 NEXT
1260 FOR I=4 TO 22 STEP 2
1270 LOCATE 3,I:PRINT Z$:LOCATE 11,I:PRINT Z$
1280 LOCATE 17,I:PRINT Z$:LOCATE 9,I:PRINT Z$
1290 NEXT
1300 FOR I=5 TO 17 STEP 2
1310 LOCATE 1,4:PRINT Z$:LOCATE 1,2:PRINT Z$
1320 NEXT
1330 FOR I=6 TO 16 STEP 2
1340 LOCATE 1,3:PRINT Z$:LOCATE 1,2:PRINT Z$
1350 NEXT:RETURN
1360 REM
1370 REM --- TABLEAU Nx 1
1380 REM
1390 Z=CHR$(3)+CHR$(32)
1400 X=14:Y=19:R=14:S=3:Q=90
1410 FOR I=1 TO 12
1420 LOCATE 2+I,15-I:PRINT Z$
1430 Z$=Z$+CHR$(3)+CHR$(32)
1440 NEXT
1450 FOR I=15 TO 21 STEP 2:LOCATE I,14:PRINT CHR$(3)
1460 LOCATE I+1,13:PRINT CHR$(3)+CHR$(32)+CHR$(3)
1470 NEXT:RETURN
1480 REM
1490 REM --- PASSAGE D'UN TABLEAU
1500 REM
1510 FOR I=200 TO 600 STEP 5:SOUND I,,3:SOUND 666,,1:NEXT
1520 FOR I=1 TO 23
1530 COLOR 3,0:LOCATE I,1:PRINT STRING$(29,176)
1540 SOUND 999,,4:SOUND 888,,2:NEXT
1550 FOR I=23 TO 1 STEP -1
1560 COLOR 3,0:LOCATE I,1:PRINT STRING$(29,32)
1570 SOUND 888,,4:SOUND 999,,2:NEXT
1580 GOTO 250
1590 REM
1600 REM --- PERDU
1610 REM
1620 B=5:C=1

```

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR

3615
code
AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE

sur 3 niveaux

AMIE

vous renseigne

vous garanti

vous en donne
(Sauf Promo bien sûr !)

PLUS

**CHANGEZ
D'ORDINATEUR
AMIE RACHETE
Votre VIEIL
ORDINATEUR à
50 % de sa valeur
pour tout achat
d'une unité centrale
de plus de 4000 F**

**Ouverture de la
boutique AMIE
à Marseille
69 cours Lieutaud
13006 Marseille
(16) 91.42.50.42**

MANETTE

QUICK SHOT 1	50
QUICK SHOT 2	60
QUICK SHOT	
TURBO	135
SMITCH JOY	145
SPEED KING	130
PRO 5000	155
PROFESSIONAL	149
TERMINATOR	159

PROTECTION

Pour Amstrad	
Atari - Commodore	
Housse Toile Plas.	
CLAVIER	70
MONIT MONO	80
MONIT COUL	90
IMPRIMANTE	80
MONIT + U.C	140
Capot Clavier	150

RANGEMENT

Boîtier plastique	
10 DISK 3" 1/2	35
10 DISK 5" 1/4	45
Avec serrure	
40 DISK 3" 1/2	90
50 DISK 3" 1/2	90
80 DISK 3" 1/2	125
100 DISK 5" 1/4	125

DISQUETTES

3"
DF DD **19 F**
par 100
18 F l'unité

DISQUETTES

3" 1/2
DF DD **10 F**
par 100
9 F l'unité

DISQUETTES

5" 1/4
DF DD **4 F**
par 100
3,50 F l'unité

IMPRIMANTES

INTERFACE ET CABLE CENTRONICS FOURNIS

STAR	CITIZEN	AMSTARD	DIVERS COULEUR
NL 10 2650	120D 1850	DMP 3160 2290	OKIMAT 20 2490
LC 10 2890	LSP 10 2790	LQ 500 3990	MPS 1500 3390
NB 2410 5990	MSP 15 4590	DMP 4000 3990	JX 720 16500

PAYEZ

Facilité AMIE 4 mensualités
sans intérêt
Crédit GREG, taux 18,24 %
à partir de 1500 F
après acceptation
du dossier
Carte Bleue, inscrivez le n°
et la date de validité sur
le bon de commande
ci-dessous

**COLLECTIVITE
ALLO
DANIELE ?
43.57.48.20**

COMMANDEZ

Par téléphone :
43.57.96.89
Par minitel :
3615 code AMIE

BON DE COMMANDE

à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS

Nom Prénom N° rue
Code Postal Ville Tél
Mon ordinateur est un : réf

article	quantité	prix unit.	mont.

Mont. Total :

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F

Ci-joint mon règlement par chèque ☐

CCP ☐

CBN° Date de validité

Mes 10 % de produits en plus :
(hors promotion)

Signature

10% DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT


```

1630 FOR I=1 TO 8
1640 LOCATE 12-I,9-I:PRINT"Z";
1650 FOR J=1 TO 9+I*2:PRINT"D";:NEX
T:PRINT"?"
1660 FOR J=13-I TO 11+I:LOCATE J,9-
I:PRINT"3":LOCATE J,19+I:PRINT"3":N
EXT
1670 LOCATE 12+I,9-I:PRINT"5";
1680 FOR J=1 TO 9+I*2:PRINT"D";:NEX
T:PRINT"Y"
1690 NEXT
1700 COLOR 0,6:LOCATE 2,2:PRINT" LE
GLOUTON * (c) CLAIRE "
1710 LOCATE 22,2:PRINT" FRAPPEZ LA
BARRE ESPACE POUR REJOUER "
1720 COLOR 19,0
1730 LOCATE 12,10:PRINT"GAME OVER"
1740 IF B>C THEN C=B:LOCATE 17,7:PR
INT"NOUVEAU RECORD"
1750 COLOR 3,0
1760 ZZ$=INKEY$
1770 IF ZZ$="" THEN 1760
1780 IF ASC(ZZ$)<>32 THEN 1760
1790 STOP
1800 CLS:GOTO 120
1810 REM
1820 REM --- REGLES DU JEU
1830 REM
1840 CLS
1850 DATA LE GLOUTON,DDDDDDDDDD,
1860 DATA VOUS DEVEZ AIDER UN PETIT
GLOUTON,TRES VORACE A DEVORER,UN M
AXIMUM DE
COEURS...,
1870 DATA MAIS UN GARDIEN ESSAYE DE
,L'EN EMPECHER...,
1880 DATA LE JEU SE JOUE EN DIAGONA
LE,AVEC LES TOUCHES SUIVANTES,,F7
HAUT GAUCH
E
1890 DATA F8 HAUT DROITE,F9 BAS
GAUCHE,F10 BAS DROITE,
1900 DATA VOUS AVEZ 3 VIES D'AVANCE
,ESSEYER DE BIEN LES UTILISER...,
1910 DATA TAPPEZ ESPACE POUR JOUER
1920 RESTORE 1850
1930 S=6
1940 FOR I=1 TO 22:READ P$
1950 Q=LEN(P$):R=21-Q/2:R=INT(R)
1960 COLOR 4:LOCATE I,1:PRINT CHR$(
3)
1970 IF Q=0 THEN 2040
1980 FOR J=1 TO Q
1990 SOUND 99,.5
2000 COLOR S,0:LOCATE I,R:PRINT MID
$(P$,J,1)
2010 S=S+1:IF S=8 THEN S=6
2020 R=R+1:SOUND 555,.7
2030 NEXT
2040 COLOR 4:LOCATE I,40:PRINT CHR$(
3)
2050 NEXT
2060 IF INKEY$="" THEN 2060
2070 CLS:RETURN

```

EN ENVOYANT VOS LISTINGS
ECRIVEZ
TRES LISIBLEMENT
VOS COORDONNEES
AINSI QUE L'ORDINATEUR
POUR LEQUEL
ILS SONT DESTINES.

COMPLETEZ VOTRE

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et nous retournant le bon de commande ci-après

ACTUEL		Inertie :	
Création d'entreprise (la) :	n° 22, p. 24	Jeux de cartes :	n° 30, p. 116
Cinq ans, cinquante numéros de Tilt	n° 50, p. 70	Jeux en équipes :	n° 51, p. 84
Dessin animé par ordinateur (le) :	n° 27, p. 16	Jeux de raquettes :	n° 38, p. 128
Devenir programmeur : n° 3, p. 18		Jeux olympiques :	n° 15, p. 76
Éditeurs de logiciels en France (les) :	n° 38, p. 92	Motos :	n° 42, p. 122
Intelligence artificielle (l') :	n° 32, p. 118	Navette spatiale :	n° 46, p. 110
Jeux d'arcade (les) :	n° 33, p. 98	Simulateurs d'hélicoptères :	n° 47, p. 108
Mémoires optiques (les) :	n° 41, p. 66	Tennis : n° 5, p. 32, n° 31, p. 122	
Micro en RFA (la) :	n° 42, p. 64	Wargames :	n° 33, p. 122
		Western :	n° 41, p. 118
BANC D'ESSAI/MICRO STAR		DOSSIER	
Amiga B.E. : n° 32, p. 106		Action :	n° 38, p. 106
Amiga 500 B.E. : n° 42, p. 104		Arcade (adaptations de jeux d')	n° 50, p. 86
Amstrad CPC 464 B.E. : n° 18 p. 48, MS : n° 23, p. 68		Aventure : n° 3, p. 52, n° 18, p. 56	
Amstrad PC 1640 : n° 49, p. 112		Aventure/action :	n° 30, p. 94
Apple II M.S. : n° 25, p. 86		Aventure grandeur nature (l') :	n° 44, p. 70
Apple II GS B.E. : n° 38, p. 88		Batailles navales :	n° 19, p. 52
Archimedes (l') : n° 50, p. 80		Casse-briques :	n° 44, p. 67
Atari ST B.E. : n° 24, p. 78		Combat :	n° 39, p. 96
Atari 130 XE B.E. : n° 22, p. 72		Combat (corps à corps/épée) :	n° 52, p. 76
Atari 800 XL B.E. : n° 9, p. 21		Commerce interstellaire :	n° 42, p. 110
MS : n° 28, p. 86		Courses automobiles : n° 51, p. 72	
Atmos B.E. : n° 11, p. 40		Création graphique :	n° 12, p. 62, n° 36, p. 106
MS : n° 29, p. 96			n° 46, p. 82
Commodore 64 B.E. : n° 7, p. 24		Création musicale :	n° 15, p. 60, n° 29, p. 100
n° 22, p. 70, n° 24, p. 22		Enquêtes policières :	n° 31, p. 104
MS : n° 27, p. 108		Flippers :	n° 47, p. 90
DX7, CX5M B.E. : n° 29, p. 90		Flipper :	n° 23, p. 74
EXL 100 B.E. : n° 15, p. 26		Générateurs de jeux d'aventure :	n° 44, p. 62
MS : n° 35, p. 11			n° 28, p. 92
Macintosh B.E. : n° 31, p. 100		Glisse (skate, surf, etc.) :	n° 44, p. 75
Mega ST B.E. : n° 47, p. 84		Jeux de réflexion :	n° 34, p. 124
Minitel B.E. : n° 34, p. 106		Jeux de rôles :	n° 33, p. 104
MO 5 Thomson B.E. : n° 14, p. 26		Joysticks :	n° 16, p. 70
MS : n° 30, p. 88			n° 41, p. 106
MO 6 Thomson B.E. : n° 35, p. 108		Microédition :	n° 45, p. 80
M.S.X B.E. : n° 18, p. 40		Musique :	n° 43, p. 80
n° 23, p. 62		Onze ordinateurs à moins de 1 000 F :	n° 4, p. 50
M.S.X II H.B. 500 Sony B.E. : n° 27, p. 105		Périphériques :	n° 25, p. 92
M.S.X II H.B. 700 Sony B.E. : n° 36, p. 92		Robots : n° 11, p. 54, n° 17, p. 30	
Nintendo Entertainment System : n° 45, p. 92		Simulateurs de conduite :	n° 9, p. 60, n° 32, p. 124
NMS 8250 B.E. : n° 41, p. 102		Simulateurs de vol :	n° 7, p. 70, n° 20, p. 60
PC et compatibles B.E. : n° 28, p. 82		Simulations économiques :	n° 21, p. 52
MS : n° 37, p. 108		Simulateurs de voile : n° 44, p. 72	
PC 1512 B.E. : n° 37, p. 114		Space Invaders :	n° 5, p. 62
Sega Master System : n° 43, p. 76			n° 49, p. 82
Spectrum MS : n° 34, p. 114		Sports : n° 13, p. 58, n° 27, p. 116	
Spectrum + 2 B.E. : n° 36, p. 88		Sports d'équipe :	n° 35, p. 118
SV 318 B.E. : n° 10, p. 22		Strip Poker :	n° 44, p. 77
TI 99/4A B.E. : n° 2, p. 36		Wargames :	n° 10, p. 56
TO 7 Thomson B.E. : n° 30, p. 88			n° 37, p. 124
TO 8 Thomson B.E. : n° 35, p. 108			
TO 9 Thomson B.E. : n° 25, p. 82			
MS : n° 30, p. 88			
TO 16 PC : n° 46, p. 110			
TRS 1000 EX B.E. : n° 37, p. 114			
VG 5000 B.E. : n° 18, p. 46			
XPress 16 B.E. : n° 40, p. 62			
ZX 81 B.E. : n° 24, p. 82			
CHALLENGE		LUDIC	
Astrologie, Biorythmes : n° 27, p. 148		Aigle d'or (l') :	n° 12, p. 54
Billards (les) : n° 43, p. 94		Broadsides :	n° 21, p. 68
Boulder Dash et Pac Man : n° 52, p. 88		Cauldron II :	n° 34, p. 34
Boxe : n° 28, p. 116		Crafton et Xunk : n° 38, p. 132	
Catch : n° 50, p. 104		Defender of the Crown :	n° 47, p. 112
Contrôle aérien : n° 34, p. 146		Faery Tale :	n° 52, p. 92
Golf : n° 35, p. 132		Flight Simulator II : n° 16, p. 66	
Guerre sous-marine : n° 36, p. 124		King Quest II : n° 33, p. 33	
		Mystère de Kikekankoi (le) :	n° 10, p. 66
		Pawn (the) :	n° 45, p. 110
		Sorcery :	n° 25, p. 115
		Spy VS Spy :	n° 20, p. 52, n° 28, p. 122

COLLECTION TILT

SOLUTION LECTEURS

Affaire Sidney (I') :	n° 47, p. 122
Borrowed Time :	n° 41, p. 130
Eureka :	n° 20, p. 76
n° 21, p. 76 :	n° 22, p. 98
n° 30, p. 138. n° 31, p. 141. n° 32 p. 158. n° 33, p. 147.	n° 34, p. 162
Forest at World's end (the) :	n° 29, p. 126
Hacker :	n° 39, p. 127
Harry et Harry :	n° 42, p. 132
Hobbit (the) :	n° 30, p. 140
Masquerade :	n° 27, p. 170
Mind Shadow :	n° 35, p. 154
Pacte (le) :	n° 40, p. 126
Passager du temps (le) :	n° 45, p. 120
Orphée :	n° 31, p. 142
Robinson Crusoe :	n° 51, p. 102
Scoop :	n° 28, p. 138
Sram :	n° 37, p. 172
Sram II :	n° 43, p. 105
Tass Time :	n° 44, p. 90
Top secret :	n° 46, p. 136
Zim Sala Bim :	n° 27, p. 168
Zombi :	n° 38, p. 143
Zorro :	n° 49, p. 124

SOS AVENTURE

Adventure Builder System :	n° 47, p. 114
Affaire (I') :	n° 36, p. 150
Affaire Vera Cruz (I') :	n° 30, p. 129
Age of Adventure :	n° 39, p. 121
Alien :	n° 21, p. 72
Alternate Reality :	n° 41, p. 123
Autovisuel :	n° 37, p. 162
Aztec Tomb Revisited :	n° 23, p. 89
Baratin Blues :	n° 31, p. 129
Bill Palmer :	n° 51, p. 190
Borrowed time :	n° 30, p. 128
Calixto Island :	n° 31, p. 130
Canal meurtre :	n° 35, p. 146
Casque des forgerons (le) :	n° 51, p. 94
Chimera :	n° 52, p. 97
Cholo :	n° 43, p. 100
Crapule (la) :	n° 44, p. 85
Crash Garrett :	n° 51, p. 89

Dallas :	n° 23, p. 91
Déjà vu :	n° 33, p. 143
221B Baker Street :	n° 44, p. 86
Dossier Boerhaave :	n° 38, p. 136
Dragonworld :	n° 31, p. 131
Dungeon Maker :	n° 46, p. 130
Dungeon Master :	n° 52, p. 96
Dungeon Système :	n° 43, p. 101
Eternal Dagger (the) :	n° 49, p. 119
Faery Tale Adventure (the) :	n° 46, p. 132
Fourth protocol (the) :	n° 28, p. 132
Femme qui ne supportait pas les Ordinateurs :	n° 31, p. 128
Fer et flamme :	n° 40, p. 124
Fétiche (le) :	n° 40, p. 124
F.R.E.E. :	n° 27, p. 163
Gateway (the) :	n° 42, p. 128
Geste d'Artillac (la) :	n° 29, p. 125
Gnome Ranger :	n° 50, p. 116
Golden Path :	n° 44, p. 84
Guild of Thieves (the) :	n° 45, p. 114
Heure du serpent (les passagers du vent II) (I') :	n° 42, p. 129
Histoire d'or :	n° 37, p. 160
Hitchiker's Guide to the Galaxy (the) :	n° 39, p. 122
Hollywood Hijinx :	n° 44, p. 87
Incantation :	n° 47, p. 115
Jinxter :	n° 52, p. 94
Karma :	n° 47, p. 112
King of Chicago :	n° 40, p. 123
King Quest II :	n° 32, p. 150
Knight Orc :	n° 49, p. 120
Land of the Lounge Lizards (the) :	n° 47, p. 113
Las Vegas :	n° 29, p. 123
Legacy of the Ancients :	n° 45, p. 116
Lord of the Rings :	n° 29, p. 122
Maître des ames (le) :	n° 50, p. 116
Manoir de Mortvielle (le) :	n° 35, p. 148
Mandragore :	n° 19, p. 72
Meurtre à grande vitesse :	n° 23, p. 88
Meurtre sur l'Atlantique :	n° 30, p. 132
Meurtres en série :	n° 41, p. 124
Mindstone :	n° 36, p. 152

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS TILT

A retourner à Tilt, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort
Tél. : (16) 1 43.75.99.94

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 :



A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille
69 cours Lieutaud
13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

UNITES CENTRALES

CPC 464 M	Lecteur K7 Moniteur Mono	1990
CPC 464 C	Lecteur K7 Moniteur Couleur	2990
CPC 6128 M	Lecteur Disk Moniteur Mono	2990
CPC 6128 C	Lecteur Disk Moniteur Couleur	3990

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE		
64 K RAM DK TRONICS	490	RALLONGE 464
256 K RAM	990	RALLONGE 6128
256 K SILICON DISK	990	PERITEL
INTERFACES		CENTRONICS
RS 232	580	CABLE MAGNETO
ADAPTEUR MP1	390	
ADAPTEUR MP2	490	
MULTIFACE II	570	
TELEMATIQUE		
MODEM DTL 2000	1590	
MODEM DTL 2000 +	1990	
EMULATEUR MINITEL KENTEL	390	
LECTEURS/IMPRIMANTES		
CASSETTE	300	
DISQUE DD1	1690	
DISQUE FD1	1590	
DMP 2000	1690	
CABLES		
DOUBLEUR	100	
JOYSTICK		

AMSTRAD CPC 6128

PROMO
Coul. + Tuner TV
4990 F



LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION		PSI		SYBEX	
TRUCS ET ASTUCES	149	LA DECOUVERTE		JEUX	
PROGRAMMES BASIC	129	DE L'AMST	115	DE REFLEXION	78
AMSTRAD OUVRE TOI	99	102 PROGRAMMES	120	JEUX D'ACTION	58
LA BIBLE		AMSTRAD EN FAMILLE	120	1 ^{er} PROGRAMME	108
DU PROGRAMMEUR	249	CLEFS POUR		PROGRAMMES	82
LE LANGAGE		AMSTRAD N°	140	PROGRAM	108
MACHINE	129	TURBO PASCAL	135	EN ASSEMBL	148
GRAPHISME ET SON	129	CPM PLUS	100	CPM PLUS	148
PEKS ET POKES	99	ASSEMBLEUR	105	CPM 2.2	128
LIVRE DU		BASIC	100	GUIDE	
LECTEUR DISK	149	BASIC PLUS	100	DU GRAPHISME	108
CARTE DE CPM	149	GRAPHISME		GUIDE DU CPM	148
LA BIBLE DU 6128	199	EN ASSEMBLEUR	145	GUIDE DU BASIC	128

LOGICIELS

EDUCATIF		ROAD RUNNER	95/145
ALGEBRE	195/220	SAHOURAI	
EQUATION		TRIGON	89/139
INEQUATION	195/220	STAR RAIDER	95/145
MOTS CHOISES	195/220	TANK	89/139
DEMONSTRATION		THE PAWN	189
GEOMETRIE	195/220	ULTRON 1	
ORTHOGRAPIE	195/220	WZBALL	89/139
CARTE DE FRANCE	195/220	WONDER BOY	95/145
CARTE D'EUROPE	195/220		
GRAPHISME/MUSIC			
SUPER PAINT	390		
DR DRAW	649		
AMX PAGE MAKER	600		
ADVANCED MUSIC	350		
ARCADE/AVENTURE			
KYGAR	95/145		
720°	95/145		
GAUNTLET II	145		
FRANKSTEIN	169		
XOR	92/139		
THUNDERCATS	92/139		
SUPER SPRINT	145		
PHARON	105/155		
LIVE AMMO	119/189		
BIVOUAC	155		
SOLOMON KEY	95/139		
GARAR	95/139		
TAI PAN	95/139		
ACADEMY	95/139		
RENEGATE	95/139		
PIRATES	95/139		
BLUE BERRY	95/139		
ROBINSON			
CRUSOE	95/139		
TUER N'EST PAS			
JOUER	95/139		
FREEDY HARDEST	95/139		
GUNSLINGER	95/139		
TEMPLEUR			
D'ORVEN	95/139		
COBRA	95/139		
MISSION	95/139		
LE MAITRE DES			
AMES	95/139		
GAME OVER	95/139		
MASQUE	95/139		
LES RIPOUX	95/139		
ARMY MOVE	89/139		
BARBARIAN	95/139		
BLACK MAGIC	95/139		
COSMOTRA	135/195		
CRAFTON XUNK	135/195		
DUNGEONS	95/145		
EXPRESS MAIDER	89/139		
RASH	139/195		
INDIANA JONES	95/145		
KILLED UNTIL D	95/145		
LAST MISSION	135/195		
LIVING STONE	135/195		
MAG MAX	89/139		
MARCHE			
A L'OMBRE	145/195		
MANHATTAN	125/195		
MASTER			
OF UNIVERS	95/145		
MUTANTS	89/139		
NUJA	95/145		
PROHIBITION	120/195		
QUARTET	95/145		
NOUVEAUTES			
Bobsleigh	95/145		
Transports	89/139		
Brave Star	89/139		
Captain U.S.	89/145		
Match Day II	89/145		
Andy Capp	89/139		
Phantom Club	189		
Existe	105/155		
Insulteur	105/155		
Business	105/155		
Flight	105/155		
Phenix Noir	105/155		
La chose de	189		
Grottenburg	209		
Masque +	230		
Birdie	230		
Bad Morane	230		
Iznogoud	99/139		
Grand	114/159		

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°125

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

En mars,
ouverture d'une
boutique AMIE
à Marseille
9 cours Lieutaud
13006 Marseille

0 % DE
PRODUITS
EN PLUS
GRATUITS
* sauf promo

UNITES CENTRALES

A 500 UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur	4720
A 500 C UC 512 Ko Ram Souris 1 lect	7490
A 2000/S UC 1 Mo Souris.	11590
A 2000S/M UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk	14790
A 2000/ZO UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk	22490
A 2000/XT UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk	26290

GARANTIE
2 ANS

PERIPHERIQUES

LECTEURS INTERFACES		
A 1010 - EXTERNE 3" 1/2	2090	
A 1020 - EXTERNE 5" 1/4	NC	
A 2010 - INTERNE 3" 1/2	1690	
DISQUE DUR 20 MEG SUR CARTE PC	4400	
DISQUE DUR 30 MEG SUR CARTE PC	5200	
DISQUE DUR ST506 SUR CARTE	7500	
SCSI (A2000) 20 MEG	5600	
PC EMULATEUR LECTEUR 5" 1/4 +		
BRIDGE BOARD A2088	5600	
EXTENSIONS MEMOIRE		
A 501 (512 Ko INT. A500)	1095	
A 2052 (2 MEGAS INT. A2000)	3600	
MEGABOARD 2 (2 MEGAS A1000) 5845		
GRAPHIQUES		
TABLETTE EASYL / A500	6000	
GRAPHISCOPE II AMIGA	1690	
TABLETTE CRP A4	4600	
AUDIO		
PERFECT SOUND	1120	
SOUND SAMPLER MIMETICS	1120	
INTERFACE MIDI	580	
PRO MIDI STUDIO	NC	
VIDEO		
DIGIVIEW	1995	
CAMERA HV720	3350	
OBJECTIF SCHNEIDER	950	
ZOM COSMICAR 12.5/75	4450	
STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS	1839	
IPHOTOS, EKA, TRANSPARENTS	3200	
TUNER TV (TRANSFORME LE MONIT.		
EN TV)	1390	
CARTE VIDEO (A2032) PAL	790	
GENDER CHANGER	290	
GENLOCK A8600	NC	
DIGIPIC (TEMPS REEL N/B)	6000	
TELEMATIQUE		
FLAMITEL EMULATEUR	NC	
MODEM DTL3000	6400	

10 DISK
3" 1/2 DF DD
100 F



PROMO
500 + A 1084 +
Extension 512 K (A501)
7700 F

PAYEZ EN
4 FOIS

LIBRAIRIE

AMIGADOS MANUEL	190	INTUITION	350	TRUCS & ACTUCES	
FRANCAIS	190	AMIGA PROGRAMMER'S		(Disk)	120
AMIGADOS		HANDBOOK VOL 1	299	LANGUAGE MACHINE	199
REFERENCE	149	HANDBOOK VOL 2	299	BIEN DEBUTER AVEC	149
AMIGAWORLD	39	CLES POUR AMIGA	195	L'AMIGA	249
AMAZING COMPUTING	39	TRUCS & ACTUCES	199	L'AMIGA BASIC	249
ROMKERNAL LIBS	539				

LOGICIELS

BUREAUTIQUE		PROGRAMMATION		AVE	
MAXIPLAN	2099	TRANSFERT		WAR	1299
SUPERBASE	990	LATTICE		ARAZ	389
TEXTFACIT	790	C VYER 4.0	1790	KAMP	250
PAGE SETTER F	1690	MACRO		FAERY	250
LASERSCRIPT	789	ASSEMBLEUR MCC	679	BORRO	200
DBMAN	1439	TRUE BASIC	1184	KING OL	250
PROWRITE	1120	GRABBIT	299	DEJA VL	NC
WORD PERFECT	NC	CLIMATE	379	UNRWIT	200
SUPERBASE PRO	NC			ROADWA	NC
VIZAWRITE	1490	LUDIQUES		BALANCE	NC
PROFESSIONAL PAGE	3690	ARCADE		ULTIMA III	NC
GRAPHIQUE/MUSIQUE		KARATE KID 2	254	ALIENS FRI	309
ANIMATOR	950	COLLAPSER	249	LAND OF LL	309
VIDEOSCAPE 3D	1549	BABARIN	235	IZARDS	309
AGIS SONIX	790	DEMOLITION	100	BLACK CAUL	309
AGIS DRAW PLUS	1999	PHALLANX	100	PHANTASY III	309
DELUXE PAINT 2 PAL	780	MARBLE MADNESS	259	SIMULATION	
DELUXE VIDEO 1.2	950	CHALLENGER	100	WORLD GAMES	309
DELUXE MUSIC	809	CRUNCHER	110	HARDBALL	349
INSTANT MUSIC	293	ACTORY	119	LEADERBOARD	309
MUSIC STUDIO	399	IMPACT	150	TENTH FRAME	NC
STUDIO MAGIC	789	STRATEGIE ACTION		CHESSMATER 2000	346
SCULPT 3D	899	SNIBAD	390	BASEBALL EA	407
BUTCHER	339	DEFENDER OF THE	349	FIGHT SIMULATOR II	409
CAO 3D	1490	CROWN	350	SCENARIO DISK 7	237
SILVER RAY	1690	SHANGAI	NC	SCENARIO DISK 11	237
ANIMATE 3D	1299	HOLLYWOOD POKER	202	SILENT SERVICE	249
TV SHOW	770				

NOUVEAUTES
Animate 3D 1299
King of Chicago 389
Amegase 250
Mercurio 250
Shadowgate 200
Powerplay 250
Tetris 200
Pixmate 200
TV Show 200
Time bandits 200
Disk to disk 200
Dos to dos 200
Ferrari 200
Karting 100

CREDIT
CREG
IMMEDIAT

Mur de Berlin va sauter (le):	n° 27, p. 162	Contrôle aérien:	n° 29, p. 87
Murder on the Mississippi:	n° 34, p. 151	Dambusters (the):	n° 24, p. 48
Night and Magic:	n° 50, p. 115	Degas:	n° 32, p. 52
Nine Princes in Amber:	n° 38, p. 138	Degas Elite:	n° 39, p. 53
OO Topos:	n° 33, p. 142	Defender of the Crown:	n° 40, p. 58
Oxphar:	n° 50, p. 114	Deluxe Music:	n° 41, p. 60
Orphée:	n° 29, p. 124	Deluxe Paint:	n° 32, p. 54
Passager du temps (le):	n° 42, p. 130	Deluxe Video Construction Set:	n° 38, p. 58
Pawn (the):	n° 32, p. 149	Digitaliseur:	n° 36, p. 56
Perry Mason:	n° 38, p. 137	Digitaliseur VIDI:	n° 40, p. 59
Phalsberg:	n° 35, p. 147	D.P. Slide:	n° 34, p. 69
Phantasie:	n° 32, p. 151	Destroyer:	n° 39, p. 54
Pirates:	n° 41, p. 125	DTP PAO:	n° 47, p. 71
Pirates of the Barbary Coast:	n° 46, p. 129	Echosoft:	n° 42, p. 60
Police Quest:	n° 52, p. 95	Elite:	n° 29, p. 89
Portal:	n° 42, p. 131	Exeldrums:	n° 26, p. 53
Prophétie:	n° 28, p. 134	Exelpaint/Exelmouse:	n° 30, p. 57
Qin:	n° 51, p. 90	Expert (I):	n° 33, p. 62
Questron:	n° 20, p. 78	Explorateur III:	n° 38, p. 59
Quête du chevalier (la):	n° 28, p. 133	Fantavision:	n° 34, p. 66
Realms of Darkness:	n° 43, p. 102	Fire Power:	n° 51, p. 65
Ripoux (les):	n° 49, p. 118	Game Maker:	n° 32, p. 55
Roadwar 2000:	n° 38, p. 139	Gee Bee Air Rally:	n° 52, p. 34
Sapiens:	n° 49, p. 120	Graphic Adventure Creator:	n° 36, p. 54
Scoop:	n° 22, p. 88	Gemdraw:	n° 41, p. 62
Shadowgate:	n° 45, p. 117	Gemdraw:	n° 24, p. 49
Shard of Spring:	n° 37, p. 159	Gunship:	n° 42, p. 58
Shogun:	n° 34, p. 152	H.M.S. Cobra:	n° 39, p. 55
Silicon Dreams:	n° 41, p. 122	Infiltrator:	n° 38, p. 60
Sinbad:	n° 43, p. 102	Instant Music:	n° 37, p. 68
Space Quest II:	n° 52, p. 98	Iznogoud:	n° 51, p. 70
Sram:	n° 35, p. 145	Jet:	n° 30, p. 59
Sram II:	n° 40, p. 122	Kennedy Approach:	n° 28, p. 52
Star Trek:	n° 51, p. 88	Light Pen:	n° 29, p. 86
Tanglewood:	n° 51, p. 92	Little Computer People:	n° 28, p. 51
Taram et le chaudron magique:	n° 33, p. 144	Lorigraph:	n° 28, p. 50
Tempête sur les Bermudes:	n° 34, p. 150	Lunar Explorer:	n° 42, p. 59
Guild of Thieves (the):	n° 45, p. 114	Mach 3:	n° 50, p. 66
Thétis:	n° 37, p. 158	Magic Sound:	n° 52, p. 38
Three Musketeres (the):	n° 45, p. 115	Midi Maze:	n° 51, p. 66
Trilogie du temple d'Asphai (la):	n° 32, p. 152	Mortville Manor:	n° 45, p. 64
Troll:	n° 39, p. 120	Movie Maker:	n° 33, p. 59
Turlogh le rôdeur:	n° 51, p. 93	Music Pro:	n° 51, p. 69
Uninvited:	n° 34, p. 154	Music Studio:	n° 41, p. 61
Vahalla:	n° 15, p. 50	Music Studio (the):	n° 37, p. 70
Waidor:	n° 16, p. 54	Music Studio G7:	n° 32, p. 54
Wizard's crown:	n° 36, p. 151	Music System (the):	n° 31, p. 49
		Music Writer:	n° 25, p. 54
		Nebula:	n° 44, p. 56
		Newsroom (the):	n° 24, p. 46
		Newsroom Pro (the):	n° 44, p. 58
		Néochrome:	n° 32, p. 52
		North Sea Helicopter:	n° 31, p. 51
		Opération Mercury:	n° 25, p. 52
		Paint Works:	n° 35, p. 62
		Pluspaint Couleur:	n° 45, p. 66
		Pluspaint ST:	n° 40, p. 60
		Passagers du vent (les):	n° 39, p. 52
		Photo:	n° 27, p. 63
		Print Master:	n° 38, p. 58
		QL Peintre:	n° 30, p. 58
		Quantum Paint:	n° 52, p. 38
		Quedex:	n° 51, p. 66
		Racter:	n° 42, p. 60
		Ready Set Go:	n° 29, p. 88
		Radio Controlled Flight Simulator:	n° 25, p. 53
		Re Bouncer:	n° 50, p. 68
		Red Arrows:	n° 27, p. 64
		Science Toolkit:	n° 34, p. 67
		Silent Service:	n° 35, p. 60
		Sili Pack:	n° 52, p. 37
		Skate or die:	n° 52, p. 36
		Sonix:	n° 46, p. 76
		Soundsoft:	n° 42, p. 60
		Star Trek:	n° 36, p. 55
		Starship Andromeda:	n° 33, p. 61
		Studio:	n° 37, p. 69
		Synthesoft:	n° 42, p. 60
		Système Expert:	n° 43, p. 70
		Tau Ceti:	n° 31, p. 49
		Terrorpods:	n° 49, p. 73
		Tonic Tile:	n° 45, p. 66
		Toy Shop (the):	n° 49, p. 74
		Trail Blazer:	n° 37, p. 68
		3D Studio:	n° 41, p. 60
		Turbo Basic:	n° 47, p. 73
		Turbo CAD 3D:	n° 47, p. 70

Vampire Killer : n° 43, p. 68
Vol solo : n° 31, p. 50
Wanderer : n° 33, p. 60
Wrestling Micro League : n° 51, p. 68
Xenon : n° 52, p. 35

TOUJOURS EN VENTE

Le **Spécial Amstrad** du numéro de juin 87 vous propose :

- des périphériques (imprimantes, drives, modems) pour toutes les bourses
- des tableurs, traitements de texte, gestionnaires de fichiers...
- tous les softs de jeux d'aventure, action, simulation...

des langages, listings, livres, pour aller plus loin avec votre **Amstrad**

ET, en exclusivité, le test longue distance des **PC, CPC et PCW** le plus dur de toute l'histoire de la micro !

Le **Spécial Compatibles PC** du mois d'octobre 87 avec, au sommaire :

- 20 profils d'utilisateurs types
- 20 configurations idéales
- des tests pour mieux définir vos besoins, mieux choisir votre **PC**
- tous les points de vente
- les pièges à éviter
- les questions à poser
- dessin, architecture, musique, jeux, P.A.O., découvrez mille usages pour votre **PC**
- périphériques, langages, programmation pour maîtriser sans peine l'univers **PC**.

Le **Spécial Amstrad** du mois de décembre 87 vous propose :

- des jeux, plus de 550 softs et des centaines de photos d'écran
- le shopping, tous les cadeaux des Amstradistes fous
- un bilan : faut-il encore acheter un **CPC** ?
- une nouvelle exclusive signée **Pépé Louis**
- le combat du **PCW** contre le Videowriter
- le match du **PC Amstrad** face à ses rivaux **Atari ST/Amiga** : le match en vente (35 F) depuis le 27 février. Au sommaire de ce numéro :

- Le match **Atari ST - Amiga**.
- Enquête boutiques : comment un novice est accueilli par certains revendeurs.
- Microloisirs : les logiciels de jeux sur **ST** et **Amiga**, avec les photos d'écran.
- Création graphique et musicale : **ST** et **Amiga** ne se valent pas.
- Éducatifs : **ST** nettement mieux servis.
- Les utilitaires : émulateurs, traitement de texte et **PAO**, tableurs, gestionnaires de fichiers.
- Programmation et langages, etc.

PATIENCE !

Face à l'avalanche de vos demandes d'insertion et à l'impossibilité de transformer **Tilt** en journal de petites annonces, nous sommes au regret de ne pouvoir publier rapidement tous vos envois. Les petites annonces qui ne figurent pas dans ce numéro passeront automatiquement dans le prochain. Pour gagner du temps, utilisez le Minitel.

36-15 TILT

RUBRIQUE P.A.

Gratuit, rapide.
 Passez vos
 annonces sur
 Minitel.

VENTES

AMSTRAD

Vends câbles rallonge pour **CPC 464**, câble 1 m de rallong, vendu 50 F, cordon sous emballage. **Cédric BOREL**, 11, rue de l'Acacia, 77280 Othis.

Vends 6128 mono + interface TV + 120 disquettes + livres. Le tout : 4500 F à débattre. **Gilles**. Tél. : 45.78.83.24.

Vends écran monochrome Goldstar 600 F. **Gilles**. Tél. : 45.78.83.24.

Urgent ! Vends crayon optique pour **Amstrad CPC 464** et joystick + câble pour magnéto. Le tout 350 F. **Vian-Binh LAM**, 39/41, rue St-Fargeau, 75020 Paris. Tél. : 43.62.66.04 (après 17 h).

Vends **Amstrad 6128** couleur t.b.é. + joystick + nbx jeux : 3000 F. **Hervé LYAUDET**, la Grange-Chamelet, 69620 Le Bois-d'Oingt. Tél. : 74.71.32.36.

Vends **Amstrad 464** couleur neuf + nbx jeux + 20 revues + joystick. Prix : 3000 F. Vends aussi interface TV + ant. (valeur : 1790 F) à seulement 1000 F. **Frédéric FORABOSCO**, 6 bis, route de Maisons, 78400 Chateau. Tél. : 30.71.17.88 (après 19 h).

Vends **Amstrad PC 1512** + double lecteur de disquettes + moniteur monochrome + livres + logiciels : 6500 F. **Dominique**. Tél. : 22.51.85.73.

Vends disquette 3" **Amstrad**. **Renaud BOUCHACOURT**, chemin du Maréchal, 85300 Challans. Tél. : 51.68.04.91.

Urgent ! Vends jeux pour **Amstrad 6128** et **Oric Atmos**. Vends revues : **Tilt**, **Amstar**... **Quan Chi HUYNH**, 10, allée Britannicus, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.52.49.

Suite achat lecteur 5 1/4 **CPC**, vends 63 disq. 3" et 45 K7 à prix d'ami. Jeux et utilitaires récents, liste contre enveloppe timbrée. **Daniel MAGY**, 3, rue de l'Assomption, 67210 Bernardswiller.

Vends **Amstrad CPC 6128** coul. + joystick + livre + nbx jeux + revue spécialisée + CPM. T.b.é. + nombreux utilitaires. Valeur 6 500 F, vendu 4 000 F. **Arnaud HOMANN**, 2, allée Marcel-Pagnol, 94000 Créteil. Tél. : 48.99.98.03.

Stop ! 1 **Amstrad 464** + adaptateur **Péritel MP2** sous gar. + nbx jeux + joystick + 1 trait. texte + 1 Dao, le tout en t.b.é. pour 990 F. Affaire ! **Vicent JARROSSON**, 31, chemin des Petites-Brosses, 69300 Caluire-et-Cuire. Tél. : 78.23.61.78.

Vends **CPC 464 M** + lect. **DDI 1** (t.b.é.) + nbx jeux or. + 2 joy. + rangeur disq. et K7 + revues + manuels. Prix : 3000 F (**CPC 464 M** : 1400 F, jeux : 800 F. Lect. disks : 1690 F). **Pascal BONY**, 15 ter, rue du Frêne, 31150 Fenouillet. Tél. : 61.70.05.92.

Cause vente **Amstrad** revends tous mes logiciels K7 & disk (25), ensemble (1 000 F) ou séparément (jeux & utilit.) (**Barbar**, **Discolo**). **Alexandre BOIRON**, Hat-Balzac, 33730 Villandraut. Tél. : 56.25.88.70.

Vends ou échange nombreuses cassettes pour **Amstrad CPC 464**. **David RIMBAUD**, 36, rue de la Malvin, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.08.89.

Vends **CPC 6128** monochrome + 1 joy. + 8 disks + nbx jeux + revues. le tout t.b.é. Prix neuf : 4500 F, cédé 2600 F. **Franck GONNELLAZ**, 8, allée du Château, 69780 Mions. Tél. : 78.20.26.60.

Vends **CPC 464** mono. + joystick + cassettes + livres + revues t.b.é. : 1500 F franco, calculatrice **FX 7000 G** + manuel t.b.é. : 600 F + port. **Lionel DALMAS**, quartier St-Etienne, chemin des Plâtrières, 83330 le Bousquet. Tél. : 94.90.41.74.

Vends nombreux jeux pour **CPC 464 K7**, bas prix. **David COURDESSES**, Les Ourauds, 46230 Lalbenque. Tél. : 65.24.71.00.

Vends **Amstrad 6128** état neuf (87) 2990 F. Vends aussi disquettes de jeux, se renseigner (nbx jeux + nouveautés 88). **Sébastien FAVRE**, 56, rue de St-Sauve, 59770 Marix. Tél. : 27.47.11.94.

Vends **Amstrad CPC 6128** couleur + nbx jeux sur disks + livres langages + revues + listings + stylo optique, le tout 4200 F. **Xavier MÉNAGER**, 4, rue du Cap-Frehel, village du Manet, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.57.33.67.

Vends **CPC 464** couleur état neuf + nbx jeux dont nouveautés + housses + livres + revues + joystick. Prix : 5500 F. **Denis PETITJEAN**, 12 bis, rue Saint-Victor, 51200 Epemay (Marnes). Tél. : 26.54.44.52.

Vends **CPC 464** + mon. couleur + SSA 1 + manuel + nbx logiciels dans l'emballage d'origine. Le tout vendu 2200 F. **Yves FONTANES**, 5, rue des Vosges-Monswiller, 67700 Saverne. Tél. : 88.71.02.54.

Vends **Amstrad 464**, moni. monoc. + DD1 + housse + joystick + 4 livres pour micro applications + logiciels : 2500 F. **Raynaud**, quartier du plan de Blavet, 06340 Drap. Tél. : 93.27.06.84.

MINITEL
 UNE SUPER AFFAIRE
 PAR JOUR

3615
 code
 AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43 57 48 20
 Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43 57 82 05
 Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

En mars,
 Ouverture d'une
 boutique AMIE
 à Marseille
 69 cours Lieutaud
 13006 Marseille

10 % DE
 PRODUITS
 EN PLUS
 GRATUITS

* sauf promo

- IMPRIMANTE**
 MPS 801 1300
 MPS 1200 2290
- MONITEUR**
 1802 (40 coll) 1990
 1907 (80 coll) 2790
- LECTEUR**
 K7 120 250
 DISK 1541 1650
 DISK 1571 2490
- GRAPHIQUE**
 TABLETTE KOALA PAD 1300
 TABLETTE GRAPHISCOPE 990
 CRAYON OPTIQUE 410
 SOURIS 64 MAGIC MOUSE 480
 SOURIS 128 550
- AUDIO**
 SOUND EXPANDER 1200
 SOUND SAMPLER 850
 CLAVIER SYNTHÉ 925

UNITES CENTRALES

C 64 N + GEOS - 64 K Nouveau 1450
 Modèle
C 128 A2 + JANE - 128 K Clavier 2190
 Azerty
C 128 D A2 + JANE - 128 K Clav 3990
 Azerty + Lect. 1571
 PC, demandez-nous les nouveaux prix

PERIPHERIQUES

- SYNTHÉ VOCAL TECHNI MUSIC 480
 SYNTHÉ VOCAL VOICE MASTER 850
 INTERFACE MIDI 350
- INTERFACE**
 CENTRONICS 890
 IEE 1590
 RS 232 650
- TELEMATIQUE**
 MODEM DTL DIGITELEC 1590
 MODEM DTL - DIGITELEC 1990
 EMULATEUR MINITEL 390
- VIDEO**
 DIGITALISER PRINT TECHNIK 1290
 INTERFACE PAL-RVB 450
 TUNER TELE 1390
- CARTOUCHES**
 CPM 390
 POWER CARTRIDGE 470
 GAME KILLER 150
 FREEZE FRAME 490
 EXTENSION MEMOIRE 256 K 1290

PROMO
C64N + lect. Disk
1541
 + manette
 + 3 logiciels
2990 F

LIBRAIRIE

- MICRO APPLICATION**
 TRUCS ET ASTUCES 129
 DU COMMODORE 128 149
 LE LIVRE DU CP/M 149
 LA BIBLE 149
 DU COMMODORE 128 149
 LE LIVRE DU BASIC 7.0 149
 LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE 179
 1571 ET 1570 179
 PEKS ET 129
 POKES DU C128 129
- LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530 99
 LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64 149
 TOME 2 149
 LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541 179
 LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64 149
 TOME 1 149
 ENTRETIEN ET REPARATION DU VC 1541 149
- JEUX D'AVENTURE : COMMENT LES PROGRAMMER 129
- PBI**
 CLE POUR C64 110
 CLE POUR C128 110
 BASIC C128 149
 CPM+PLUS SUR C128 149
 102 PROGRAMME 120
 C64 120
 102 PROGRAMME 120
 C128 120

LOGICIELS

- BUREAUTIQUE**
 DATAMAT 350
 TEXTOMAT 350
 POWERPLAN 650
 SWIFT 450
 SWIFT K7 295
 WIZASTAR 128 1190
 VIRGULE SENIOR 750
 SUPERBA 128 595
- GRAPHIQUE/MUSIQUE**
 SUPERPAINT 350
 GAME MAKER 220
 ART STUDIO D 149/184
 ADVANCED MUSIC SYSTEM 310
 MUSIC STUDIO 186
- PROGRAMMATION**
 TRANSFERT 350
 BASIC 64 350
 OSFOR PASCAL N.C.
 MON. 64 N.C.
 DISC DISSECTOR 324
 LOGO 595
 BASIC 128 450
- EDUCATIFS**
 MATHEMATICS 190
 ORTHOGRAPHE 190
 ANGLAIS (N° 1 à N° 4) 190
 ORTHO (N° 1 à N° 2) 190
 GRAM (N° 1 à N° 6) 190
 ARITH (N° 1 à N° 2) 190
 ALGÈBRE (N° 1 à N° 2) 190
 MATS SUP 190
 MIMI 295
- GAME OVER** 95/145
 GUNSLINGER 95/145
 IKARI WARRIOR 89/129
 INDIANA JONES 95/145
 KILLED 95/145
 DEAD 95/145
 KNUCKLE BUSTER 95/145
 UNIVERSE 95/145
 NEMESIS 89/145
 NINJA 95/145
 QUARTET 95/145
 RENEGADE 95/145
 BLADE RUNNER 95/145
 ROAD RUNNER 95/145
 SARACEN 95/145
 SLAP FLIGHT 89/145
 STIFFUP AND CO 95/145
 SUBBATTLE 95/145
 SIMULATEUR 95/135
 SUPER SOCCER 89/145
 SWOLD SAMOURAI 95/145
 TAIPAN 89/145
 TAG TEAM 95/145
 WRESTLING 95/145
 TANK 95/145
 TEMPLE OF TERROR 95/145
 WIZBALL 95/145
 WONDERBOY 95/135
- HIT PARADE**
 ARCHONOID 89/135
 ARMY MOVES 89/145
 BARBARIAN 95/135
 BOMB JACK 2 89/129
 COBRA 89/129
 DEEPER DUNGEONS 95/145
 ENDURO RACER 95/145
 FIST 2 95/129
 GAUNTLET 95/145
 GUNSHIP 145/195
 INFILTRATOR 95/145
- SUIV SUP**
 TERI 95/145
 THE 95/145
 TOP 95/145
 WINT 95/145
 WORI 95/145
 XEVIC 95/145
 AMER 95/145
 BATAI 95/145
 D'ANG 95/145
 BREAK 95/145
 CRYST 95/145
 DESERT 95/145
 DOUBLE 95/145
 GALVA 95/145
 HIGHLANDER 89/129
 KONAMIS GOLF 89/129
 JEUX SANS 89/129
 FRONTIERS 89/129
 RAMBO 89/129
 STREET HAWK 89/129
 TENTH FRAME 95/145
 THAI BOXING 89/129
 UCHIMATA JUDO 95/129
 YEAR KUNG FU II 89/129
 ZORRO 89/139
 MAGNIFIANT 119/186
 SEVEN 119/186
 THUNDERCHOPPER 169
 VERISCOPE 169
 COLONIAL CONQUEST 230 96/145
 CAPTAIN 96/145
 RINGS OF ZILFIN 250
 AIRBONE 148/168
 RANGER 189/145
 COMBAT 99/145
 SCHOOL 99/145
 SPORT PACK 99/145
 KYGAN 99/145
 CONFLIT IN VIETNAM 168

Tous les prix sont TTC

BO DE COMMANDE VOIR PAGE N°125

AGRE
 GARANTIE
 2 ANS

20 DISK
 5" 1/4
 100 F

PAYEZ EN
 4 FOIS

NOUVEAUTÉS
 720 95/145
 Ranpage 95/145
 Water Polo 95/145
 Master of the 95/145
 Universe 95/145
 Ramports 98/149
 Psycho Soldier 155
 HMS Pegasus 95/145
 Skate or Die 95/145
 Mini Putt 95/145
 Test Drive 430
 Jet 95/145
 Chinaw 95/145

CREDIT
 CREC
 IMMEDIAT

ENCORE DU NOUVEAU SUR LE 3615 CODE TILT

LES BIDOUILLES:

Allez plus loin avec votre Amstrad, votre Atari, votre Commodore ou votre Apple en posant vos questions à nos spécialistes. Ils vous répondront en 48h.

RUBRIQUE JEUX:

LE JACKPOT TILT EST ARRIVÉ !

Mettez à l'épreuve vos connaissances en micro et alignez 3 signes identiques sur le jackpot.

**1 CONSOLE SEGA
A GAGNER CHAQUE SEMAINE !**

Vends CPC 6128 couleur (s. garantie) cause ST avec nbses revues + manette + disques (news). Excellent état. Prix : 3 000 F. **Laurent JOUVET, St-Martin-de-Riberac, 24600 Riberac. Tél. : 53.90.15.19** (heures repas).

Vends CPC 6128 + manette + nbx jeux ordinateur encore garantie 6 mois : 2 000 F (monochrome). **Mathieu HOUILLEY, 7, rue de la Garenne, 78120 Orphin. Tél. : 34.85.95.12.**

Vends clavier 6128 + adaptateur Péril + multiface 2 + synthé. vocal technisme + nbx disquettes + doubleur de joystick + joystick + câble pour brancher 2^e lecteur. Prix à fixer. Tél. : **86.96.03.95** (après 18 h).

Affaire ! Vends moitié prix Amstrad couleur + lecteurs 3" et 5,25" + 240 disques (800 progrs) + tuner TV. **Vincent BASSI, 1, rue des Roses, 57000 Metz. Tél. : 87.65.59.00.**

Vends jeux (K7) pour Amstrad CPC 464, renseignements sur demande. **Pascal JUGÉ, les Chassés St-Pierre-sur-Orthe, 53160 Bais. Tél. : 43.37.45.30** (le week-end).

Vends Amstrad CPC 6128 + 4 jeux originaux + joystick : 2 150 F. Vends aussi disquettes 3" pour Amstrad. A débattre. **Christophe MEQUINON, rue des Ecoles-St-Gratien, 14130 Pont-l'Évêque. Tél. : 31.65.28.60.**

Vends Amstrad 6128 mono + adapt. Péril + 70 disques + joystick (le tout en bon état) : 3 800 F. MSX + 26 jeux : 590 F. **Frédéric CHAMBOLEYRON, 27 rue des 3-Câbles, 95000 Cergy. Tél. : 30.32.34.68.**

Vends Amstrad CPC 464 + lect. disk 3" (DD1) + nombreux jeux (Super ski, Harry, Arka, etc.) + revues + boîte rangement + 13 disk 3". Le tout : 3 500 F. **Vincent MARTINEZ, 13, rue de la Prévoyance, 91200 Athis-Mons. Tél. : 69.38.89.08.**

Vends Amstrad PC1 512 HD20 couleur + log. 9 000 F, possibilité échange ST ou Amiga. **Valéry MAGNAN, 4, rue Roger-Desprès, 78220 Viroflay. Tél. : 30.24.05.16.**

Vends pour Amstrad CPC 464, multiface 2 (copieur hard), peut se brancher avec un lecteur de disquettes. Prix neuf : 575 F et vendu 300 F. **Ludovic BOUTAUD, 3, avenue du Nouveau-Bezon, 95870 Bezons. Tél. : 39.61.62.55.**

Cause départ vends PC1 512 moniteur couleur, 2 drives + imprimante DMP : 3 000 F + disk + livres. Le tout T.B.1. : 9 500 F (juillet 87). **Arnaud GROSSARD, 5, rue Philibert-Delorme, 75017 Paris. Tél. : 42.67.26.92.**

Vends DD1 Amstrad + 20 disqs. Le tout 2 300 F. **Xavier AZZIZA, 3, rue Sesto-Florentino, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.64.83.80.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + manette de jeux + nbx logiciels, revues année 87. Le tout vendu 3 000 F (à débattre). **David MAURIER, 4, rue Victor-Hugo. Tél. : 44.57.55.46.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur achat déc. 87 garantie 1 an + nombreux jeux dont nouveautés + 1 joystick + revues + housses de protection : 4 800 F. **Philippe CHANUSSOT, 6, allée des Primevères, 95360, Montmagny. Tél. : 39.84.24.13** (après 18 h).

Vends jeux originaux en disquette pour Amstrad : liste sur demande. **Frank NOGUERA, boulevard Guy-Moquet, 13110 Port-de-Bouc (région : Marseille). Tél. : 42.06.66.27** (entre 20 h et 20 h 30).

Vends Amstrad 464 couleur bon état (janv. 87) + nbx jeux + manuel + joystick. Le tout pour 2 000 F. **Jérôme JERKECH, le clos du château, 2, allée Charles-Baudelaire, Triel-sur-Seine (Yvelines). Tél. : 39.74.03.23.**

Vends pour Amstrad (Super Paint 200 F), les Dieux de la mer, Le Maître des âmes, Le Necromancien, Barbarian à 120 F les 5 ou 400 F le tout sauf SP. **Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.65.14.**

Vends Amstrad CPC 6128 monochrome de janvier 1987, peu servi. **Cyril LACOSTE, 33, rue Malbos, 33700 Mérignac. Tél. : 56.87.09.17.**

Vends CPC 6128 coul. + 13 disq. + 2 boîtiers pour 10 disq. + livres + magazines + housse clavier. Valeur 6 000 F, vendu 4 000 F. **David BONNAMAUD, 423, avenue du 8-Mai, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.16.09.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome avec un joystick et nbx logiciels pour le prix de 1 700 F. **Michel BANWARTH, 8, sente du Milieu-des-Gaudins, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.44.49.**

Vends disquettes Amstrad 100 F pièce : Sram 2, Astérix et le chaudron magique, Game over, Gauntlet, Blue war, Crazy cars, Saboteur 2. **Yann ALLIGNOL, 8, rue Louis-Ganne, 75020 Paris. Tél. : 43.60.55.33.**

Vends CPC 464 couleur + drive DDI + joysticks + magazines + nbx jeux et listings. Valeur réelle 7 000 F, vendu 3 500 F. **Bruno BERGER, 47, rue du Général-Leclerc, 95210 Saint-Gratien. Tél. : 34.17.36.46.**

Vends Amstrad CPC 464 moniteur couleur + nbx jeux dont dernières nouveautés (Out run) + DD1 + nbx magazines. Prix : 2 000 F. **Laurent DAVE, 17, avenue Paul-Adam, 75017 Paris.**

Vends Amstrad 6128 couleur + Pro 5000 + souris AMX + 20 disquettes 2 doubleur de jeux + 10 journaux informatiques + filtre écran 2 nbx jeux pour 4 000 F. **A.M.D. SALMON, 7, rue de l'Annonciation, Paris. Tél. : 45.27.13.90.**

Vends CPC 6128 + moniteur couleur + nombreux jeux sur disquette et cassettes + manette. Prix : 3 990 F. **Jean-Christophe LONGCHAMON, 30, route de Lieussaint, 91100 Tigery. Tél. : 43.31.80.55** (après 18 h).

Vends Amstrad 6128 AZERTY monochrome + interface Péril TV + livres + nbx programmes + nbses disquettes. Le tout : 4 000 F à débattre. **Gilles DE CHEZELLES. Tél. : 47.78.88.24** (le soir).

Vends CPC 6128 couleur + DMP 2000 + boîtier de rangement + nbx jeux + manette. Le tout pour 4 500 F au lieu de plus de 6 830 F. **Benjamin GARRIGUES, 85, bd Port-Royal, 75013 Paris. Tél. : 43.31.80.55** (après 18 h).

Vends drive complet boîtier métal haut 6 cm Matsushita 5" 1/4 1/2 têtes alimentation et cordon pour Amstrad CPC 1 100 F. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : 43.72.64.64.**

Vends Amstrad 6128 couleur + divers jeux dont les meilleurs (Prohibition, Enduro Racer, Barbarian...). Vends 3 600 F + 2 joysticks + doc. **Sébastien LOINIER, 3, rue du Capitaine-Ferber, 75020 Paris. Tél. : 43.60.90.26.**

Vends cassettes Amstrad (jeu Amsoft) et utilitaires (Easy Amsoft et Salut l'artiste) toutes neuves. Cause rachat d'un PC 1512. **Laurent, Vierzon. Tél. : 48.75.17.55** (après 18 h).

Vends Amstrad CPC 464 mono + Mirage Image + 60 jeux + livres + joystick. Prix : 1 500 F. **Bruno CROCI, 61, rue du Val-André, 78560 Port-Marly. Tél. : 39.16.33.35.**

Vends pour CPC originaux en K7 40 F pièce : Sorcery, Cauldron, Arkanoïd, Skyfox, Winter Games, Devil's Crown, Who Dares Win 2, Wizard's Lair, Last V8. **Stéphane BURET, 14, bd Descartes, 78180 Montigny-Le Bretonneux. Tél. : 30.64.42.78.**

Vends jeux originaux sur K7 pour CPC 464 entre 50 et 60 F. **Philippe DUCRET, Les Cyclamens, 2, rue Beauregard, 74150 Rumilly. Tél. : 50.69.56.55.**

Urgent ! Vends Amstrad 6128 couleur + 20 disqs (dont Gysor, Discology + T. Pascal) + 3 bouquins + nb. revues valeur réelle 7 500 F, vendu 4 500 F. **François MANCAU, chemin du Pré Auvé, 35770 Vern-sur-Seiche. Tél. : 99.62.77.05.**

Vends logiciels originaux K7 et disq. pour Amstrad K7 à 30 F, disq. à 40 F. Liste sur demande. **Edwige MARCHAND, 2, chemin du Port Sec, 02270 Chevreuil-Moncau. Tél. : 23.80.78.61** (après 20 h).

Vends jeux pour Amstrad CPC 6128 + crayon optique Electric Studio Light Pen (logiciel K7 ou disq.) : 300 F, prix intéressants. **Yann LEPRETRE, 58, rue du docteur Cotoni, 76800 Saint-Etienne-du-Rouvray. Tél. : 35.65.43.02.**

Vends Amstrad 6128 coul. neuf sous garantie (achat 08/87) + joystick + nombreux logiciels + manuel d'utilisation. Prix : 3 300 F. **Christophe DERVAUX, 13, rue Gabriel Péri, Houille. Tél. : 39.68.62.47.**

Vends Amstrad PC 1512 double drive + moniteur couleur HD + souris + nbx jeux + émulateur Minitel (LCCE - câble). Prix : 7 500 F, vendu : 1 200 F. **Cédric JANSENS, 34, bd Victor-Hugo, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.58.72.07.**

Vends pour Amstrad : Les dieux de la mer, Le Maître des âmes, World Class, Leader Board, le Necromancien (disq.) pour 130 F la disquette ou 450 F tout. **Bruno PIERRE, 1, résidence des Fontaines, rue Marcelin Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.65.14.**

Vends Amstrad CPC 6128 + environ 50 jeux et quelques utilitaires + 2 joysticks + dédoubleurs, valeur : 4 900 F vendu 3 900 F. **Emmanuel MARY, 13, rue Maryste Bastié, 78300 Poissy. Tél. : 39.79.22.53.**

Vends CPC 6128 couleur, garanti 8 mois + manuel + 50 disq. 3D pleins (jeux, util. dont nbx nouveautés) + livre + revues + lecteur SP 1/4 : 5 000 F. **DJAFAFAR. Tél. : 43.39.91.93** (à 18 h).

Vends jeux : Izogoud pour Amstrad CPC 464, acheté 1 250 F, vendu 150 F avec bande dessinée : l'anniversaire d'Izogoud. **Sébastien LAMBOLEY, le clos Rousseys-Pevecey, 25870 Decevey. Tél. : 81.56.82.45.**

Vends ordinateur Amstrad CPC sans moniteur. Faire offre. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : 43.72.64.64.**

Vends Amstrad PCW 8256 + écran mono. + imprimante + log. originaux (multilap, CPM +, Logoscript...) + jeux + revues, prix : 3 500 F. **Franck GRIVEL, clos les Ombres, 31650 St-Orens-de-Gammeville. Tél. : 61.39.04.74.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + joystick + plusieurs K7 + revues, prix à débattre. **Jean-François VANKEM-MEL, 91, Brenack Straete Meris, 59270 Bailleul. Tél. : 28.42.73.80.**

Vends Amstrad CPC 464 + 55 jeux originaux + 3 joysticks + moniteur couleur : 6 400 F, pour achat du tout donne

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR

3615
code
AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

Tél. : (1) 43.57.48.20
Tél. : (1) 43.57.82.05

En mars,
Ouverture d'une
boutique AMIE
à Marseille
69 cours Lieutaud
13006 Marseille

UNITES CENTRALES

520 STF	UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3" 1/2 SF	2990
520 STF	UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425	5490
1040 STF	M UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 + Mon. mono SM Q125	5990
1040 STF	UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425	7490
Mega	ST2M UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 DF + Mon. mono	11800
Mega	ST4M UC 4 Mo Ram 1 lect. 3" 1/2 DF Mon. mono	15300
Mega laser	2 UC ST2M + Imp laser SLM 804	24800
Mega laser	4 UC ST4M + Imp laser SLM 804	28400

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS

* sauf promo

PERIPHERIQUES

LECTEURS		
DISK 500Ko 3" 1/2 SF 354	1590	
DISK 1 Mo 3" 1/2 SF 314	1990	
DISK DUR 20Mo SH 204	4990	
DISK 1 Mo 3" 1/2 CUMANA	1590	
DISK 1 Mo 5" 1/4 CUMANA	2400	
IMPRIMANTES		
MATRIciel SM 804	1990	
LASER SLM 804	14100	
MONITEUR		
MONOCHROME HR SM 124	1490	
COULEUR BR ET MR SMI 1425	2990	
VIDEO		
DIGITALISER REALTISER	1700	
DIGITALISER PRO 87	2900	
GENLOCKER	NC	
CAMERA	3350	
ZOOM	4450	
STATIF	1839	
TUNER TELE	1350	
HANDY SCANNER	3990	
GRAPHIQUE		
TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4600	
TABLETTE A DIGITALISER KUNTA	11730	
AUDIO		
DIGITALISER SOUND MASTER	1990	
ST REPLAY	800	
INTERFACE		
REAL TIME CLOCK	455	
EXTENSION MEMOIRE 512K	990	
EMULATEUR MAC	1800	
OSCILSCOPE	1990	
PROG D'EPROM	1990	
INVERS MONITEUR MONO COUL	250	
FREE BOOT	479	
TELEMATIQUE		
MODEM	1990	
EMULATEUR MINTEL	750	
CABLES		
IMPRIMANTE	150	
PERITEL	150	
MINTEL	150	
RALLONGE JOYSTICK	100	

10 DISK 3" 1/2 DF DD 100 F

PAYEZ EN 4 FOIS

PROMO

ATARI 1040 STF + Mon. Mono SM 124 + Imprimante citizen

7290 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION		
LIVRE DU ST BASIC	149	
DU BASIC AU C	149	
LE LIVRE DU GFA	149	
DEBUTER AVEC ATARI	249	
LE LIVRE DU GEM	129	
LIVRE GFA BASIC	179	
GFA BASIC	199	
DISKETTE	319	
GRAPHISME 3D	179	
GRAPHISMES ET SON	149	
LIVRE DU LANGUAGE	149	
MACHINE	149	
LE LIVRE DU GFA	149	
BASIC	199	
DEVELOPPER GFA	199	
(DISQ. INCL.)	299	
TRUCS ET AST. GFA	269	
(DISQ. INCL.)	269	
GRAPHISMES EN GFA	249	
PSI		
CLEFS POUR ATARI ST		
TOME 1		
SYSTEME DE BASE	295	
CLEFS POUR ATARI ST		
TOME 2		
GEM	285	
C SUR ATARI ST	165	
3 ETAPES INTELLIGENCE		
ARTIFICIELLE	210	

LOGICIELS

PROFESSIONNELS		
HABAWRITER I	390	
HABAWRITER II	895	
TEXTOMAT	450	
WORDSTAR	1200	
DBASE II	1200	
DATAMAT	450	
LASERBASE	890	
DEMAN	1500	
HABADESK	740	
HABA SOLUTION	490	
HDBASE	1100	
HIPPO CONCEPT	990	
VIP	1490	
TYPESETTER	410	
PLATINE ST	1450	
TEXT DESIGN	395	
HIPPO PIXEL	319	
COLOR EDITOR	395	
L'EXPERT	NC	
HIPPO ALMANACH	390	
PUBLISHING	1450	
PARTNER	990	
SUPERBASE	990	
BECKER TEXT	750	
MUSIQUE		
MUSIC STUDIO	260	
PRO 24 STEINBERG	2490	
MASTER SCORE	990	
ST STUDIO	600	
SOUNDWAVE	1600	
EZTRAC	650	
CZ ORIOD	990	
DX-ANDROID	1990	
JEUX		
BARBARIAN	240	
FLIGHT SIMULATOR	430	
SCENARIO DISK N7/11	230	
GAUNTLET	250	
WINTER OLYMPIAD	98	
SUPER SPRINT	250	
LAS VEGAS	100	
KARTING	100	
CLEVER AND SMART	230	
MICRO LEAGUE	207	
WRESTLING	195	
OGUE	355	
TANGLEWOOD	200	
MACH 3	210	
310 GALAX	200	
STAR WARS	210	
BUBBLE GHOST	200	
SKY FIGHTER	195	
SPACE PORT	195	
ADDICTA BULL	220	
STAR TRECK	250	
RINGS OF ZILFIN	350	
ROADWAR 2000	350	
NOUVEAUTES		
Space Quest II	250	
Police Quest	250	
Gunship (Français)	255	
Bobo	210	
Blackmail	265	
President Elect	205	
Predator	205	
Enduro Racer	225	
Eyes	230	
Bill Palmer	245	
Masque + Demonic	250	
Jump Jet	210	
Chimera	210	
Bad Cut	275	
UMS	225	
Xenon	250	
Mashu	265	
Crash Garrett	NC	
King of Chicago	250	
Jinxter	215	
Eco	265	
Newlito	265	
Wizball	205	

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°125

console Atari + 12 cartouches. **Cédric CORDON**, 36, rue Paul Doumer, Porta-Binson, 51700 Dormans. Tél.: 26.58.08.15.

Vends et échange nombreux softs dont News pour 6128, vds originaux 464, 25 F contact sur Minitel 3615 + ASPAR BAN M21 (Magnum). **Alexis LETOURNEL**, 17, allée des Fleurs, 76240 Bonsecours.

Vends logiciels pour Amstrad disq., nombreux jeux : Prohibition, Druid, Barbarian, Arkanoid, Wintergames, Commando, Short Circuit, etc. **Emmanuel RENARD**, 160, rue du bois de Fleury, 92190 Meudon. Tél.: 45.34.93.71.

Vends nbx logiciels K7 Amstrad cause achat Amiga, prix canon. **Patrice AUGUSTO**, quartier Savary, 08400 Vouziers.

Vends Amstrad CPC 6128 monochrome, déc. 86, + 1 joystick Switch joy. + nbx logiciels (nouveau) + CPM + nbx revues, le tout : 4000 F. **Sébastien LOUVEAU**, 8, allée des Missionnaires, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél.: 30.58.39.89.

APPLE

Vends Apple II c + 2 drives + 1 imprimante 40 c + 1 Koala Pad + 1 joystick + 1 Paddles + 1 carte parallèle + nbx programmes. Prix : 3000 F. Urgent. **Bruno BALAGUETTE**, 8, impasse de l'Union, 91260 Juvisy-sur-Orge. Tél.: 69.21.20.81.

Vends Apple 2 E + mono + duodisk + 128 K + 80 col + carte couleur + imagewriter + synthétiseur vocal + livres + logiciels + joystick + gadget. Prix : 7990 F. **Jacques ROSSI**, 1, bd du Docteur Parini, 13012 Marseille. Tél.: 91.83.83.47.

Vends imprimante couleur Scribe + carte super série pour ordinateur Apple 2; prix : 2500 F (à débattre). Carte modem novation; prix : 2500 F. **Philippe FOISSY**, 9, rue Normande, 91160 Ballainvilliers. Tél.: 64.48.61.21.

Vends compatible Apple + moniteur couleur + 2 lecteurs de disq. + 43 disq. dont Karateka, Skyfox, Summer Games, Strip Poker... Prix : 5499 F. **Willy MARTIN**, place Forte-de-Mont-Dauphin, 05600 Mont-Dauphin. Tél.: 92.45.00.46.

Stop ! Vends Apple II e 64 K + moniteur mono + drive + joystick + livres + nbx logiciels. Prix : 3500 F. **Franck CHATRY**, 97125 avenue Roger-Salengro, 92290 Châtigny-Malabry. Tél.: 46.61.84.11.

Vends pour Apple II c : moniteur II c monochrome noir et vert + câbles + support réglable + docs (pas vieux, bon état, bonne qualité). Prix : 1000 F. **Lucas SCHIFFRES**, 14, rue François-Miron, 75004 Paris. Tél.: 42.78.95.97.

Vends Apple II GS (mai 1987). L3"1/2 + 2 x 5"1/4 + joystick + m. SD 10 + APWC + APWA + programmes A. II + moniteur couleur HD. Prix : 11000 F; sans moniteur : 8000 F. **Marc OBLIN**, 24, rue P.-Picasso, Bobigny. Tél.: 48.30.66.89 (bureau).

Vends jeu Apple II c : le Fétiche. Prix : 140 F. **Jean-Yves MAES**, 83, rue de Buzenval, 75020 Paris. Tél.: 43.72.08.74.

Vends Apple II c + souris + drive compatible + modem + joystick + nbx disq. : à débattre + possibilité imprimante : 1700 F. **Patrick BAROUCH**, 75, rue de la Paix, 94170 Le Perreux. Tél.: 43.24.55.61 (après 18 h).

Vends à des prix écraasés : logiciels de Wargames pour Apple (originaux). **Frédéric ARMAND**, 55-59, bd Sérurier, 75019 Paris. Tél.: 42.40.28.90.

Vends Apple II c + moniteur II c + joystick + souris + p. Péritel + nbx jeux + quelques docs + sac de transport. Prix : 4000 F. **Boris JOSEPH**, 29, avenue Junot, 75018 Paris. Tél.: 42.23.70.85.

Vends original Ultima IV et le Geste du Barde pour Apple : 600 F; carte féline : 1700 F. **Patrick BARRE**, 2, rue Hélène-Muller, 94 Thiais. Tél.: 48.52.30.22.

Vends Apple II c avec souris, joystick, nbx jeux et logiciels, moniteur mono, docs, valise transport (cause départ - acheté en 1987). Prix : 5000 F (à débattre). **Grégory LAMBERTIE**, 24, avenue Jules-Jarlin, 75016 Paris. Tél.: 45.03.31.89.

Achète carte chat mauve ou RVB + carte série (pas trop cher) pour Apple II c. **Jean-Yves MAES**, 83, rue de Buzenval, 75020 Paris. Tél.: 43.72.08.74.

Vends Apple II C avec 1 lecteur disquette, 1 moniteur Apple, 1 carte 80 c + 1 carte super série + 1 traitement de texte. Etat neuf avec emballage origine. Prix : 5200 F. Tél.: 48.24.46.21, poste 4230.

Vends Apple 23 + 28 K + 80 col + monochrome + 2 lecteur + carte + nbx prog (jeux et util.) + livre + 1 joystick. Prix : 5500 F. **Nicolas DUC**, 12, clos de la Chaudière, 78240 Chambourcy. Tél.: 30.74.64.11.

Vends Apple II C, cause double emploi + moniteur II C + joystick + souris + p. péritel + nbx disq jeux-utilitaires + docs. Prix : 4000 F à déb. **David FOURNION**, 5, rue Jean-Louis Louet, 92700 Colombes. Tél.: 47.84.37.37.

Vends Apple 2 + 2 drives + 3 joysticks + carte coul., carte langage 16 Ko + nbx disq + nbx jeux + doc. Très bon état. Prix : 4900 F. **Philippe ALRIQUET**, 36, rue de Mont-taval, 78160 Marly le Roi. Tél.: 39.58.07.22, ap. 19 h.

Vends compatible Apple II e + moniteur vert + drive + joystick + nbx jeux + 2 manuels. Le tout : 4500 F. **Michael**

LEGEAY, 8, rue du Laurenon Conches, 77400 Lagny-Marne. Tél.: 64.02.37.83.

Vends Apple 2C 128 Ko + souris + joysticks + manettes + docs + nombreux logiciels (util. et jeux). Le tout très bon état : 6500 F. **Philippe CLAIRE**, 3 bis, avenue Gambetta, 92250 Beauchamp. Tél.: 39.60.65.78.

Vends Apple II c + souris + lecteur ext. + moniteur mono + jeux + doc + utilitaires. Le tout pour 4000 F maximum. **Eric MAMPAEY**, 4, boulevard des Allées, 95148 Flines Laz Râches. Tél.: 27.91.62.34 (ap. 18 h).

Vends Apple Microway + 1 drive + 1 joystick + 1 cart. coul. périt. + nbx disq (x, util.) + nbx docs et livres. Prix : 3000 F. **Christophe MOREUX**, 6, sente St Jouin, 78450 Villepreux, 78 Yvelines. Tél.: 30.43.18.38.

Vends pour Apple 2 imprimante couleur thermique scribe + carte super série 2500 F et carte modem novation + logiciels correspondants 2500 F. **Philippe FOISSY**, 9, rue Normande, 91160 Ballainvilliers. Tél.: 64.48.61.21.

Vends Apple II e 65 col. + moniteur + imprimante + souris + joystick + paddles + nbx logiciels + docs, etc. Prix : 6000 F. **Stéphane BOMBARD**, 76, rue des Sarments-Chanteau, 45400 Fleury les Aubrais. Tél.: 38.75.03.21.

Vends Apple II c + moniteur II c + souris + joystick + nbx logiciels + sac de transport + boîte de rangement. Le tout 3500 F. **Antoine D'ANJOU**, 5, rue Eugène Dutuit, 76000 Rouen. Tél.: 35.71.24.60 entre 7 et 8 h.

Vends Apple II c + moniteur II c imprimante + joystick + souris + p. péritel + docs + nbx jeux et utilitaires. Prix : 6000 F. **Pierre-Yves BURY**, 41, rue du Commerce, 03390 Mont Marault. Tél.: 70.07.63.00.

Vends nouvel Apple 2 GS couleurs + 1 drive 5, 25 et 3,5 + nbx jeux et utilitaires + joystick, 512 K neuf, TBE. Prix très intéressant. **Kevin FHIMA**, 23, rue Frédéric Passy, 06000 Nice. Tél.: 93.44.15.54.

Vends pour Apple II + alimentation 300 F + boîtier 2090 F. Clav. détach. 90 touches 700 F. Disk II 600 F. C. cont. 200 F. Monit. 300 F. C. Taxan 200 F. C. Lang 150 F. X. 80 col 200 F. Télé N/B 29 cm 500 F. Recherche contact II GS. **Christian LI**, 82, rue des Meuniers, 75012 Paris. Tél.: 43.54.31.76.

Vends Apple IIc, moniteur mono-stand, souris, livres, docs, nbx disq., logiciels, house, cordon péritel. Le tout en TBE comme neuf. Prix int. **Laurent JOUFFRE**, 5, rue de l'Alzarine, 84000 Avignon. Tél.: 90.87.20.31.

Possesseur Applework banque données 1 mega de 80 appareils vidéo/TV GP en 5 disques 5/11/4. Envoyer 7 timbres à 2,20 F pour documentation. **Michel CARRERE**, 36, bd de Garavand, 06500 Menton. Tél.: 93.57.54.88.

Vends Apple II c + moniteur II c + joystick neuf + support + souris + logiciels et utilitaires (état de l'ordinateur neuf). Le tout 3500 F à débattre. **Nicolas GODARD**, 28, quai de la Loire, 75019 Paris. Tél.: 42.48.14.96.

Vends Apple 2 plus, 64 K, Look IBM, clavier détach. + 1 drive Half size + 280 (CP/M) + monit. mono + nbx jeux et util. et doc. Le tout : 4000 F. **Pierre DEBUREAU**, 36, rue Maurice-Nogues, 91170 Viry-Chatillon. Tél.: 69.44.43.58 ap. 18 h.

Vends Apple II c + souris + joyst. + très nbx logiciels (jeux) + lecteur disq. intégré. Prise péritel, etc. Prix : 3000 F. **Hervé DOLEAC**, 71, rue Rambuteau, 75004 Paris. Tél.: 42.78.22.55.

Vends Apple IIc 128 K + 80 col. + moniteur mono II c + stand + joystick + câble Péritel + 70 disq. (jeux, util.) + livres. Etat neuf. Prix : 4700 F. **Jean BERGER**, 5, rue Collette, 75017 Paris. Tél.: 46.27.93.99.

Vends Apple IIc + moniteur II c + souris + joystick + env. 50 jeux + utilitaires + p. péritel + nbx docs. Le tout pour : 4500 F. **Cyrille TUTAJ**, 12, rue Wilhelm, 75016 Paris. Tél.: 42.24.70.79.

Vends carte 80C + 64 K + coul. périt. pour Apple II E. **Stéphane SANOUSI**, 3, rue Noël Bally, 75020 Paris. Tél.: 43.73.29.70.

Vends Apple II c + joystick neuf + souris + manettes + p. péritel + nbx jeux et utilitaires + docs. Le tout état neuf : 6500 F. **Philippe CLAIRE**, 3 bis, avenue Gambetta, 92520 Beauchamp. Tél.: 39.60.65.78.

Vends Apple II GS, s. garantie + drive 3"1/2 + drive 5"1/4 + ext. mémoire 800 K + logiciels (Appleworks 1.4, Thexder...) + souris. Prix : 11000 F à débattre. **Christelle LECOMTE**, 51, bd d'Alsace, 68400 Gerardmer. Tél.: 29.63.91.55.

Vends Apple 2C + MoF. 2 C + Stand + souris + joystick + lect. ext. 2C + image writer 2 + nbx jeux + util. + access. 2 + VS let + Mousedeck + Ultima 3 (français) + docs + livres. Tout TBE. **Emmanuel CANAULT**, 5, impasse du Plessis, 78000 Versailles. Tél.: 30.21.69.97.

Vends Apple II GS avec lecteurs souris ext. mem. imp. Epson LX 800 cartes série et parallèle. Faire offre. **Pascal PERREUR**, rue F. Faure, 76170 La Frenaye. Tél.: 35.31.97.80 av. 19 h 30.

Vends IIc + moniteur + drive ext. + modem seclad + nbx logiciels utilitaires + mallette Apple, BE. Prix : 3000 F. Offre ferme. **François ROUSSELE**, Château des Agneaux, 77330 Ozoir la Ferrière. Tél.: 60.28.69.17 ou répondre.

Vends Apple IIe; 64 K; moniteur vert + drive + joystick + nbx disquettes de jeu. Prix : 3500 F. **Franck CHATRY**, 97125, avenue Roger Salengro, 92280 Châtigny-Malabry. Tél.: 46.61.84.11.

Vends Apple IIc + moniteur mono + nbx logiciels + joystick + souris + 3 boîtes + revues Golden + housse. Le tout TBE. Prix : 4000 F à débattre. **Vincent RAYNAUD**, 91, rue Gabriel Peri, 92700 Colombes. Tél.: 47.80.40.57.

Vends Apple IIc + 2 lecteurs + moniteur + joystick + souris + péritel couleur + très nbx logiciels + 40 livres et revues. Prix : 4500 F. **Fabien HYGOUNENC**, 6, rue Leon Jouhaux, 93420 Villepinte. Tél.: 43.83.21.87.

Vends Apple II E + 2 drives + moniteur mono orange + joystick + paddle + nbx jeux + langage (Pascal, Fortran, Logo) + docs. Le tout : 3200 F. **Yann MERLAUD**, 25, rue des Lilas, 75019 Paris. Tél.: 42.01.71.60.

ATARI

Atari ST : cherche contacts pour le GFA (son, graphisme, utilitaires, etc.). **Frédéric GUIGAND**, 53, avenue des Grands-Bos, 44800 Saint-Herblain. Tél.: 40.40.45.51.

Vends Atari 800 XL Pal-Péritel + drive 1050 + disq. + joystick + livres : 2500 F. Vends nbx logiciels : 2500 F. Le tout : 4500 F (à débattre). **Philippe ROTTOLI**, Elusset, 74580 Viry. Tél.: 50.04.80.88.

Vends Atari 1040 STF complet acheté en septembre 1986, garanti 2 ans, peu servi + nbx programmes, livres, accessoires. Cédé à 4000 F. **Stéphane ZANINI**, 91000 Evry. Tél.: 64.97.94.27.

Vends Atari 800 XL + lecteur de disquettes (1050) + adaptateur Péritel + plus de 25 jeux et programmes + une dizaine de disquettes vierges : 2500 F. **Philippe BOULAIRIA**, 69, avenue Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél.: 45.00.83.63.

Vends Atari 520 ST + 47 jeux au choix dont Barbarians et Terrapods + livres : 2750 F ou échange avec Amiga 500. **Emmanuel SCIARA**, 2, rue Eugène-Delaurois, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél.: 48.22.77.74.

Vends Atari 800 XL + unité disquette 1050 + imprimante 1020 + tablette tactile + livres + joystick + disquettes + boîte à disquettes + atariens : 3200 F. **Vincent JAMMET**, 428, rue des Points-Cardinaux, 71000 Mâcon. Tél.: 85.38.68.56.

Vends Atari 800 XL + lecteur disquettes + nbx logiciels disq. + lecteur cassettes + nbx logiciels K7 + notices + livres : 3000 F (possibilité vente séparée ou échange). **Alain DURRIVE**, 13, allée de Moulin, 86280 Saint-Benoît. Tél.: 49.88.40.15.

Vends Atari 600 XL + lect. 1050 + jeux (Silent Service, Fighter Pilot, etc.) sur disk. + magazines : 1500 F. **Guy DEVERNAY**, 53, rue Nationale, 78440 Drouot. Tél.: 34.76.76.07.

Vends Atari 520 ST étendu à 1 méga + nbx disquettes (02/87) : 4500 F Imprimante Epson LX-86 144 CPS (03/87) + tracteur : 2500 F. Ex état. **Patrick FADIDA**, 6, rue du Chemin-Vert, appt 152, 93000 Bobigny. Tél.: 48.31.18.44.

Vends Atari 520 STF + 20 logiciels : 2700 F. **Anne GLOAGUEN**, 44, rue du Faubourg St-Denis, 75019 Paris. Tél.: 43.86.87.85.

Cse vente ST, vende nombreux softs (Def, Crown, Mach 3, Starwar, et news). **Philippe BAROIN**, 1, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge. Tél.: 46.55.78.14.

Vends Atari 130 XE + drive iso + 20 disq. + Solo Flight 2 + manuel + câbles + emb. ori : 1900 F. Magnéto + 6 K7 : 300 F, 5 jeux sur disq. pour 350 F. Atari : 100 F. **Daniel ROCHA**, 5, rue Auguste Franchot, 94600 Choisy-le-Roi. Tél.: 48.52.76.59.

Vends Atari 800 XL + moniteur vert Philips + lecteur K7 + nombreux programmes (jeux et utilitaires), prix : 2000 F à déb. **David JACQUELINE**, 37, allée Pluton, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél.: 48.88.05.14.

Vends Atari 520 ST (sous garantie) + nbx logiciels (Defender of the Crown, Mach 3...) + bouquins + nbx ST magazines. Prix : 2990 F. **François LAFOREST**, 4, traverse Cas. 13004 Marseille. Tél.: 91.34.01.77.

Cause 1040, vende Atari 5205 TF (24/10/87, thé sous garantie) + nombreux logiciels (nouveau) : 3000 F. **Jean-François SERRURE**, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck. Tél.: 28.31.47.61.

Pour Atari ST éprouver facile à utiliser 700 F. Vends C 64 + 154 + Speedos + moniteur Philips le tout 2700 F. Télé couleur Pal pour C 64 1200 F. **Raymond GASSER**, 15, rue du Maréchal Leclerc, 57990 Hurling. Tél.: 87.02.43.14 (après 18 h).

Vends Atari 1040 STF + moniteur acheté juin 87, comme neuf, cause départ service militaire. **Henri CARTHONNET**, 132, rue des Chanolles, 63100 Clermont Ferrand. Tél.: 73.37.28.33.

Vends pour Atari XL jeux et autres programmes, prix corrects. Possibilité d'échanges. **François MERIGUET**, place Mazurier, 87290 Chateauponsac. Tél.: 55.76.50.16.

Stop affaire ! Vends Atari 520 ST + 1 méga + nomb. disq. (jeux, meilleurs utilitaires + joystick + tapis + rangement état neuf, prix : 4200 F. **Laurent CHABBERT**, 9, les Pierres Fauves, 13127 Vitrolles. Tél.: 42.75.04.67.

Vends Atari 800 XL + lect K7 1010 + drive 1050 + nbx disq. (dont de nombreuses nouveautés), le tout état neuf et pour 3000 F avec 4 livres. **Stéphane BOURLES**, 21, rue Paul Pade, 92140 Clamart. Tél.: 46.45.70.85.

Vends Atari 520 STF + docs + joystick + nbx logiciels (GFA Basic, FS2, SDI, Silent Service, Barbarian...) : 2900 F, sous garantie 1 an. **Frédéric JOUSSET**, 26, rue de la Carrière 44000 Nantes. Tél.: 40.35.28.45.

Recherche personnes intéressées par l'achat de Ram pour gonfler 520 ST à 1 Mo (- de 400 F). Info sur 36-14, RTE, bal de Logan 3.4. **Fabrice SIEBERT**, 116, rue de Hilsprich, 57510 Remerig-les-Puttelange. Tél.: 87.09.52.08 (après 18 h 30).

Vends ou échange nombreux jeux sur Atari 800 XL ou 130 XE sur disq. et K7. **Thomas BOUDROT**, 68, bd Bineau, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél.: 47.57.53.61.

Brade Atari 130 XE + drive 1050 + nbx disq., le tout dans les boîtes d'origine, état neuf. **Dierd SALVY**, 17, rue Henri Dunant, 12000 Rodez. Tél.: 65.42.54.02.

Vends Atari ST : livres (état neuf), clefs tome 1, trucs & astuces, assembleur sur ST, revues, jeux, ass. Métacombo (drig.), port gratuit. **Frédéric BROSSEL**, 28, rue Buffon, 59220 Denain. Tél.: 27.44.35.32.

Console Atari 2600 + 2 joysticks + 3 cartouches (Pole Position, Pac-Man, Invaders), prix : 450 F. Tél.: 30.43.18.38.

Vends pour Atari XL/XE imprimante cour. 1027 avec programmes : trait de texte (au choix), mini office II + autre 1500 F en très bon état. **Eric COURAGEOT**, 2, rue du Docteur Guérin, 10200 Bar-sur-Aube. Tél.: 25.27.35.56 (le soir).

Vends moniteur Atari SC 1224 très bonne résolution 2200 F, pour ordinateur ST/STF/Mega cause double emploi. **Bruno IVANCIC**, 83, avenue de la Paix, 94260 Fresnes. Tél.: 46.68.33.41.

Liquide softs pour Atari ST à bas prix cause vente de mon 520 STF. Faire offre. **Serge MONTET**, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél.: 78.90.66.56.

Vends Atari 520 ST encore sous garantie (avril 88) : 1500 F. Vends C 128 : 1500 F. **Régis STACHOWSKI**, 14, rue de Dijon, 64420 Billy-Montigny. Tél.: 21.75.82.90.

Vends Atari : 520 STF + cordon Péritel + souris + logiciels + 22 revues + 4 livres + collection Hebdoultier + 1 surprise, garantie 9 mois, prix : 2700 F. **Gauthier SUBLETT**, Château de Roques, Puisseguin, 33570 Lussac. Tél. bureau : 57.64.65.66. Tél. : 57.74.53.15.

Vends Atari 130 XE + lecteur 1050 + 12 jeux orig. Arkanoid, Gauntlet + livres 2500 F. moniteur mono blanc Philips + tablette tactile 1500 F. **Michel HAHUSSEAU**, 2, rue M. Rillie, 41800 Montoire-sur-le Loir. Tél.: 54.85.05.86.

Vends Atari 600 XLF + 64 K + lect. de disq. + tab. graph. + cadeaux, vendus aussi originaux en K7 (Hacker...), en disq. (Edillon, Gauntlet...). **Jérôme SERAIS**, 8, rue des Norbertines, 14310 Villiers-Bocage.

Vends 130 XE + drive 1050 + nbx jeux avec notices + livres vente séparée poss. Port compris, prix à déb., urgent cause dble emploi. **Yannick FLEURY**, 12, rue Toesca, 26110 Nyons. Tél.: 75.26.17.13.

Atari 800 XL + lecteur disq. + nbx logiciels/disq. + lecteur cassettes + livres, vendes 3000 F. (Poss. vente séparée ou échel.). **Alain DURRIVE**, 13, allée de Moulin, 86280 Saint-Benoît. Tél.: 49.88.40.15 (après 18 h 30 ou week-end).

Vends Atari 520 STF (sous garantie) comprenant console moniteur couleur A + ARI + souris + 37 disquettes, prix : 4900 F. **Damien MÉVELLEC**, La Bergerie, 13, allée le Plaisir, 94460 Valenton. Tél.: 43.82.13.23.

800 XL-130 échange/vends log. sur disq. Très bas prix news (Spy X, Triv, Pursuit, Arkanoid...), recherche simu. de vol, rép. assurée. **Willy BLAIN**, Ecole Jean Zay, 02500 Hirson.

Vends 520 STF (Niles Roms + lect 1 Mo) + moniteur SC 1425 le tout acheté le 15/12/87 + logiciels (FS 2 Silent Service, Pack GFA-7) 5800 F. **Marc BENACQUISTA**, 98, rue Benoît Malon, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél.: 46.58.55.43.

Vends ordinateur 800 XL avec 2 lecteurs de disquettes, un 1050 et un 810 Chipe + nombreux jeux + joysticks + livres + docs, prix : 3000 F. **Jean DIAS**, 2, rue Joseph Bara, 75006 Paris. Tél.: 43.28.36.89.

Vends suite à vente Atari 520 STF, nombreux jeux et utilitaires, prix très intéressants. **Patrick MANSON**, 4, rue Léon Blum, 94520 Villiers-sur-Marne. Tél.: 45.92.27.19.

Vends Atari 130 XE + 1050 + nbx logiciels + 2 boîtes rangement : 3000 F à débattre. **Jean-Michel HENON**, 135, rue de Lannoy, 59100 Roubaix.

Vends imprimante Atari 1027 4 couleurs pour XL-XE + papier, prix à débattre. **Emmanuel DURAND**, 10, rue du Raisin, 67120 Molsheim. Tél.: 88.38.20.62.

Vends 800 XL + 1050 + très nombreux jeux (F 15, Summer Games, Pole Position, Spy vs Spy, etc.) + Rembrandt + simulateur de vol, le tout 2200 F. **Stéphane GOLDBERG**, 9, rue Henri Poincaré, 75020 Paris. Tél.: 43.63.02.28.

Vends nouveautés, occasions pour Atari ST. **Jean-Michel DEFFE**, lot les Jonquilles, chemin des Boules, 30300 Fourques. Tél.: 90.93.27.87 (le week-end).

Vends Atari 800 XL + lecteur 1050 + Solo Flight II, Q. Bert,

Bruce Lee + livres. Excellent état, très bonne affaire, prix : 2 000 F (à débattre). **Thierry LEGRAND**, 47, avenue des Iris, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.32.26.69.66.

Vends Atari 600 XL + extension + lect. de disq. et lect. de K7 reste en contact avec l'acheteur car je possède un 800 XL + softs. **Christophe CHONG**, 229, bd Jean-Jaurès, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.20.18.61.

Vends Atari 800 XL + lecteur cassette 1010 + 10 jeux 700 F et cherche contact sur 520 STF dans la Somme. **Claude CARRUETTE**, Marlers, 80590 Lignières-Chatelain. Tél. : 22.38.00.56.

Stop affaire ! Vends C 128 + 1541 + moniteur couleur + lect K7 + jeux disquettes et cassettes, le tout : 3 000 F, tbé. **Philippe FLEHO**, rue de l'Amiral de Gravelle, 91530 Sermaize-St-Cheron. Tél. : 64.59.83.87.

Vends 800 XL + 1050 + nbx disquettes de jeux utilitaires : prix à débattre. **Thierry DESVIGNES**, 9, rue des Roses, 49160 Longué. Tél. : 41.52.14.90 (après 18 h).

Vends Atari 800 XL + Pal + lecteur disq. 1050 + tablette tactile + nbx jeux + 10 disq. vierges : 2 000 F (à débattre). **Fabrice VIGNOLLES**, 16 bis, rue Jolivet, 37000 Tours. Tél. : 47.46.08.21.

Vends cartouches pour Atari VCS 2600 de 60 à 150 F (nbx jeux), vends aussi drive 1010 tbé à 350 F pour Atari 800 XL. **Bautista RODRIGUEZ**, 18, faubourg Sainte-Claire, 74000 Annecy. Tél. : 50.51.03.99.

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur + livres prog. + jeux garanti 8 mois avec emballage d'origine, état neuf, 4 500 F à débattre. **Jean-Luc VILHEM**, 82, rue du Général-Laclerc, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.42.53.98.

Vends et échange logiciels pour Atari ST. **Philippe THEU-LET**, 17, avenue Edouard Boissier, 24750 Boulazac.

Vends 26 disquettes pour 520 ST : Hach 3, Sapiens, Winter Games, Guild of Thieves, Barbarians, Degas, Karaté Kid II, Gauntlet, Golden Path : 3 000 F. **Jean-Louis BOËRI**, 25, rue du Vieux Perray, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.16.94.52.

Vends Atari 800 XL + moniteur monochrome + lecteur de cassettes + jeux + Périel + échange prg sur Amiga. **Gilles RUIZ**, 159, Grunnebaume-Ballin, 92350 le Plessis-Robinson. Tél. : 46.32.88.75.

Vends Atari 800 XL + lect. disq. + lect. K7 + nb. jeux en K7 et disq. + 1 manette + cartouches + disq. vierges, le tout : 1 990 F, tbé. **Christophe SCIALO**, 19, rue Pierre Brossette, 95500 Gonesse. Tél. : 39.87.40.56.

Vends pour Atari ST 20 jeux originaux à moitié prix ou échange SDI, Starfighter, Typhoon, 10 th Frame, Arkanoïd, Flight Sim., etc. **Claude REBEIRO**, 2, rue des Louvres, 95140 Garges-les-Gonesses. Tél. : 39.86.07.52 (après 18 h).

Vends Atari 520 STF + imprimante + nombreux jeux (nouveautés), le tout : 400 F. **Pascal GUENOT**, 7, rue Lorget, 93200 St-Denis. Tél. : 42.43.97.40.

Vends Atari 800 XL + 1010 + 1050 + tablette graphique + nbx logiciels + 5 cartouches + joysticks + bouquins, prix : 3 000 F, contacts sur ST. **Mickaël COLAS**, 49, rue de Kerne, Quiberon. Tél. : 97.50.00.56.

Vends Atari STF, Fligh Simulator II : 220 F, GFA Basic : 350 F, 1 ST Word : 200 F, Dbone : 150 F, lecteur SF354 : 1 250 F, disquette et emballage d'origine. **Georges PÉCAS-SÈRE**, 23, avenue Leon Verges, 65500 Vic-Bigorre. Tél. : 62.96.86.73.

Vends Atari 800 XL, lect. K7 avec moniteur Philips + manuel + joystick + 6 cassettes + 4 logiciels dont Chiffres et lettres, Frogger-Oberit, prix : 2 100 F. **Fabrice PLUVI-NAGE**, 22, rue des Mobilis, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : 48.21.72.70.

Vends Atari 1040 moniteur couleur SC1224, nombreuses disquettes utilitaires et jeux, prix à débattre. **Stéphane CAL-CIES**, 103, rue de la Convention, Paris. Tél. : 45.54.06.98.

Vends micro ordinateur Atari 800 XL sécam avec divers périphériques + lecteur de cassette + lecteur de disquette + tablette graphique + manette jeu... 1 800 F. **Dominique GRISET**, 6, av. du Bel-Air, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.79.82.

Vends originaux sur ST : Blood : 150 F, Hacker : 70 F, Mortville Manor : 120 F, Crazy Cars : 120 F, GFA Basic : 220 F... **Laurent MARSAN**, 20, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : 43.74.49.75.

Vends Atari 2600 + 16 cartouches (avec 1 manette) pour un prix modique de 1 000 F. **Yves BRUNNER**, 11, rue Albert-Schweitzer, 59430 Fort-Mardyck. Tél. : 28.27.48.13.

Vends Atari 800 XL + 2 cartouches + 2 livres basic + revues + emballage d'origine. Très bon état. Prix : 400 F. **Ludovic BEVAND**, 22, rue des Brandons, Fublaines, 77470 Triport. Tél. : 64.34.44.26.

Vends 520 STF + Calcomat + Marble Madness + Mortville Manor + FS II + Silent Service + Profimat ST + livres. Prix : 4 990 F. **Olivier HEMET**, 25, rue Mirabeau, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.02.16 (après 20 h).

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + 20 disks + 1 originale pour 1 900 F (port compris) : UDS jeux XL-XE sur disks VDS magnéto XL-XE : VDS livres et revues. **Daniel BOCHA**, 5, rue Auguste-Franchot, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.52.76.59.

Vends free-boot jamais monté. Vendu 300 F ou échange contre logiciels pour Atari ST. **Smaïn**. Tél. : 70.05.79.96.

Vends logiciels sur Atari 520 ST. Possède news. **Hugues SIMONET**, 7, rue de la Mardelle, 95270 Viarmes. Tél. : 30.35.34.38.

Vends Atari 139 XE hors d'usage mais possibilité d'avoir des pièces détachées, prix : 200 F. **Thomas BOUDROT**, 69, Bd Bineau, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.57.53.61.

Vends pour Atari 130 XE et 800 XL flight simulator 2 en original avec notice, documentation, carte, etc. **Thomas BOUDROT**, 69, bd Bineau, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.57.53.61.

Vends Atari 2600 + 16 jeux (Pitfall, Smurf, Star Raiders...) + manette vidéo touch PAD + joystick : 1 760 F à débattre, possibilité vente séparée. **Pascal DUMONT**, 53, rue Berthelot-Pomponne, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 60.07.36.32.

Cède pr ST, prix cassés (Bill Palmer, Enduro, CAP, Blood, Masq +, Defender, Crash Garrett, Testdriv, Crazy, Space 2, UMS, + nbx, liste contre env. + timbres. **Philippe BAROIN**, 1, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.78.14.

Vends lecteurs 5P1/4 pour Atari ST 1600 F, Amstrad 1 300 F, Amiga 1 600 F. Neufs et garantis. **DAVID**. Tél. : 48.20.81.07 (entre 17 et 20 h).

Vends 130 XE + lecteur de disquette + magnéto cassette + 50 jeux 1 200 F !!! **Christophe CONTAT**, Le Bognon, 74570 Thorrens-Gilières. Tél. : 50.22.43.52 (après 18 h).

Vends moniteur couleur Atari SC 1425 (très haute qualité) acheté fin déc. 87. Etat neuf. Val. : 2 500 F, vendu 1 900 F. Arrangement possible. **Francis POISSON**, 1, rue des Méasanges, 77450 Monty. Tél. : 60.04.03.20.

Vends Atari 520 STF avec nbx softs pour 2 400 F. Vends également moniteurs couleurs Pritel et Amiga. **David GROSSER**, 2, rue Thiers, 94500 Champigny. Tél. : 48.81.85.29.

Vends pour ST : Winter, World Games, Silent Service, Balance of Power, Mean 18, Colonial Conquest, Leader Board, Roadwar Europa, Karaté Kid 2, etc. **Regis REDON**, 43, rue de la Caille, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : 39.64.30.42.

Vends Atari XL/XE. Vends jeux disk. Envoyer 3,40 F contre liste. Vends joystick Atari jamais servi 100 F. **Claude ALBRIEUX**, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgeron.

Vends 800 XL (300 F) + lecteur K7 (200 F) + jeux et livres (200 F), le tout 5 000 F. **Florent LEPHILIBERT**, 14, allée René, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.88.20.39.

Vends 800 XL + drive + Joy + Trackball + livres 1 500 F. Cherche contacts 1040 520 en vue échanges. **Adrien FABREGAT**, 1, rue du Bois-Montmartre, Roissy-en-Brie, 77680. Tél. : 60.29.00.88.

Vends Atari 600 XL + extension 64 K + lect. disk + lect. K7 (23 jeux) + docs et livres prog. Prix : 1 800 F. Vds 2600 VCS + 8 K7. Prix : 900 F. **Cyril ANDRÉ**, 10, rue de Bas à l'heure, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.16.55.

Vends Atari 800 XL avec lecteur de disquettes 1050 + 10 disquettes (jeux et utilitaires) : 2 200 F. **Hubert MARTIN**, rue de Dortmund, 321, Le Clos Picard, 80990 Amiens. Tél. : 22.46.65.86.

Vends Trifide, Quasar, Arkanoïd, Sapiens, Mach 3, Goldrunner, Silent Service, Golden Path, Guild of Thieves, Mortville Manor, Defender of Crown, Barbarian, Terrapods, Chimera, 150 F l'un ou 600 F les 5. **Jean-Pierre LAVIE**, 4, rue des Bains, 64290 Gan. Tél. : 59.21.53.76.

Vends Dynamic Duplicator (augmente vitesse drive 1050) 499 F + collection Atari User - Antic - Titl (86-87) 600 F OE RE Atari 100 F. Vente séparée poss. **Claude CONNANGLÉ**, 7, impasse de la Thève Montgrosin, 60560 Orry-la-Ville. Tél. : 44.60.63.21.

Vends Atari 2600 + manettes (6) + 10 K7 + 1 K7 Xman-Pac Man-Invaders, Enduro, Indy 500-night Driver, Fast Food, Donkey Kong, Berzek, etc. Prix : 1 000 F. **Grégory DEMARNE**, 37, rue A-Daudot, 91000 Evry. Tél. : 60.77.34.69.

COMMODORE

Vends C 128 + lect. K7 + nbx jeux (Expr. Raider, Skyfox, 1942, etc.). T.b.e. (15/86), 2 500 F. **Sophie MASSON**, 27, rue Cavellier-de-la-Salle, 69330 Mayzieu. Tél. : 78.04.08.71.

Vends pour C 64 nbx jeux : Mandragore, Tuffy, Sold a million I, II, Road Race, Pole Position, Caudron II, Mission Impossible... 50 F pièce (disquettes et K7). **Emmanuel CATEAU**, 417, rue Victor-Hugo, 60700 Pont-Sainte-Maxence. Tél. : 44.72.08.02.

Vends CBM 64 (Pal) + manette Quick Shot II + manuel du CBM 64 + 2/ jeux + lecteur de cassettes. 1 300 F. **Marco GAMBERUCCI**, 2, rue des Vergers, 78990 Noisy-le-Roi. Tél. : 30.56.55.27.

Vends CBM 128 + 1571 + monit. coul. + très nbx news + disq. 2 joysticks pour 5 800 F. Cède imprimante MPS 1200 neuve garantie 8 mois pour 1 800 F. **Eric GRAS**, 648, chemin des Broquetons, 84140 Montfavet. Tél. : 90.23.93.56.

UNE OREILLE PARTOUT !...

GARANTI 1 AN

PORTEE 5 KM !

MICRO-ESPION TX 2007

225F PRIX SPECIAL

BON A DÉCOUPER 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.

SCANNER'S PARIS-LYON-MARSEILLE

Bon à renvoyer à : SCANNER'S - B.P. 26 - 13351 MARSEILLE CEDEX 5
TEL 91.92.39.39 + - TELEX : 402.440 F PRAGMA

- ☐ 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.

- Cr-joint mon règlement par :
- ☐ C.C.P. ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre
- ☐ Envoyez-moi contre remboursement (+ 25 F à régler au facteur)

Nom

Adresse

Code postal [] [] [] [] Ville :

Vends C 128 + mon. coul. 1702 + 1541 + 1531 + Power Cartridge + très nbx jeux et util. + docs. Le tout en t.b.e. 7000 F. Laurent JOUBERT, 84, rue de Normandie, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.35.70.

Vends C 128 D (1571 intégré) + 3500 F. Souris 1351 + 450 F. Librairie + 300 F. Imprimante MPS 803 + 1500 F (2 rubans gratuits). Emmanuel CATEAU, 417, rue Victor-Hugo, 60700 Pont-Sainte-Maxence. Tél. : 44.72.08.02.

Vends C 64, disq. Vends news bas prix : Mask, Thundercats, Buggy Boy, F. Hardest, Hysteria, I. Jones 87, Airborne, Sidearms, Scary Monsters, Blazer, etc. Jean-Pierre CHASARD, Bucey-les-Traves, 70360 Scey-sur-Saône.

Vends C 128 D (1571 intégré) : votre prix est le mien. Echange softs Amiga. Xavier DARRE, 59, Rés. La Marre des Champs, Ollainville, 91290 Arpajon. Tél. : 60.83.35.66.

Vends C 64 + drive 1541 + moniteur Zenith + manettes + cart. + très nbx log. + livres. Le tout t.b.e. pour 2700 F à débattre. Erwan AUBE, 5, rue de la Solidarité, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.39.21.

Vends ou échange jeux sur C 64. Possède news (California Games, Road Runner, etc.) Envoyez liste, réponse assurée. Disquettes et K7. Philippe CAPLET, 55, avenue de Lyon, 93220 Gagny. Tél. : 43.09.23.31.

Vends Logiciels Amiga : Defenders of the Crown, Sinbad, Déjà vu!, 280 F pièce - Barbarian : 180 F - King Quest I, II et III : 300 F les 3. Daniel POUSSARD, 6, rue Frédéric-Chopin, 92220 Bagneux. Tél. : 46.54.20.23 après 16 heures.

Vends C 128 + mon. coul. 1901 + 1571 + MPS 803 + papier + 2 joysticks + doc. + livres + nbx disquettes. 7600 F. Jean-Marc PEYNAUD, Villette, 17360 Saint-Aigulin. Tél. : 46.04.14.72.

Vends CBM 64 + 1541 + 1 joystick + câble Péritel + livres + nbx disquettes de jeux (Gauntlet, Defender of the Crown). 3500 F. René LIOTIER, 7, Hameau Les Combès, 26270 Loriol. Tél. : 75.85.59.20.

Vends C 64 + lect. K7 + monit. mono + RS232C + nbx prgs + plan électronique + nbx livres et revues. 2000 F et modem Digitelec : 800 F. Bruno DIRAISON, 68, route de Brest, 29270 Carhaix. Tél. : 98.33.05.94.

Vends C 128 + 1570 + livres + doc. + joysticks + meuble ordnat. + nbx disquettes + boîtes de rangement + Tilt 1 à 50. Le tout 6000 F. Parfait état. Fabrice VIDAL, 8, rue Schulmeister, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.24.64.

Vends C 64 Péritel + disq. 1570 + lecteur K7 1530 + nbx logiciels + Power Cart. + nbx livres. Le tout t.b.e. 2500 F. Amaud ROBINARD, 167, avenue Victor-Hugo, 92140 Clamart. Tél. : 46.42.82.15.

Vends C 64 Pal + 1541 + drive K7 + nbx livres et logiciels (Max, Tool, Extra-Tool, Pawn, Leader-Board, Power Cartridge). 4000 F à débattre. Olivier ARCANGLIO, 38, rue Friant, 75014 Paris. Tél. : 45.45.55.69.

Vends nbx cassettes de jeux pour C 64. 1700 F à débattre ou 2000 F avec le lecteur K7 1531 (avec boîte et notice). Arnaud J.A., rue Pablo-Neruda, 92300 Lavallois-Perret. Tél. : 47.39.59.67.

Vends C 128 Secam Péritel + lecteur K7 + très nbx logiciels + 4 livres + joystick. Le tout en t.b.e. 2000 F. Bertrand VILAIN, 49, rue d'Anoingt, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.29.80.

Vends CBM 128 + 1570 + mon. coul. + MPS 803 + prgs (vente globale ou séparée) et Amstrad 1512 DD monochrome + prgs. Tout en t.b.e. Faire offre. Denis CATELLI, Lot. Sainte-Madeleine, 13300 Salon. Tél. : 90.56.51.05.

Vends CBM 64 + moniteur mono + jeux originaux + lect. K7. Prix à débattre. Marc PERROT, 19, rue A.-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.

Vends C 64 nouveau modèle + lect. de K7 + 14 jeux en K7 (dont Antirad, Summer Games II, Cauldron I et II, etc.).

Le tout 1650 F. Axel BAUDENON, 17, allée de Tous-Vents, Ondreville-sur-Essonne, 45390 Puiseux. Tél. : 38.39.15.34.

Vends K7 pour C 64 très récentes et anciennes de 30 à 60 F. K7 d'origine. Pascal CRIER, Saint-Maxent, 80140 Oise-ment. Tél. : 22.28.50.43.

Vends pour C 64 super news pas chers achetés le 17/12/87 : M. Univers II, Haddball Galactil Games, Hask II, Jackal, Adicta Ball, Ontrun Rampage, Fire Trap, etc. Michael BRUNBRUCK, 55 sur 9, rue du Docteur-Roux, 59510 Hem. Tél. : 20.80.45.52.

Vends C 64 N (garantie) + 1541 + ext. mémoire + K7 1530 + news : Out Run, etc. + docs, livres. 5000 F ou échange contre Amiga ou ST. Christian RANAIVO, 11, allée des Aubépines, 92963 Plouzane. Tél. : 98.05.45.40.

Vends cause changement C 64 + mon. mono Zenith + 1541 + nbx programmes + nbx disquettes vierges + livres + joystick + boîte de rangement + poche. Pascal MATHIEU, 139, rue du Cygne-Le-Bateau, 38090 Saint-Quentin-Fallavier. Tél. : 74.95.56.52.

Urgent ! Vends C 64 + lect. K7 + power + nbx jeux (Paper Boy, Adv. Art Studio, etc.). 2400 F. T.b.e. (28/11/86) cause double emploi (520 STF). Tél. : 88.40.27.63 après 19 heures.

Vends C 128 + 1571 + 1530 + écran Phambre + nbx livres + nbx logiciels + 1 joystick + cache-clavier dur. Le tout 4500 F. Eric VERNANCHET, 2, rue de l'Eglise, 93450 Ile-Saint-Denis. Tél. : 43.20.15.02 poste 349.

Vends pour Amiga : Goldrunner, Testdrive (originaux). Cherche doc. sur Page Setter, Deluxe Paint II, AC/basic, Superbase. Proposez prix. Stéphane RACLOZ, 20, bis rue du Centenaire, 74300 Scionzier. Tél. : 50.98.23.36.

Vends C 64 Pal + lect. K7 + 2 cartouches Simon's Basic et Arrow 64 + nbx jeux, livres. 1500 F. Stéphane BÉCU, 33 bis, avenue de Floricamp-Mairieux, 59600 Mausebeuge. Tél. : 27.67.92.16.

Vends C 64 + 1541 + 1530 + 2 joysticks + 8 livres + nbx jeux et utilitaires (Bruce Lee, Ghostbusters, Summer Games II, Master 64, etc.). 4000 F à débattre. Yan LEULIER, Les Champagnes, Chemin du Boules Miserieux, 01600 Trevoix. Tél. : 74.00.35.81.

Vends C 128, 2 ans + lect. K7 + nbx disquettes + boîtes de rangement + Graphiscope neuve + bible du 128 + 128 truss + meuble pour ordinateur. Prix à débattre. François RIMASSON, « La Fonderie », 35170 Bruz. Tél. : 99.52.93.96.

Vends C 128 + lect. K7 1531 + lect. disq. 1571 + interface (Péritel ou UHF) + 3 joysticks. 5000 F + nbx disquettes en cadeau et livres. Antoine MUSSAZZO, 14, rue du Chapeau-Rouge, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.55.54.

Stop ! Vends C 64 + 1541 + nbx disquettes + couvercle Playlax + Péritel + docs. 2600 F. Thierry LAPEYRE, 2, digue du Drac, 38170 Seyssinet. Tél. : 76.26.70.47.

Vends Modem Digitelec 2000 (version Commodore). 1000 F. Olivier IVANGINE, 07550 Jaujac. Tél. : 75.93.32.26.

Vends nouveauté en disquettes pour C 64 (Out Run, Combat, etc.), la face 20 F. Cyril BARTHÉLEMY, 52, rue Marius-Piant, 54520 Laxou. Tél. : 83.27.65.46.

Vends C 64 + Péritel + drive 1541 + 1530 + joystick + nbx prgs (Test Drive, Flight Simulator II) + 30 revues inform. + 6 livres. 2500 F. Tél. : 64.09.36.26.

Vends CBM 64 + drive 1570 + 1531 + mon. coul. + 8 livres + nbx disquettes + kart. Hypra Load + Too L64 + 2 manettes. 6000 F ou échange contre ST, Amiga. Guillaume BERTIN, Les Egrès, Saint-Hilaire, 03440 Buxières-les-Mines. Tél. : 70.66.52.21.

Vends pour C 64/128 drive 1541 ou échange contre softs Amiga. Cherche contacts sur Amiga 500, Paris et région parisienne. Philippe. Tél. : 45.33.01.87.

Vends Amiga 500 neuf garantie 1 an + émulateurs IBM PC et Commodore 64 + toutes les nouveautés. Le tout 5500 F à débattre. Demandez Frédéric. Tél. : 46.55.92.52.

Vends jeux C 64 (75 F) : Zaxxon, Parallax, Top Gun, Kennedy Approach, Infiltrator, Enduro Racer, Desert Fox, Decation, Silent Service, etc. Delphine FACON. Tél. : 40.11.59.94.

Urgent. Vends C 64 + 1541 + imprimante MPS 803 + lect. K7 + Power Cartridge + joystick + nbx disquettes et nbx programmes dont News. 4000 F. David GHESQUIERE, 21, rue Neuve, 59660 Comines.

Vends C 128 + 1541 + imprimante + interface Péritel + joystick + nbx logiciels + livres et revues. Le tout t.b.e. Prix à débattre. (Poss. vente séparée.) Pascal PERRIN. Tél. : 74.65.59.50.

Vends C 128 D + 1571 intégré + nbx jeux et utilitaires dont news + 2 joysticks + boîte de rangement + Péritel. Vends ou échange logiciels sur Amiga. Possède news. Recherche news. Jean-Louis JACQUEL, 15, rue Marcel-Bailly, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.02.63.

Urgent. Vends CBM 128 + livres : 1550 F + mon. coul. : 1550 F + lect. disq. 1571 + nbx jeux : 2050 F + lect. K7 + nbx jeux : 500 F + 2 joysticks : 250 F. Le tout en t.b.e. Olivier CAILLARD, 1, parc des Erables, avenue de Monsieur, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.32.38.

Vends pour C 64 très nbx jeux originaux (uniquement K7) ainsi que livres, revues, listings. Alain HOUSSEAU, Courcelles, 17400 Saint-Jean-d'Angély. Tél. : 46.32.12.24.

Vends C 64 Péritel + 1541 + lect. K7 + nbx disquettes de jeux (dont news) + 2 joysticks + Power Cartridge + docs + livres. 3000 F à débattre. Pierre-Yves FANONI, Les Proux, 71850 Charnay. Tél. : 85.34.21.12.

Vends C 64 Secam + Péritel + 1541 + nbx jeux + 2 joysticks. Bon état. Le tout 2750 F à débattre. Sébastien SIGAUDES, 45, rue Saint-Ferdinand. Tél. : 45.74.25.26.

Vends CBM 64 + drive 1570 + 1531 + 8 livres + Hypra-Load + Tool + mon. coul. + nbx programmes ou échange contre Amiga. 6000 F. Guillaume BERTIN, Les Egrès-Saint-Hilaire, 03440 Buxières-les-Mines. Tél. : 70.66.52.21.

Vends C 64 New + 1541 New + 1530 + MPS 801 + moniteur mono + nbx disquettes et K7 + joysticks + meuble. 3750 F. Vincent RARNAUD, 91, rue Gabriel-Péri, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.40.57.

Vends super news sur C 64 (pas cher !). Jeux du 17/12/87 : Outrun, Grandslap, Psycho Soldier, Skyfox II, Inside Outing 720° II, Matchday II, Red October, etc.). Michael BRUNBRUCK, 55 sur 9 rue du Docteur-Roux, 59510 Hem. Tél. : 20.80.45.52.

Vends C 64 (acheté en février 87) + drive 1541 + 1 joystick + interface Péritel + nbx jeux et utilitaires + docs C 64 et 1541 + docs jeux. Isabelle AUVRAY, 20, rue Roche-brune, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 45.28.19.99 après 20 heures.

Vends C 64 + 1541 + Fastload + 2 joysticks + livres + nbx jeux sur disquettes + lect. K7. Stéphane LIETARD, 15, place Ferdinand-Buisson, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.04.19.01.

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + 2 joysticks + 50 jeux (Racing Destruction Set, International Karaté, etc.) + 6 livres. Le tout pour 3000 F. Olivier NOIRET, 47, avenue de Bourg-la-Reine, 92330 Sceaux. Tél. : 46.60.56.34.

Vends C 128 + lect. K7 + 25 K7 + livres + joystick + adapt. Péritel. 2200 F. Philippe ROUBY, 16200 Sainte-Sevère. Tél. : 45.80.95.64.

Vends C 128 + 1531 + interface + Péritel + nbx jeux (notices en français) + docs + 2 joysticks. Le tout en t.b.e. 2900 F. Charles ROVELLA, 5, avenue du Chateau, 06340 La Trinité. Tél. : 93.54.63.32.

Vends Amiga 500 + moniteur coul. + joystick + jeux + souris. Le tout sous garantie. 5000 F. Patrick JOURDAN, 7, square Robert-Kennedy, Saint-Thibault-des-Vignes, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 64.30.44.76.

Vends C 128 + 1571 + nbx programmes et livres. Le tout 2750 F à débattre. Nicolas SCIARA, 2, rue Eugène-Delaurois, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.22.77.74.

Vends C 128 t.b.e. (sous garantie) + drive 1570 + nbx logiciels. 2000 F. Vends C 64 + nbx logiciels : 500 F. Olivier LAU, 18, rue du Professeur-Tedenat, 34070 Montpellier. Tél. : 67.92.37.66.

Vends C 128 D + drive 1571 + imprimante MPS 803 + nbx jeux + Power Cartridge + manuels. Prix à débattre (de préférence Paris et région parisienne). Frédéric HAD-DAD, 14, avenue Foch, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 43.65.76.52.

Vends C 128 + 1570 + mon. coul. 1702 + DPS 1101 + lect. K7 + nbx news + livres. 7500 F possibilité de vente séparée. Vite ! Ulrich MONTAGNE, 292, avenue du Ver-cors, 26150 Die. Tél. : 75.22.07.83.

Vends C 64 + drive 1541 + lect. K7 + docs + nbx jeux et utilitaires sur disquettes (news) + livres + revues. 3000 F. Jean-François CHAUBARD, Vieille Route du Born, 031340 Villemer-sur-Tarn. Tél. : 61.09.03.85.

Vends C 64 cartouche Freeze Frame avec sa notice d'origine. 350 F ou échange contre news sur disquettes pour C 64/128 avec notice en français. Étienne SALLÉ, 44, rue Santos-Dumont, 87000 Limoges. Tél. : 55.30.58.91.

Affaire ! Vends C 128 + lect. K7 + mon. coul. 1702 + jeux + livres + jane. Le lot t.b.e. 2000 F possibilité de vente séparée. A débattre. Frédéric AUTIE, 2, square Auguste-Kenoir, Saint-Germain-les-Corbeil, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 69.89.02.87.

Vends C 128 + 1571 + 1531 + crayon optique + joysticks + livres + jeux, utilitaires. Le tout en excellent état pour 5800 F à débattre. Bruno POSSIN, « Le Moulin » Err, 66900 Saillagouse. Tél. : 68.04.71.91.

Vends C 64 + drive 1541 + 1530 + 3 joysticks + nbx logiciels originaux + boîtes de rangement + Simon's Basic + Auto Basic. État neuf. 3000 F (uniquement en Loire-Atlantique). Sylvain PLENOIS, 12, avenue des Myosotis, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.08.73.

Vends C 128 Péritel + lecteur K7 + 2 super jeux (Super Zasson, Superman) + docs + nbx livres (102 prgs C 128). Le tout 2000 F à débattre. Pierre REGNAULT, 72, rue de la Liberté, 38300 Bourgoin-Jallieu, Isère. Tél. : 74.93.12.10.

Vends Amiga 500 + livres + joysticks + souris. Le tout 2700 F. T.b.e. et nbx prgs (Test Drive, Agnis Animat., etc.). 1000 F. Jean-Charles BAPTISTA, 4, cité Jacques-Duclos, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.29.13.49.

Vends C 128 D + lecteur de disquettes intégré + adaptateur Péritel + nbx logiciels + boîte de rangement + joystick. Le tout 3500 F. Emmanuel DA SILVA, 53, rue Guy-Moquet, 75017 Paris. Tél. : 42.26.60.06.

Vends au plus offrant C 128 + lect. disquettes + Power Cartridge + interface + joystick + 50 jeux + poss. mon. coul. ou échange contre Atari ST. Mel FERRER, HLM Charpentier n° 4, 33300 Salon. Tél. : 90.56.40.22.

Vends C 128 D + moniteur 1901 (coul. 80 col.) + nbx disquettes + Power Cartridge + Quickshot + 2 turbo. Valeur 8000 F vend 5900 F (mars 87). Sylvain LACHAMBRE, 54 Nancy. Tél. : 83.29.23.04 après 19 heures.

Vends C 128 (sous garantie) + drive 1570 + mon. mono + nbx logiciels + Power Cartridge + souris. 3000 F + C 64 + Autoform. 1-2 + cass. : 500 F. vectrex + cass. : 500 F. Olivier LAU, 18, rue du Professeur-Tedenat, 34070 Montpellier. Tél. : 67.92.37.66.

Vends C 64 + mon. coul. + 3 joysticks + lecteur de disquettes + lecteur de K7 + 25 jeux (Commando, Pole Position). Valeur 6000 F. Prix à débattre. Cyrille DECHENOIX, 96, rue Emile-Zola, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.95.00 à partir de 18 heures.

Vends imprimante en bon état Power Printer Husk 80 avec transformateur et papier pour C 64/128 à 900 F tout compris. Nadim NOUREDDINE, 31, rue du Repos, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.49.67.

Vends C 64 + lecteur 1530 + 15 jeux (Rambo, Kung Fu, Match Day, Speed King, 10th Frame, etc.) + 1 joystick. 2000 F ou séparément. Willy FRANCHET, 330, avenue du Camp-de-Pie, 14990 Bernières-sur-Mer. Tél. : 31.86.67.66.

Vends C 64 + 2 lect. K7 + Power Cartridge + joysticks + nbx logiciels + livres + revues + en cadeau : Atari VCS + 17 cartouches. 3500 F (valeur 10000 F). Paris et région parisienne. Xavier VIBERT, 20, avenue Foch, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.86.34.44.

Vends C 64 + lecteur K7 + joystick + livres + nbx jeux et logiciels. 1200 F. Maurice MAILLARD, 52 A, rue des Collonges, Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.03.16.

Vends Amiga 500 + moniteur coul. + souris + joystick + jeux (sous garantie). 5500 F. Patrice JOURDAN, 7, square Robert-Kennedy, Saint-Thibault-des-Vignes, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 64.30.44.76.

Vends C 64 + 1541 + 1531 + disquettes + K7 + Power Cartridge + Péritel + mon. mono + pince à disquettes + boîtes disquettes + joysticks + garantie + disquette vierges. Le tout 2900 F. Arnaud FAJOUX, 101, rue Jean-Pierre Timbaud, 75011 Paris.

Vends CBM 128 + drive 1541 + très nbx logiciels. Le tout 3000 F. Atari 800XL + drive + nbx jeux : 2000 F. Echange sur Amiga 500. Daniel ANANIRIAN, 66, rue Armand-Lépine, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.82.48.88.

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + 2 joysticks + jeux + livres + prgs récents. Le tout 2950 F ou vends C 64 + lect. K7 + 2 joysticks + jeux + livres + programmes. Le tout 1450 F. T.b.e. Patrice VANEL, 45, rue Marcel-Raschia, 59130 Lambertain. Tél. : 20.09.20.92.

Vends C 128 état neuf + lecteur K7 1531 + livres + jeux. 1200 F. Alexandre BLUM, 74, bd Exelmans, 75016 Paris. Tél. : 46.51.26.90 ou 45.20.89.61.

Vends pour C 64 jeux (nouveau et anciens) sur K7. Demander liste (plus de 70). Réponse assurée. Pascal CRIER, Route Nationale Saint-Maxent, 80140 Oise-ment. Tél. : 22.28.50.43.

Vends CBM 64 + lecteur K7 1530 + mon. mono Zenith + prgs + housses + revues. Le tout 1500 F. Jean-Marc SCHWARTZ, 17, rue des Renouillers, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.67.65.

Vends Amiga 500 + 1081 (le tout sous garantie) + jeux et utilitaires (King of Chicago, Dpaint II) + Emulateur PC + softs PC, etc. Emmanuel TOURNADE, 138, avenue de Wagram, 75017 Paris. Tél. : 46.22.27.32 après 18 heures.

Vends C 64 bon état. 1000 F. Jérémie COURSEAU, 1, place Corty, apt 15, 41000 Blois. Tél. : 54.43.44.40 après 17 heures.

Vends jeux K7 (news et anciens) pour C 64. Possibilité échange. David ANSELME, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 49.39.31.21.

Urgent ! Vends C 64 + lecteurs K7 et disquettes + télé n.b. + manettes + programmes + livres. Prix à débattre (Paris et région parisienne). Yann. Tél. : 46.02.05.16 après 19 heures.

Vends C 64 new look encore sous garantie + lecteur 1530 + 2 Quickshot II dont 1 turbo + 2 joysticks + Paddles + 38 jeux (Slapshot, etc.). 2200 F à débattre. Thomas FELIX-FRANÇOIS, 9, bd Saint-Michel, 75005 Paris. Tél. : 46.33.81.57.

Vends CBM 64 + lecteur K7 + mon. mono + nbx jeux + livres. Le tout 2500 F avec des joysticks. Yves QUERY, 1, rue des Luthiers, 93240 Stains. Tél. : 42.35.38.92.

Stop ! Affaire cause départ. Vends Amiga 500 + mon. coul. + souris + joystick + 40 logiciels (sous garantie : 10/87). Valeur 8500 F laissée à 6000 F. Eric LASSAGNE, 29, rue du Docteur-Charcot, 92000 Nanterre. Tél. : 47.24.08.46.

OCCASION

A.M.I.E.

MATERIEL REVISE ET GARANTI PIECE ET MAIN-D'OEUVRE 1 AN

C64	1000 F
C128	1300 F
C128D	2600 F
1541	1000 F
464 M	1200 F
464 C	2200 F

Tél. : (1) 43.57.82.05

Vends C 64 + 1541 + 1530. Le tout nouveau modèle + cordon Secam + cordon poste + prise Périel + doc. + très nbres disquettes pour 4000 F. Fabrice GOUET, 28, square de Flandre, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.13.07.

Vends C 128 + mon. coul. + drive 1541 + 1531 + joystick + manuels + 10 K7 + nbres disquettes. Etat neuf. 6000 F. Eric BISSON, 169, rue d'Isaac, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.40.57.

Vends K7 originales récentes + notices. 50 F pièce. Vends aussi les derniers news pour votre C 64 sur disquettes (prix plus bas). Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Traves, 70360 Secy-sur-Saône. Tél. : 84.68.82.01.

Vends K7 pour C 64. 60 F pièce et Amor Battle pour Intellivision 50 F. Stéphane DUBNER, 130, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.52.11.94.

Vends C 64 + 1541 + lecteur de K7 + Voice Master + nbres disquettes dont nombreux logiciels (Out Run, Buggy-boy, Ramparts, Bivouac). Le tout 4500 F. Patrick BOUTONNET, 10, rue de Paris, bât. B, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.29.22.03.

Vends C 128 D + 1571 + tablette Graph. + Freeze Frame + K7 + nbx jeux sur disquettes + livres, revues + boîtes de rangement. 4000 F. Charles BRIGNONE, 19, avenue de Strasbourg, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.02.94.56.

Vends C 64 Pal + mon. mono Sony (sans son) + 1541 + 1530 + 4 manuels + nbx programmes (K7 et disquettes). Le tout 3850 F à débattre. Olivier LE PROVOST, 8, rue Anatole-Le-Braz, 56230 Questembert. Tél. : 97.26.15.70 après 19 heures.

Vends C 64 Périel + lecteur de K7 1530 + mon. mono + Def. of the Crown, California Games (originaux). 1700 F, tout t.b.e. dans emballage ! LMaurent MOSLARD, 8, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.11.58.

Vends C 64 + 1541 + nbx prog + disquettes vierges : 2700 F. Vends imprimante GP80 (Centronic) pour C 64 ou autres + papier : 1500 F tout t.b.e. Denis GORET, 16, rue de la Verdure-Couvron, 02270 Crécy-sur-Serre. Tél. : 23.20.91.86.

Vends C 64 + Power Cartridge + lect. K7 + imprimante (petite) + nbx jeux et livres + tablette graphique. Le tout 1700 F. Johannès ROGER, 37, allée Théodore-Dubois, 51200 Epervy. Tél. : 26.55.00.81.

Vends CBM 64, bon état + lecteurs de K7 et disquettes + Power Cartridge + nbx jeux. Le tout 2000 F. Stéphane BONNEY, Tél. : 45.29.17.56 après 19 heures.

Vends CBM 128 + lecteur disquettes 1571 + nbres disquettes de jeux et utilitaires 64/128. 3800 F. Imprimante MPS 1200 F à 1800 F. Moniteur coul. 1200 F. Eric GRAS, 648, chemin des Broquetons, 84140 Montfavet. Tél. : 90.23.93.56.

Vends jeux pour CBM 64 sur K7 et disquettes. Recherche news pas chers. Christophe CHAUVET, 12, rue de la Poste, 63720 Ennezat. Tél. : 73.63.80.39.

Vends pour C 64 jeux sur K7 (originaux) : Summer Games I et II, Winter Games, Imp. Mission, Beach Head II, Cauldron, etc. Prix : de 25 à 40 F pièce. Thierry DESBROUSSES, 3, rue Robert Laverne, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.58.65.

Vends C 64 + 1541 + nbres disquettes (de nbs programmes dont des news) + Power Cartridge + manuels en français. Le tout en excellent état de marche : 4200 F. Joris THOMASSIN, 21, rue de la Noë de l'Épinette, 44120 Vertou. Tél. : 40.03.06.31.

Vends pour seulement 3500 F un C 64 + 1541 + lect. K7 1530 + mon. + news (Ska or Die, Knight Orc, Cal. Ga., Bug. Boy, Rygar, O. Run...). Thierry FORETIER, 2, route de Luneville, 54300 Bonviller. Tél. : 83.72.98.39.

Vends C 64 Pal + 1541 + lect. K7 + imprimante Plotter 1520 + joysticks + 2 Date Case + Géos + Tool + jeux sur K7 + nbres disquettes (jeux et utilitaires) + livre. 3800 F. Nicolas ROOS, 87, Grand-Rue, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.94.92.

Vends SX-64 (C 64 + mon. coul. + lect. 1541. Le tout portable) + joysticks + Power Cartridge + nbx docs et revues + nbx jeux sur disquettes. Le tout 6000 F. Patrick EYMARD, 18, allée de Tisfoune, 91400 Orsay. Tél. : 60.79.12.73.

Vends C 128 + 1571 + boîte à disquettes + Power Cartridge + docs + Jane + nbres disquettes + jeux. Prix à débattre. T.b.e. Demander Sébastien. Tél. : 48.27.17.70.

Vends news sur Amiga 500 et C 64. Envoyer liste et timbre même si débutant. Peut donner cours par correspondance langage C et 6502. Hervé STACHNICK, 1, rue des Pivoines, 08000 Charleville-Mézières.

Vends C 128 + 1570 + Power Cartridge + nbres disquettes (news) + livres. Vente séparée possible. Votre prix est le mien ! Sylvain HAJEK, 8, rue de l'Eglise, 88250 La Bresse. Tél. : 29.25.44.61.

Vends C 64 Périel (rare II) + lecteur K7 1530 + tout t.b.e. dans emballage + Def. of the Crown et California Games (originaux). 1350 F. Laurent MOSLARD, 8, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.11.58.

Vends C 128 + 1541 + lecteur K7 + Power Cartridge + docs + cordons + Jane + très nbx logiciels sur K7 et disquettes. Le tout en t.b.e. 3500 F. Guy POINTEL, 15, allée Denis-Papin, 95570 Bouffemont. Tél. : 39.91.21.40.

Vends pour C 64 imprimante Commodore DPS 1101. 1500 F valeur neuve 3400 F. Marc DHALEINE, 10, rue J.-Valles, 78130 Les Mureaux (Bouafle). Tél. : 30.99.50.73.

Vends CBM 64 Pal + adaptateur Pal Périel + Power Cartridge + Game Killer + nbx jeux + lecteur K7 (nbx jeux) dont nouveautés. 2700 F à débattre. Sammy BARON, 1, bis Villa Florian, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.89.20.

Urgent ! Vends CBM 64 + mon. coul. + 1530 + 1541 + joysticks + doc. + nbx jeux. 3400 F. Vends Star Gemini Ix : 1700 F. Le tout 4900 F jeux et matériel. Loïc GAINCHE, 30, rue Pierre-Loti, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.69.86.

Vends C 128 D + Périel + nbx jeux et utilitaires (Flight Sim II, Jane, Geos) + joystick et livres. 3500 F à débattre. Philippe CAMY, 11, rue Pierre-Pénel, 33850 Leognan. Tél. : 56.21.06.00.

Vends CBM 64 + lecteur 1541 (sous garantie) + 1530 + nbx logiciels originaux + livres + revues Microdru + Power Cartridge + Périel + 1 manette. 2500 F. Emmanuel GRESLE, 7, place Salvador-Allende, 94000 Créteil. Tél. : 48.98.03.16.

Vends pour C 64/128 drive 1541 + très nbx jeux (drive sous garantie). Prix intéressant. Vends aussi Jelix CBS 100 F pièce. Gilles DE GIETTER, 18, avenue Pierre-Montaufer, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.66.03.19.

Vends C 128 D + mon. coul. Oscar MC14 40/80 col. + joystick + nbx logiciels (les meilleurs sur C 64) + docs. Le tout 5500 F. Vente séparée possible. Christophe LAGUET, 54, rue de la Madeleine, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34.69.43.85.

Vends C 64, 1 an + 1530 + 1541 + 45 disquettes programmes. Possibilité vente séparée (C 64 couleur Périel) entre 2 500 et 3 000 F à débattre. Pierre HUGUEN, 15, rue Jean-Louis-Rolland, 29220 Saint-Clément. Tél. : 98.85.28.29.

Vends ordinateur C 64 parfait état 1987 pour 1 000 F. Vends lect. K7 200 F. Vends lect. disquette 1987, parfait état numéro 1570 pour 1 500 F + jeux. Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.

Vends 128 D + mon. coul. Oscar MC 14, 40/80 col. + joystick + nbx logiciels (les meilleurs sur C 64) + docs. Le tout : 5 000 F (vente séparée possible). Christophe LAGUET, 54, rue de la Madeleine, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34.69.43.85.

Vends C 128 + 1541 + lecteur K7 + power cart. + docs + cordons + jane et nbx logiciels : le tout en t.b.e. : 3 000 F. Guy POINTEL, 15, allée Denis-Papin, 95570 Bouffemont. Tél. : 39.91.21.40.

Vends C 64 + 1541 + moniteur couleur 18 col. + lecteur K7 + joystick + très nombreux logiciels + originaux + livres + boîtes de rangement. Le tout : 4 500 F. Urgent. Yann MERLAUD, 25, rue des Lilas, 75019 Paris. Tél. : 42.01.71.60.

Vends C 64 + lecteur disq. et K7 + programmes + livres + manettes : 3 500 F. Pas de vente séparée. Yann, 64, rue des Tennerolles, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.05.16 (après 19 h).

Affaire ! Vends C 64 + 1530 + 1541 + disq. news + revues + 2 joysticks + disq. vierges 3 700 F. Vends moniteur couleur 1702 + disq. 1 750 F. Eric GRAS, 648, chemin des Broquetons, 84140 Montfavet. Tél. : 90.23.93.56.

Pour C 64/128, vends 10 logiciels 350 F, série orthographe et grammaire et 3 disq. d'arithmétique, algèbre, 90 F. Logiciel Maitremots Studiciel, 100 F. Robert HENTZEN, 209, boulevard Jean-Jaures, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.56.47.02.

Vends C 128 + 1541 + moniteur 1901 couleur 40/80 col. + nbx jeux + utilitaires + manettes + meuble de rangement pour micro + boîtes de disquettes, 5 000 F. Benoît LOUIS, 398, avenue Maurice-Dauvergne, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : 60.68.94.61.

Vends C 64 + drive 1541 + moniteur + joysticks + nbx livres. Le tout : 2 700 F. Très bon état, 2 ans. Urgent ! Erwan AUBE, 5, rue de la Solidarité, 69230 St-Genis-Laval. Tél. : 78.56.39.21.

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

UNITES CENTRALES

ATARI 520 ST/1040 N.C.
NEC P 2200 24 aiguilles . 3330 F HT
SCANNER CANON N.C.
MEGA ST 2 mono 9950 F HT
MEGA ST 2 mono laser . 20950 F HT
MEGA ST 4 coul. 14215 F HT
MEGA ST 4 mono laser . 23950 F HT
IMPRIMANTE LASER . 11950 F HT
Garantie 1 an sur site pour le Mega ST

AMIGA

A 500 UC 512 Ko RAM 4725 F
A 500 + mon. coul. 7490 F
A 2000 UC 1 Mo RAM 9770 HT
A 2000 + mon. coul. 12900 HT
Extension mémoire 512 Ko 1095 F

PERIPHERIQUES

IMPRIMANTE
LECTEUR DISK
TABLE TRAÇANTE
DIGITALIZER
SYNTHETIZER
MODEM
EXTENSION...

MEGA ST LASER

spécialiste du Mega
démonstration de toutes les
applications. 1/2 journée de
formation gratuite pour tout
acheteur

LOGICIELS ATARI

L'ARCHE DU CAPITAINE
BLOOD 295
TES DRIVE 345
CRASH GARRETT 275
DEFENDER OF
THE CROWN 275
BLUE WAR 295
BACKLASH 195
ADICTABALL 245
OUT RUN N.C.
MANHATTAN
DEALERS 245

BUBBLE GHOST 195
TIME WORKS
PUBLISHER 1170
EASY DRAW 750
COMPILATEUR GFA 690
PRO SOUND
DESIGNER 690
PLUS PAINT ST 395
TERROR PODS 249
MALETTE JEU ATARI. 295
SOLUTION 2400

2000 TITRES DISPONIBLES

LOGICIELS AMSTRAD

AMSTRAD K7 / Disk
OUT RUN 95/145
QUAD N.C.
GRYZOR 95/145
RAMPAGE 95/145
LA CHOSE DE
GROTEMBURG 125/170
LES DIEUX DE LA MER . 135/195
MAD BALLS 95/145

EXCLUSIF

Adaptation de
Super Base Pro
à vos besoins par
nos programmeurs

OCCASION

1^{re} MAIN DES MACHINES REVISES
GARANTIE 1 mois
A DES PRIX DEFIAANT TOUTE
CONCURRENCE
renseignez-vous 42.43.22.78

SUPER

Reprise
aux meilleures
conditions
de votre ST
pour tout achat
d'un MEGA

EXCEPTIONNEL

DISQUETTE
3' DF
18 F ttc
10 DF DD 3 1/2
100 F ttc

S.C.A.P.
INFORMATIQUE

62 RUE GABRIEL PÉRI - 93200 ST-DENIS

Métro BASILIQUE ST-DENIS
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9 H A 12 H 30
Horaire d'ouverture : lundi de 14 à 19 h
mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi de 9 à 19 h

Démo laser Atari des toutes dernières applications

COMMANDEZ PAR
TELEPHONE :
(1) 42.43.22.78

Vends C64 + mon. couleur 1702 + imp. Seikos HA + nbx disq + 541 + nbx jeux + util. (originaux + docs) t.b.é. servi 1 an : 5 900 F, vendu aussi séparément. **Thibaud DAMY, 10, rue Alexandre-Moreau, 91120 Palaiseau (R.E.R. B). Tél. : 60.14.42 (après 19 h).**

Vends CBM 64 Pal avec adaptateur très peu servi (2 heures d'utilisation) + lect. de K7 (à réviser) + nbx logiciels. Prix : 950 F. **Yann SERRAND, 8, av. Sacco-et-Vanzetti, 93420 Villepinte. Tél. : 43.83.40.15.**

Vends C 128 + 1530 + nbx jeux + 2 joys. + collection Microdor + nbx livres Micro Application. Le tout : 2 000 F à débattre. Echapperaux jeux A 500 aussi. **Gilles BORTOT, 29, rue Capovière, 14000 Caen. Tél. : 31.85.47.23.**

Vends expander comp. midi Sampler Clavier voice master, tous les logiciels musique C 64 avec boîte d'origine Geos 1.2 et appl. : 3 000 F. **Xavier ROCHER, 51, rue Victor-Hugo, 29200 Brest. Tél. : 98.43.39.77 (à 12 h).**

Vends C 64 + 1541 + adaptateur Péritel + jeux + originaux + livres... Très bas prix. Achète Amiga, achète ordinateurs H.S. bas prix. Faire offres. **Nicolas FORTIN, B.P. 8, 28212 Ploisy. Tél. : 31.85.47.23.**

Vends C 64 + lect. K7 + 8 livres + nbx jeux originaux. Le tout en très bon état : 1 000 F. Vends aussi Okimate 20 + rubans + papiers + câble : 1 500 F. **Frédéric SCHEER-LINCK, 53, rue Eugène-Jacquet, 59800 Lille. Tél. : 20.06.27.16.**

Vends Commodore 64 nouveau modèle + lecteur K7 + 2 joysticks + 33 jeux. Le tout en très bon état + valeur : 4 500 F, vendu : 2 300 F. **Cédric FAIVRE, 582, avenue du Granier, 73490 La Raudrie. Tél. : 79.85.18.84.**

Vends C 64 avec lecteur K7, câble tête, power cartridge (copy + 16 K...) et 80 jeux (Elite, etc.). Le tout pour 1 000 F + 2 joyst. **Edouard LEFEBVRE, 24, rue du Groupe-Manouchian, 75020 Paris. Tél. : 43.61.21.55 (après 18 h).**

Vends disquettes sur C 64 : Passagers II, Out Run, Skate or Die, Space Harrier, Knight Orc, Colonial Conquest, etc. Bas prix. **Christophe BUCHMANN, 1 A, rue de l'Université, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.13.58.**

Vends imprimante Seikosha GP 100 VC pour C 64 + papier zone. Prix : 1 000 F. **Hervé JOURDAN, 36, rue Casimir-Périer, 44000 Nantes. Tél. : 40.29.01.98.**

Vends pour C 64 lect. K7 plus + nbx jeux 650 F. Echange news sur disq. Recherche contact à l'étranger. Cherche club région stéphanoise. **Stéphane VERDIER, 4, rue Jean-Claude-Tissot, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.41.55.25.**

Vends C 64 + lect. K7 + 11 jeux (Tomahawk, Gauntlet, Mercenary...). Le tout t.b.é. pour 1 200 F. **Nicolas KNYF, 13, rue d'Aven, 78310 Maurens. Tél. : 30.62.68.71 (week-end).**

Vends C 64 + Péritel + K7 + 80 jeux : 1 000 F. Echange Game Killer contre 4 disq. Amiga pleins. Cherche contacts Amiga (même débutants). **Frédéric CORLOU, 68, rue de l'Anver, 56100 Lorient. Tél. : 97.37.31.53.**

Echange jeux pour C 64 en disq. possible news (Bovous, Crazy Cars, etc.). Attends listes et appels. **Sébastien GENET, 10, rue des Gloriettes, 28500 Chérisy. Tél. : 37.43.86.94.**

Vends Amiga 500 + moniteur couleur neufs (10/87) + mouse + joystick + 40 logiciels dont news + cordon Péritel : 6 000 F. **Eric LASSAGNE, 29, rue du Docteur-Charcot, 92000 Nanterre. Tél. : 47.24.08.46.**

Vends Commodore 128 D + moniteur couleur + lecteur K7 + jante + souris + 2 joysticks + jeux + prises. Prix : 5 000 F. **Edouard KAROUBI, rue des Louvières, 21490 St-Julien. Tél. : 80.23.20.40.**

Vends CBM 128 avec magnéto + power : 2 000 F, lecteur 1541 (sous garantie) : 1 300 F avec + 2 disq, moniteur 650 F + vends K7 : S. Service, G. Beret... **Anthony DOINET, 3, allée Jacquard, 95570 Bouffemont. Tél. : 39.91.90.34.**

Pour C 64 vends jeux K7 et disq. + livres très bas prix. Liste contre enveloppe timbrée. **Pascal MARTIN, 33, avenue Maurice-Ravel, 69140 Rillieux-la-Pape.**

Vends Amiga 1000 + moni. coul. 1081 + flysim + quintette + câble pour imp. Le tout 7 500 F. **Didier VILLATTE, 18, rue du Mont-Mesly, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : 43.39.98.60.**

Vends Commodore 128, Péritel + lecteur K7 + très nbx logiciels + 5 livres + joy. Le tout en très bon état. Prix : 1 900 F. **Bertrand VILAIN, 49, rue d'Avoingt, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.29.80.**

Vends nbx jeux sur CBM 64 sur disq. à des prix incroyables (ainsi que des utilitaires 128/CPM). Achat possible. **Jérôme LIGERE, 17, rue de la Félicité, 75017 Paris. Tél. : 42.27.22.62.**

Vends C 128 + 1541 + livres + logiciels. Le tout en très bon état. Prix : 3 500 F à débattre. **Gaël SAULNIER, 9, rue du Bois, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.14.45.**

Vends Commodore + 1571 + nbx supers jeux + livres + manette. Le tout 4 500 F à débattre. Vends aussi disq. compact 70 F. **Hervé CUNTZ, 20, avenue de la Sablière, La Bergerie. Tél. : 94.58.01.71.**

THOMSON

Vends TO 7/70 + 64 Ko + lecteur K7 + extension musique et jeux + 2 manettes + jeux + cartouche Basic + assembleur + crayon optique + trucs + astuces. Prix : 2 500 F. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Vends nbx jeux pour Thomson. **Christophe PICOT, 15, rue du Prince-Imperial, 64200 Biarritz. Tél. : 59.24.39.18.**

Vends prog jeux cas. + disq pour TO 9 et TO 750 : 100 F. Disq : 60 F. cas., jeux orig. Vends pour PC 1512 Sram, Sram 2, Tera Orphée, Eden Blue, 120 F la disq. **Philippe ou Françoise QUEVAUVILLIERS, 4, rue F. Chopin, 78100 St Germain. Tél. : 30.61.54.12.**

Vends TO 9 + mon. coul. HR + souris + Lep + int. man. + 2 man. + nbx log. 5 500 F à débattre. Imp. Thomson PR90600 : 1 800 F. **Patrick GRANIER, Lasternes, Capdenac-le-Haut, 46100 Figeac. Tél. : 65.34.62.77 ap. 19 h.**

Vends TO 7/70 (clav. mec.) + lect. K7 + nbx log. [jeux, initiation au Basic, Graphisme...] + livres, documents + cartouche Basic. Cause double emploi. Prix : 2 500 F. **Pierre-Laurent THIBAUD, 28, rue de la Pagère, 69500 Bron. Tél. : 78.25.16.88.**

Vends TO 7/70 + clav. mécanique + Qdd + 10 disq. + ext. music et jeux + manettes + nbx jeux K7 disq. + Svm (30). Td. 2 800 F. **Cyril DAMNON, 26, rue Charles Magnin, 39110 Salins les Bains. Tél. : 84.37.93.84.**

Vends TO 7/70 + lecteur K7 + extension musicale + 2 joysticks + jeux + color print + livres. Prix : 2 000 F. **Thé. Eric SOULIER, Cité Gagarine, L3, 93230 Romainville. Tél. : 48.44.93.54.**

Vends MO5 + Lep + crayon optique + 2 manettes + nbx jeux. Vds aussi jeux à l'unité pas cher. Cherche contacts Segs. **Antoine SCHULLER, 29, bd Lannes, 75116 Paris. Tél. : 45.04.13.19 le w.e.**

Vends cause double emploi : TO 7/70 + moniteur mono + ext. 64 K + ext. musicale + jeux + lect. K7 + 34 log. (Basic, Cao, Color print...). Valeur : 8 500 F, propose : 2 500 F. **Michel SANDON, 2, rue des Echelles, 38120 Saint-Egrève.**

Vends MO5 clav. mécan. + ext. (Qdd, 3 bas, Jane) + impr. 40 col (+ interf.) + interf. sticks + nbx log. K7 et Qdd + lect. K7. 2 200 F le tout. Poss. vente séparé. **Loïc PEL-LANGE, 42, rue Pierre Belon, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.72.61.**

Vends TO 9 + modern télématique + lep + inscription vidéo + contrôleur manettes + 10 disq. + 6 jeux + 2 K7 éduc. + doc : 4 500 F à débattre. **Fabrice TROCHARD, Collège « La Moulinière », 38420 Domene. Tél. : 76.77.11.08 après 18 h.**

Vends TO 7/70 : 1 500 F (jeux + joystick + manuel). Echange jeux sur Amstrad 6128 (Out run, James Bond 007...). **Géraldine FONTAINE, 14, rue de l'Aisne, 77178 Saint Pothus. Tél. : 60.01.04.27 après 18 h 30.**

Vends jeux pour MO5 et TO 7/70. 5^e axe : 60 F ; Felonies : 60 F ; Runway : 50 F ; Green Beret : 50 F ; Super tennis : 50 F ; Coliseum : 50 F ; HMS Cobra : 180 F. **Olivier BALASSE, « Lina » Mably, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.32.43.**

Vends MO5 avec lecteur cartouche intégré + lecteur K7 + 2 cartouches + 10 K7 dont 2 éducatifs + 1 joystick + manuel + 2 K7 vierges. Prix : 900 F. **Ian FAURE, 49, rue Crozatier, 75012 Paris. Tél. : 46.28.10.44.**

Vends MO5 + lep + crayon optique + ext. musique et jeux + manette + adaptateur péritel + nbx jeux + assembleur + doc. Le tout : 2 500 F. **Franz CANTARANO, 47, avenue du Pdt Franklin Roosevelt, 94230 Thiais. Tél. : 48.84.28.95.**

Vends MO5 Tbé + lect. K7 + ext. + 2 manettes + guide : 900 F. Vends moniteur Philips RGB CM8521 avec couleur et monochrome : 1 400 F. Le tout vendu pour 2 000 F. Acheté : 5 000 F. **Serge FLEURY, 61, rue Raymond Losserand, 75014 Paris. Tél. : 43.27.12.16.**

Vends jeux pour TO 7/70, TO 8, TO 9 + K7 (Arkanoïd, Game over, Formule 1, 5^e axe...) et quelques jeux MO5. Envoyez timbre pour réponse. **Cyrille MANENTE,**

5, rue du Bosquet boismont, 54620 Pierrepont. Tél. : 82.89.64.39.

Vends TO 7/70 Tbé + lecteur K7 + 1 joystick + 26 logiciels (Tnt, The way of the Tiger, Mandragore...) + revues. Prix : 4 500 F. **Thierry COURTEAUX, 35, rue Saint Aubin, 54700 Jézainville. Tél. : 83.81.02.59.**

Vends MO5 Thomson + lecteur K7 + extension musique et jeux + 2 manettes + crayon optique + guide + nbx logiciels + revues. **Jean-Claude FAYOLLE, Route de Mauriac, 15270 Champs sur Tarentaise. Tél. : 71.78.70.77.**

Vends pour TO 8, TO 9, TO 9 + 2 Uds dsk originale + emb. et doc. : 70 F. Dakar moto, Entropie, Ranger 3, Les Mutants, Silent service, Bluewar, Légende, Bob Morane. Lot de 3 dsk Bob Morane pour Thomson TO 8 et TO 9 +. Emballage et dsk + livres d'origine : 250 F. **Jean-Louis JOYAUD, BP172, 85203 Fontenay le Comte cedex. Tél. : 51.52.31.76.**

Vends pour TO 8, TO 9, TO 92, disk 3, SP, jeux originaux : Tnt : 120 F, MGT : 120 F, The way of the Tiger : 120 F, Krakout + Beach Head : 200 F ou le tout : 500 F. **Xavier FUSCIARDI, 46, route d'Ignac, 33950 Lege-Cap-Ferret. Tél. : 56.60.31.21.**

Vends MO5 Tbé + extension MO5 (Qdd + 3 sorties) + lep + crayon optique + 10 disques vierges + 20 prog. originaux + livres + revues. Valeur : 7 400 F. Vendu : 4 000 F. **Albère CHOU, 13, rue de Babylone, 75007 Paris. Tél. : 45.48.77.96.**

Vds jeux en K7 pour To-Mo : 50 F pièce. En disquette pour TO1. Vends aussi 1 contrôleur de lecteur de disq. Thomson. Nb jeux C 64, C 128. **Alexandre ELLENA, Las Caunelles, 30300 Beaucaire. Tél. : 66.58.54.29.**

Vends TO 7/70 + Qdd + lep + 10 disks + mon. coul. + 20 jeux (Aigle d'or, Las Vegas, Foot...) + doc + livres. A moitié prix : 4 000 F. **Pierre BERNTHEISEL, 73, rue de Ruffec, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.04.85.**

Vends MO5 plus lecteur de cassette + crayon optique + jeux + doc. Prix à débattre. **Tél. : 43.20.12.96.**

Affaire ! Vends TO 7/70, Basic 1 + lep + 15 logiciels, Megabus + manette + livres + revues. Le tout en tbé : 2 450 F (valeur 7 000). **Benoît IZUKA, 6, allée Louise Bruneau, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.16.57.25.**

Vends TO 8 + crayon optique + manette + modem + logiciels + livres : 4 500 F. Peu servi. **Fabienne GAUDRY, 4, allée Romarion, 92000 Nanterre.**

Vends K7 orig. TO 8/MO 50 pièce : Las Vegas, Nytro, Elminator, Sortilèges, Indiana. Poss. échanges. Cherche contacts TO 8 lecteurs 3, 5 et 5.25. **Martial HAUTEREAU, 26, rue de Bessancourt, 95480 Pierrelaye.**

Vends pour MO5-6 cart. assembleur + 3 livres d'initiation. Prix : 400 F. Frais d'envoi compris. **François PARREAUX, 22, rue Pierre Langue, 39300 Champagnole. Tél. : 84.52.17.63.**

Vends TO 9 moniteur couleur + crayon optique + extension jeux + joysticks + lecteur cassettes + nbx jeux. Disq. utilitaire. Prix à débattre. **Stéphane ou Daniel LIETIER, 9, chemin de la Ferte Alais, 91790 Boisy sous St Yon. Tél. : 60.82.05.05 à partir de 18 h.**

Vends MO 5 + lect. K7 + contrôleur d'extension + 2 manettes de jeu + 10 jeux + interface + stylo optique + guide de MO5. Prix : 1 350 F. **Yoram AZERAD, 4, chemin des Vallées, 91620 La Ville du Bois. Tél. : 64.49.72.46.**

Vends original pour TO 8, TO 9, TO 9 + et MO6 sur disk 3,5 pouces : MGT, Bactron avec notice et boîte. Les deux : 150 F. **Serge LENGANGE, avenue de Grands Champs, 95260 Mours. Tél. : 30.34.24.46.**

Vends MO5 + lecteur K7 + crayon optique + ext. musique et jeux + 4 livres + 2 manettes + nbx jeux (Vol solo, Hacker, Green beret...). Prix : 1 500 F. **Sébastien HENOT, 2 bis, rue du Maréchal-de-Lattre, 78000 Versailles. Tél. : 39.55.17.14.**

Vends TO 7/70 + clav. mec. et gomme + Qdd + 10 disk (5 vierges) + lep + ext musique + manettes Quickshot + jeux K7 dsk + svm : 2 800 F. **Cyril Damnon, 26, rue Charles Magnin, 39110 Salins les Bains. Tél. : 84.37.93.84.**

Vends Mach 3, GP 500, N 10, Beach-Head (originaux TO 8, 3, 5 P) et superchargeur (Atari 2600). Journal Oméga P.A. Cherche adhérents. **Guillaume TURPIN, 18, rue de la Cave de Chatenay, 77132 Larchant. Tél. : 64.28.23.19 de 19 h à 20 h.**

DIVERS

Vends ZX Spectrum 128 K + 2 état neuf + joystick + nombreux jeux + Péritel + livre l'instruction, le tout : 950 F, prix à débattre. **Pascal DAVID, 28, boulevard de Stalingrad, 92240 Malakoff. Tél. : 47.35.12.75.**

Vends Spectrum + Péritel + magnéto data + nbx jeux + 4 livres : 1 000 F, achète matériel Thomson TO avec disq. et prgs éducatifs et util. **Bernard URVOY, Kerguellec 56340 Carnac. Tél. : 97.52.18.30.**

Vends Spectrum en panne + Péritel + livres 600 F à débattre + nbx jeux de 20 à 140 F + CBS + 7 jeux : 800 F + VC 4000 + 3 jeux : 400 F. **Ludovic JEANTET, 25, avenue du général Leclerc, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.60.87.22.**

Vends Spectrum + Péritel 500 F + Z x 1 + microdrive : 500 F + alphacod 32 : 250 F, drive : 100 F, les 10. **Michel DIVRY, 40, rue Sevrin, 75011 Paris. Tél. : 48.07.83.43.**

Vends Spectrum 48 K + manuel Péritel + moniteur vert + Int. joy. Kempston + joystick + nombreux jeux récents + revues + surprise. 1 900 F (vente groupée). **Laurent MOSLARD, 8, rue Jeanne d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.11.58 (de 18 h à 19 h).**

Vends originaux pour Spectrum, lots ou détails, liste sur demande. **Xavier VENNEN, 10, rue Jules-Ferry, 94100 Saint-Maur.**

Vends Spectrum 128 + 2 (mars 87) + Péritel + joystick + livre + nbx jeux (originaux : Game Over, Tai Pan, Tranter, etc., valeur 2 000 F), le tout 1 600 F. **Alain BERTRAND, 170, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : 45.31.40.84.**

Vends ZX Spectrum, 128 K incorporé, 12 livres, nbx logiciels originaux, le tout en t.b.é. prix sacrifié 1 500 F. **Thierry FLEY, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudercerque-Branche. Tél. : 28.63.63.37.**

Vends Spectrum 48 K + interface 2 + joystick + entrée cartouche et magnétophone, nbx jeux, 1 000 F. **Simone CARDOSO, 32, rue Charles Constantin, Montesson. Tél. : 30.53.19.34 (après 19 h).**

Affaire ! Vends ZX Spectrum + nbx jeux + interface N/B + interface joystick + Péritel + joystick + 2 livres + câbles + magnéto, prix : 1 500 F. **Hugo SLADDEN, Le Moulin, 31220 Martres Tolosane. Tél. : 61.90.86.40.**

Vends ZX Spectrum Plus avec adaptateur Péritel couleur + nbx jeux + nbx programmes + livres d'initiation + moniteur vert. Possibilité de vendre le tout ou séparément, le tout 1 600 F à débattre. **Eric BRANGERIEAU, 7, rue du Drilais, 85130 La Gubretière. Tél. : 51.67.02.15.**

Vends pour Intellivision (Nova, Atlantis, Golf, Hockey, Bumb, Jump, Utopia, Armor, Battle, Happpy Ball, Sea Battle, Boxe, Vectron, Dunjeon, Spa), 90 F l'un. **Fabrice DRÉON, 27, rue de Noisy, bat. E17, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 43.03.07.38.**

Vends Spectrum + Péritel + ensemble Microdrive + interface joystick + 11 livres + nbx logiciels (originaux) + magnéto, parfait état : 3 000 F. **Eric DUPAS, 14, rue des Vallées, 91800 Brunoy. Tél. : 60.47.32.99.**

Vends Spectrum 128 Plus 2 garanti 2 ans + très nbx logiciels originaux Us Gold, Océan, Durell... + joystick + Livre + revues GB : (valeur 5 000 F), prix 1 190 F. **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude Chahu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.**

Vends Spectrum 48 K + Péritel + moniteur vert + int. joy. Kempston + lecteur K7 + jeux récents (Out Run...) + revues UK + surprise : 1 700 F (le tout). **Laurent MOSLARD, 8, rue Jeanne d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.11.58.**

Vends Oric Atmos + Jasmii II + magnétophone + nbx jeux et programmes + disq. Thériot + revues et livres, t.b.é., le tout 3 000 F. **Joël POLETTI, 26, sente du Paradis, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.93.66.**

Vends neuf vidéopac Philips 6 7200 Plus, 12 cassettes jeux 600 F. **Julien ROCHE, 3, av. Nicolas Taunay, 75014 Paris. Tél. : 45.39.56.31.**

Vends neufs : moniteurs mono Philips VS0040 920 x 300 + Atmos 48 K + data recorder + interfaces + cordons + livres + jeux + revues, prix sacrifié. **Pierre CATHERINE, 116 bis, bd de la République, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.71.14.**

Vends Oric Atmos + manuel + K7 démonstration logiciels de jeux + lect. K7 peu servi, t.b.é., prix : 1 500 F. **CAILLER, 33, impasse Joliot-Curie, 60460 Précis-sur-Oise. Tél. : 44.27.63.27 (soir).**

Vends coffret serveur minitel complet 6128 464 petit prix, lecteur 5, 25 DF. DD. 96 PT commutateur changement face, câble Raceo 6128, 464 DD1, news 950 F. **Luc. Tél. : 51.67.08.92.**

Vends console Sega + Light Phaser + Rocky + Space Harrier + Out Run + Choplifter : 2 000 F. **Jean-Louis BOÉRI, 25, rue du Vieux Parray, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.16.94.52.**

Vends console Sega et cartouche sous garantie. 130 XE + 1050 + prgs + joy., vds originaux pour ST à 50 €, cart. pour Nintendo. **Toan MAI, 51, bd Foch, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.29.79.88 (après 18 h).**

Vends roller controler CBS + 3 cassettes (Subroc - Victory, Oméga Race), état neuf 500 F. **Christian LAYDIER, 2, rue Arthur Rimbaud, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 31.21.18.44.**

Vends en K7 CBS Gyrrus, Subroc, Starmaster, 100 F l'une. **Michel CHASSIER, 2, rue Appollo XII, 41240 Ouzouer-le-Marché. Tél. : 54.82.46.30.**

Vends lecteur de K7 Laserdata 5 + cordon, état du matériel neuf, acheté en 1987, vendu 300 F. **Cédric BOREL, 11, rue de l'acacia, 77280 Othis.**

Vends MSXX 1 Sony HB 501 + magnéto incorporé + 80 logiciels + joystick + revues + contacts prix à déb. 1 900 F. Cherche tous contacts 520 ST. **Sébastien VIVIER, 1, rue de la Mabilais, 35000 Rennes. Tél. : 98.36.87.37 (qui transmetra).**

Vends ou éch. boîte à rythme pour EXL 100 Exldrums, très bas prix : 600 F, cherche correspondance Atari ST sur Arles et environs, poss. news. **Denis ROUX, 1, rue Jean Zam, 13200 Arles.**

DEPANNAGE. A.M.I.E.

**DELAIS 8 JOURS
MAXI**

Garantie 1 mois

C64	380 F
C128	420 F
1514	380 F
UC 464	340 F
UC 6128	380 F
520 STF	450 F
Moniteur mono	240 F
Moniteur coul.	420 F

Tél. : (1) 43.57.82.05

CADEAU !
POUR TOUTE COMMANDE
A PARTIR DE 2000 FRANCS
CANON SCIENTIFIQUE F 601
(Valeur 250 fr)



Valermike

206, Rue LAFAYETTE - 75010 PARIS ☎ 48-03-33-11

après **Canon** **VICTOR** **Tadon**

Un professionnel au service du particulier...

GAGNEZ DU TEMPS !
Allo Sylvie...
NUMERO VERT
05-04-28-98
(appel gratuit)



DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS

Rue

N°

Ville

Prénom

Code postal

Précisez votre ordinateur de jeux :

ATARI

COMMODE

AMSTRAD

ANALOG

NUMERO

VERT

05-04-28-98

(appel gratuit)

Signature

Date de validité

Commodore	AMSTRAD	ATARI
UNITES CENTRALES CPC 464 MONO LECT K7 1990.00 F CPC 464 COUL LECT K7 2990.00 F CPC 6128 MONO LECT DISC 2990.00 F CPC 6128 COUL LECT DISC 3990.00 F LECTEUR DISQ D01 1990.00 F LECTEUR DE CASSETTES 300.00 F UNITES CENTRALES C 64 N + GEOS 1450.00 F C 64 N PACK 1990.00 F C 128 D + JANE 3990.00 F AMIGA 500 4725.00 F AMIGA 500 + MONITEUR 1064 7490.00 F MONITEURS 1802 COUL AS (40 COL) 2090.00 F 1064 COUL HR 2950.00 F UNITES CENTRALES 520 STF 2990.00 F 520 STF + MONITEUR SM1425 5490.00 F 1040 STF + MONITEUR SM 125 5990.00 F 1040 STF MONITEUR SM 1425 7990.00 F MONITEURS MONOCHROME HR SM 124 1490.00 F PERIPHERIQUES OKIMATE 20 2490.00 F	PERIPHERIQUES IMPRIMANTES OKIMATE 20 2490.00 F DMP 2000 1690.00 F CITIZEN LSP 1200 PROMO 2200.00 F DOUBLEUR DE JOYSTICK 100.00 F SOURIS AMX MOUSE 590.00 F SYNTH VOCAL 540.00 F SYNTHETISER MUSICAL 980.00 F MANETTE DE JEU PRO 5000 150.00 F LECTEURS LECTEUR K7 1530 250.00 F LECTEUR DISQ 1541 250.00 F LECTEUR DISQ 1571 2550.00 F PERIPHERIQUES CMPS 801 1300.00 F OKIMATE 20 2490.00 F MPS 1200 S (80 COL) 2090.00 F CITIZEN LSP 1200 2200.00 F SOURIS pour C 64 et C 128 590.00 F SYNTHETISER VOCAL 540.00 F UNITES CENTRALES CITIZEN LSP 1200 2200.00 F DOUBLEUR DE JOYSTICK 100.00 F MANETTE DE JEU OS II 60.00 F MANETTE DE JEU PRO 5000 150.00 F MAN. JEU QUICK SHOT TURBO 135.00 F FREE BOOT 490.00 F INVERSEUR MONITEUR MONO/COULEUR 90.00 F CONSUMMABLES DISQUETTES 5 1/4 DFDD unité 9.95 F HOUSSE CLAVIER 70.00 F HOUSSE MONITEUR 90.00 F	CONSUMMABLES DISQ 3 1/2 unité 16.90 F HOUSSE CLAVIER 70.00 F HOUSSE MONITEUR 90.00 F HOU/CLA + MON = HOU/IMP. GRATUITE 190.00 F LIBRAIRIE LA BIBLE DU 6128 199.00 F AMSTRAD EN FAMILLE 120.00 F 102 PROGRAMMES 120.00 F LE LANGAGE MACHINE 129.00 F MANETTE DE JEU OS II 60.00 F MANETTE DE JEU PRO 5000 150.00 F CONSUMMABLES DISQUETTES 5 1/2 unité 4.00 F RUBAN OKIMATE 20 N/B 95.00 F RUBANOKIMATE 20 COULEUR 98.00 F RUBAN CITIZEN 120 D 100.00 F RUBAN MPS 1200 70.00 F HOUSSE LECTEUR DE DISQ 1541 70.00 F HOUSSE CLAVIER 70.00 F HOUSSE MONITEUR 90.00 F HOU/CLA + MON = HOU/IMP. GRATUITE LIBRAIRIE LE LIVRE DU GFA BASIC 199.00 F LIVRE DU GFA BASIC + DISQ 319.00 F LA BILLE ATARI ST 199.00 F BIEN DEBUTER SUR ATARI ST 129.00 F LOGICIELS PROFESSION DETECTIVE DISQ 212.00 F HURLEMENT DISQ 153.00 F EXIT DISQ 176.00 F PACK UBI 4 DISQ 264.00 F TOP 10 DISQ 136.00 F LA GUERRE DES ETOILES DISQ/K7 136.00 F BALLBREAKER DISQ/K7 152.00/99.00 F LIBRAIRIE CLE pour C 64 110.00 F CLE pour C 128 110.00 F TRUCS ET ASTUCES 126 148.00 F LA BIBLE DU C 128 249.00 F LIVRE LECTEUR DISQ C 1571 179.00 F LE LIV. DU LECTEUR DE DISQ 1541 179.00 F LOGICIELS BARD'S TALE II DISQ 179.00 F THE TRAIN DISQ 152.00 F POWER AT SEA DISQ 152.00 F VOYAGER DISQ 136.00 F LOGICIELS ACADEMY 169.00 F STRADION GATE 271.00 F DONGEON MASTER 229.00 F DARK CASTLE 229.00 F PACK UBI 7 469.00 F BATTLE SHIPS 127.00 F CHESSMASTER 2000 204.00 F BARBARIAN 204.00 F L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD 257.00 F TERRORPODS 204.00 F

BON DE COMMANDE ☐ catalogue gratuit sur simple appel ☐ à retourner à VALERMIKE VPC 206, rue Lafayette 75010 Paris

Nom

Code postal

Précisez votre ordinateur de jeux :

ATARI

COMMODE

AMSTRAD

ANALOG

NUMERO

VERT

05-04-28-98

(appel gratuit)

Signature

Date de validité

ARTICLE	Précisez	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANT	TTC
153					

LIVRAISON GRATUITE sous 48 H (SUR STOCK)
ci-joint règlement par CHEQUE ☐ CCP ☐
Date de validité

Vends K7 jeux originaux pour Spectrum, liste sur demande prix : la moitié du neuf ou 500 F. Le lot, Daniel SEBIRE, 18, allée de la Courtoine, 78340 les Clayes-sous-Bois. Tél. : 30.55.71.13.

Vds console CBS + nbx jeux : Rocky, Zaxxon, etc + manettes Super Controllers presque jamais utilisées, valeur : 3500 F vendu : 1300 F. Ludovic SEBAG, 20, avenue Eugène-Thomas, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : 46.70.51.24.

Vends t.b.e., C64 + moniteur couleuvre 1702 + lect. K7 + manettes + 20 jeux + Périel : le tout à 2800 F. Frédéric LEGAND, 7, place J.-J. Rousseau, 92600 Asnières. Tél. : 47.90.21.03.

Vends MSX MB 75 + Moniteur mono + lect. K7 + imprimante + logiciels + cart. de données + joystick + liv. Basic + magazines, à débattre. Lok MENARD, 12, rue Jean-Pierre Timbault, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.77.05.51.

Vends Vectrex, très bon état, avec 12 cartouches plus second manipulateur. Prix : 1500 F. Pierre-Emmanuel ARNAUD, 26, bd Joseph-Vallier, 3800 Grenoble. Tél. : 76.96.85.00.

Vends SX-64 (C64 + 1541 + mon. coul.7 + Power + joys + nbx jeux + revues + utilitaires + disquettes (le SX-64 est portable) : 5500 F. Patrick EYMARD, 18, allée de Tisfoune, 91400 Orsay. Tél. : 60.72.12.73.

Vends drive 5 1/4 NU Olivetti FD 502 DF, panne électron, très peu servi 450 F, vds revues (informatique et électronique). Robert VIGEAN, Riols, 34220 St-Pons. Tél. : 67.97.11.80.

Vends graphiscop 2 pour CPC 464 et 6128, logiciel sur disquette et cassette. Rodolphe QUIEVILLE, 5, route de Louye, 27710 Saint-Georges. Tél. : 37.43.59.73.

Vends Spectrum + 2128 K + moniteur couleuvre Thomson + 80 jeux environ + 2 manettes + livres, le tout : 3000 F + gratuitement Spectrum 48 K! Philippe DARRAS, 57, résidence des Chênes, 63320 Rouvray. Tél. : 21.49.47.40 (après 18h).

A vendre Adm + imp. + console CBS + jeux, cause double emploi, le tout : 1500 F + cadeau seconde console CBS. Fabrice FORGET, 3, rue Blaise-Cendrars, 95560 Baillet. Tél. : 34.63.85.77.

Vds CBS Colecovision + 1 cassette + 1 manette : 500 F. Stéphane. Tél. : 90.31.48.02.

Vends 12 cartouches Sega avec - 50 F sur le prix normaux des cartouches en vente. Daniel DEHERME, 23, rue de l'Union, Porte 138, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.39.21.17.

Vends jeux (originaux) en K7 (Game Set & Match, All Star Hits 2, Gauntlet, etc.), liste sur demande (de 50 F à 80 F). Stéphane MICHEL, 54, avenue Charles de Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

Sony MSX 2 HB 700 256 K. Ram drive DF interne 720 K + souris + log. de PAO 2 log : utilitaires jeux + Int Philips NMS 1421 NLQ, le tout à débattre : 5500 F. Song HANG, 84, bd Massena 75013 Paris. Tél. : 45.84.47.29 (ap. 19h).

Vends Adam de CBS av. console, imprimante, 2 joys, lect. K7, très nbx logiciels, doc., état b., adaptateurs, prix : 4500 F, seulement. Maxime BONPAIN, 24, rue Nocali, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.19.69.

Vends ZX Spectrum + lect. K7 + nbx livres + 10 cassettes de jeux et autres, le tout en très bon état : 700 F à débattre. Patrice VANEC, 45, rue Marcel Raschia, 59130 Lambertsart. Tél. : 20.09.20.92.

Vends pour MSX the Maze of Galious, Nemesis, Penguin Adventure, Hyper Rally, Sorcery, Ye ar Kung Fu, Jet Fighter, Cosmo Explorer... Super prix. Pascal ZUCOLLO, Tuilerie de Maroule, 31370 Rieumes. Tél. : 61.91.01.96.

Vends Console Mattel Intellelevision + 12 cartouches (Burger Time, Add 2, Bump'n Jump, Popeye, Auto Racing), le tout : 1300 F. Laurent CIMA, 1, rue du Pont-Godet, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.44.23.

Vends Sony HB 700 F + PRNC 41, magnéto K7, joysticks, livres, magazines, 6 disqs, 1 Mégaram 64 K, 3 Mégaram, et nombreux jeux, pour 4000 F. Bernard ESTORGUES, 20, rue Chateaubriand, B-A, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.31.19.95, ou 55.96.81.88.

MSX : vends unité disquettes 3.5 p. Philips VY 0011, jamais servi 360 Ko + MS Text (traitement de texte) sur disq. et K7 au plus offrant. Michael CHABLINE, « La Petite Morenie », Courseac, 24430 Rascac-sur-Isle. Tél. : 63.54.51.47.

Vends imprimante DMP 3160 + câble, compatible IBM, ST, Amstrad et Amiga, pour 1700 F, valeur 2300 F, acheté le 18/09/87, t.b.e. + cadeau. Claude LUCAS, 16, rue du sergent Bobillot, 93140 Bondy. Tél. : 48.47.86.39.

Vends Sharp PC 1500 A + CE 150 + CE 161 (extension 16 K) + prgs état neuf, le tout : 3300 F, à débattre. Charly MARTIN, 106, avenue de la Mirandole, 83140 St-Fours-les-Plages. Tél. : 94.07.71.48.

Vends interface programmable pour joystick et de nombreux jeux originaux sur K7 pour Oric dont Frelon, etc... Yvonne FUNK, 23, rue des Tulipes, 57240 Knutange-Nilvange. Tél. : 87.84.06.45 (après 17h).

Vends ZX Spectrum 48 K + interface Périel sonore + interface joystick + Multiface one + imprimante ZX + magnétophone mini avec nombreux softs, vends imprimante Seikosha GP 100 A (Amstrad), le tout à débattre. DRAGAN. Tél. : 48.49.94.34.

Vends Spectrum + clavier mécanique + magnéto + livres + logiciels, le tout 1500 F (urgent).

Vds Spectrum Plus + manette int. 70 L6 + magnéto + doc : 1500 F. Emmanuel PETIT, 2, rue des Maisons Rouges, Boussy-St-Antoine. Tél. : 60.00.20.03.

Vends cartouches Sega : 140 F pièce (Astro Warrior, Chop-fighter, Secret, Command, World, Grand Prix) 200 F. Rocky. Mathieu ROGER, 57, rue Jean-Moulin, 62220 Carvin. Tél. : 21.37.97.98.

Vends PC et compatibles : originaux de Winter Games, Starfighter, Tera, Archon, Super Tennis, Pitstop, Tass Time, King Quest 3, Space Quest, Blueberry : 150 F. Etienne COMON, 57, avenue de Ségur, 75007 Paris. Tél. : 47.34.80.13.

Vends 5 boîtes de 10 disqs 5 1/4 2 densités 70 F la boîte. Viviane LOISEL, « Sainsac », Yvrac et Mallevard, 16110 La Rochefoucault. Tél. : 45.63.54.98 (après 18 h et w.e.).

A 500 + mon. Philips + souris + joystick, le tout sacrifié : 3800 F. Vends 50 disq. (test drive), etc. seulement 1000 F. Jean-Charles BAPTISTE, 4, cité Jacques-Duclos, 93200 St-Denis. Tél. : 48.28.13.49.

Vends Philips MSX 2 V6 8235 + lecteur de disquettes incorporé + manette infra-rouge Sony + log. + pro. + jeux : 4000 F à débattre, janvier 87. Jean-Philippe BARD, 34, rue Henri-Corval, bt FZ, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.52.27.34.

Vends cartouches pour MSX 75 100 F (ou moins) et K7 30 F - 50 F I Cherche correspondants ST-Sega pour création de club. Olivier MARECHAL, Hostellerie de la Paix, rue de la Liberté, 86290 la Trimmouille. Tél. : 49.91.60.50.

Vends imprimante NEC PC 8023 120 CPC 500 F + Oric Atmos 400 F + Olivetti M10 protatit 24 Ko 1500 F, acheté lecteur disque Jasmin 2 et lect. ST 314. Metin KOKSAL, 7, av. de la Mame, 92120 Montrouge. Tél. : 42.53.12.87.

Vends lecteur Jasmin 5 1/4 (sous garantie) + 45 disq. Le tout : 1500 F pour Amstrad 464/664/6128. Jean-François MALLET, 802, rue du Bois-Tison, 76160 Saint-Jacques-sur-Dametail. Tél. : 35.23.44.45.

Vends pour CBS 10 jeux (wargames, football, etc.). Prix : entre 80 et 120 F pièce (à discuter). Gilles CADILLAC, 34, route de Saint-Romain, 69660 Collonges-au-Mont-d'Or. Tél. : 78.22.28.61.

Vends ZX Spectrum 48 K + interface Périel + interface joystick + 60 jeux (Gauntlet, Ace, Arkanoïd, etc.). Le tout pour seulement 900 F. Johnny OLIVRY, Saint-Martin-des-Champs, 50300 Avanches. Tél. : 33.58.43.07 (après 19 h 30).

Vends ou échange plus de 150 Hebdodotlogiciels, t.b.e. Faire offres. Thierry MACAIGNE, B.P. 20, 93390 Clichy-sous-Bois.

Vends Hacker II et Witch Hunt pour IBM ou compatible (originaux). Les deux : 150 F ou 120 F et 80 F. Christophe MOREUX, 6, sente Saint-Jouin, 78450 Villepreux. Tél. : 30.43.18.38.

Vends ordinateur SEGA SC 3000 + mon. N/V + lecteur cassette. Prix 1200 F. 2 cassettes-jeux + livres : 150 F. Shi-

Ioy TONINI, 13, Grand-Rue, 54640 Bettainvilliers-Tucqueuville. Tél. : 82.21.33.92.

Vends MSX 2 SONY 700 : drive int. 720 K + souris + nbx livres t.b.e. (4/87) : 3000 F. Imprimante MSX SONY M09 (6/87) : 2300. Vente groupée ou séparée, emballage d'origine. Daniel PALOUZIE, 13, rue Beethoven, 95190 Gous-sainville. Tél. : 39.88.08.25.

Vends CASIO PB 700 + manuel et prog. Vends aussi CBS + 2 cartouches. Vends T07 + ext. + adaptateur + joysticks + magnéto + revues. Jacques CRESP, 15, avenue des Muses, Le Housseau, 44470 Carquefou. Tél. : 40.30.13.35.

Vends Titl (numéros 28 à 51) + 2 hors série : 10 F le numéro. Patrick GOUINARD, 22, rue Juramy, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.07.77.

Vends SX 64 portable neuf, t.b.e. : 4000 F, donne avec : Plotter 1520 + Fast Load + 50 disq. de softs. Vends MPS 803 t.b.e. : 900 F + stylo optique : 150 F. Power : 300 F. Catonville DAUBES ROMUALD, 32200 Gimond.

Vends progs K7 et cartouches T1-99 + cartouches M.S.X. + QL Sinclair + Sanyo 555 - 256 K double drive. Tous prix intéressants. Serge PIGUET, 82, rue du Bois-Hardy, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.22.00.

Vends moniteur couleuvre Prandani : 1300 F. Boite PR 100, disq. 5,25 p. 50 F. Achète imp. Star NL 10 pour Amiga, disq. 3, SP DFDD. Patrick SABATIER, 100 bis, rue des Sablons, 78750 Mareil-Marly. Tél. : 39.58.28.11.

Vends M.S.X. HB 501 F (64 K, magnéto, joyst.). Etat neuf, emballage origine + revues + logiciels : 1000 F. Stéphane GOUST, 1, square Mémérie, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.54.09.32 (ap. 18h).

Vends Vectrex console + moniteur + 12 cartouches + 2 manettes + stylo optique. Etat neuf. Prix : 800 F. Gilles CASTOR, 472, av. Pierre-Brossolette, 13120 Gardanne. Tél. : 42.58.32.64 (après 18h).

Vends K7 Oric 1/Atmos (originaux) Extension 1-2 et 3 ; Super Jeep, etc. Réponse assurée. Prix : environ 50 F chaque (selon quantités). Frédéric POMMIER, promenade du Portugal, 40800 Aire-sur-l'Adour.

Vends Oric Atmos + synthé. vocal + 50 jeux + magnétophone + imprimante + livres : 1500 F. Lionel MONIN, 4, rue Victor-Soul, 78380 Bougival. Tél. : 39.63.15.10.

Vends CBM Vic 20 Secam + modulateur + 16 K + 1530 + quick-shot + paddies + 12 K7 + 20 cartouches + doc. : les meilleurs jeux d'arcade pour 750 F. Eric ANANOFF, 5, avenue Mozart, 75016 Paris. Tél. : 45.27.42.10.

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT. Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

TÉL. : _____

Vends MSX 64 K + 15 jeux + magnétophone + manette + revues + nbs programmes pour 1500 F, valeur réelle 3200 F, urgent, le tout en bon état. **Guillaume BALIGAND, 13, cours du Lazard, 77188 Noisiel. Tél. : 60.06.30.56.**

Vends pour MSX : moduleur VU 0011, logiciels : Green Beret : 170 F, Flight Path 737 : 90 F, Journey to the Center of the earth : 45 F, le tout 700 F. **Olivier PERONNE, 58, rue de la Pommeraye, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.12.47.**

A vendre : unité disquette 3,5 p., 360 Ko, Philips VY 0011 (MSX) neuve, dans son emballage, au plus offrant ; plus traitement de textes MS TEXT (disq. + K7), jamais servi. Expédition gratuite. Ou échangez contre unité disquette compatible Atari ST. **Tél. : 53.54.51.47.**

Vends ZX Spectrum 48 K + Inter Pétrel + Inter joys + clav. mécan. S.87 + livres + mag. + nbs logiciels, Paper Boy, Cauldron, Alien, 200 F. **Patrick PICOT, 5, rue des Caravelles, résidence la Beaune, bt. C, appt 104, 17300 Rochefort. Tél. : 46.88.66.21.**

Vends Exel 100 + moniteur mono + lect. K7 + 2 claviers + 4 cartouches + 35 logiciels originaux + nbs listings : le tout en t.b.é. 5000 F, à débattre. **Patrick TERRASSON, 12, rue des Chesnois, 77130 Montereau Surville. Tél. : 64.32.57.87.**

Vends revues complètes de soft & micro + micro systèmes à bas prix. **Philippe CARPENTIER, 28, rue des Maillets, 76200 Dieppe**

Vends EXL 100 + lecteur K7 + clavier pro + jeux croutches, K7 (Tennis, Mgv, Virus, Ati 42) + 8 éducatifs + 41 programmes + documentations : 2500 F. **Jean-Michel LANGLOIS, 8, rue Rabelais, 37260 Mont. Tél. : 47.26.60.18.**

Vends collection hebdomadaire numéros 80 à 158, prix à débattre. **Mario-Thérèse BARRERE, 670, avenue de l'Haut, 78300 Carrières-sous-Poissy. Tél. : 39.79.10.18.**

Vends Modem digitelec 200 DTL, ch. log. Amiga (indép. assurée). **Stef, 6, rue Louis Part, Auchy-au-Bois, 62190 Lillers. Tél. : 21.66.01.72.**

Vends console Sega + light phaser + Hang-on et the Congo cartridge. Achète à Noël, absolument neu. Prix : 1000 F. **Remi FARROKHIAN, Tél. : 46.72.27.62.**

Urgent ! Vends MSX HB 75 F, Sony + SDC 500 + joystick + 5 cart. + jeux K7 : Arkanoïd, Gauntlet, etc. + HB calc + Basic Sony + nbs livres, le tout : 1600 F (prix à débattre). **Frédéric PICHON, 30, ter avenue Georges Pompidou, 95580 Marolles. Tél. : 34.16.44.64.**

Vends CBS + 27 K7 Turbo + Rocky + adapt. Pér. + joystick + Décaathlon + Miner 2049 + 3 K7 import, valeur : + 1000 F, cédé à 4500 F. **Stéphane CUVIGNY, Tél. : 43.00.79.42.**

Urgent ! Vends Mattel Intellelevision + 12 cartouches, prix : 1000 F. **Fabrice LABATUT, 137, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : 45.57.27.40.**

Vends console Sega + Hang-on + Choplifter + Action Fighter + Out-Run, le tout : 1400 F, garanti 11 mois. **Larry ATLAN, 54 bis, rue de Lancry, 75010 Paris. Tél. : 42.06.20.00.**

Vends imprimante CBM MPS 803 + news Sroom, prix : 1300 F. **Carole CHIRON, La Thibauderie, Savigny-en-Sapègne, 18390 St-Germain-du-Puy. Tél. : 48.25.32.39.**

Vends nbs cartouches pour MSX I, plein de nouveautés (Maze de Gallios, Nemesis II, tout à 100 F. **Nicolas BOULOGNE, 9, rue des Soranges, 51220 Hemmonville. Tél. : 26.61.53.52 (après 19h).**

Vends CBS + super controllers + 8 K7 dont Rocky, Zaxxon. Le tout 700 F. 9 K7 Intellelevision 40 F pièce. Le tout 300 F. **Eric FERARD, 7, rue des Jardins-Fleuris, 6700 Strasbourg. Tél. : 88.31.28.80.**

Vends Console Sega + pistolet + 7 cartouches. 1500 F. Exelvision Exel 100 : 500 F. Laurent BURNIER, 287, rue de la Fin, 74460 Marnaz. Tél. : 50.98.54.49.

Vends la super console Sega + Out Run + Zillion + Hang On + jeux int. Labrinthe + man. Atari ST. **Mickael ANKRI, 28, bd Charles-de-Gaulle, 91540 Mennecy. Tél. : 64.37.37.00.**

Urgent ! Vends QL Azerty + programmes (utilitaires, jeux). 1200 F le tout. **François DELAQUAIZE, 52, rue Louis-Gandillat, 78420 Carrières-sur-Seine.**

Vends Imagerwriter 2, très bon état. 4000 F. **DUCHMANN. Tél. : 42.78.23.83 (répondre).**

Vends IBM PC/XT 256 k + + lect. disquettes intégré 360 k + écran couleur graphique + carte pour joystick + joystick K + Dos 3.10. T.b.e. 13000 F. **Mathieu CHAMBON-CARTIER, 21, rue Camille-Saint-Saëns, 78370 Plaisir. Tél. : 30.54.06.48.**

Urgent ! Vends lect. disquettes 1571 + 30 jeux (Tai Pan, Phalsberg...) + 5 disquettes. 1700 F et 5 livres (programmes divers et micro application 64) : 300 F. **Carine ROGEL, 10, rue Prunet, 77100 Meaux. Tél. : 64.33.04.49.**

Vends VG 5000 neuf + magnéto K7 + 2 joysticks + 6 jeux + 1 K7 Basic + 1 K7 anglais. Le tout cédé à 5500 F (prix neu) : 3600 F. **Christophe GEHIN, 20, rue de Noailles, 75100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 39.73.36.12.**

Vends MPS 803 + option à traction + feuilles pour seulement 1000 F. **Ruban neu. Daniel GOLAB, 2, rue Jean-Ladoux, 34500 Béziers. Tél. : 67.30.06.64 après 19 heures.**

Vends Texas Instruments TI-99-4A + cordon cassette + cartouche + nbs listings + livre. Le tout en t.b.e. pour seulement 500 F. **Thierry FORESTIER, 2, route de Luneville, 54300 Bonvillier. Tél. : 83.72.98.39.**



Achète cartouches jeux pour VIC20 Commodore et traduction complète des textes du jeu Mugsy Revenge sur Commodore 64. **Robert FELLMANN, 6, rue des Castors, 68200 Didenheim.**

Achète pour Apple IIc, lecteur de disquettes externe 5 1/4 à prix raisonnable (bon état). **Gérard KARCENY, 146, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.39.05.16.**

Achète lecteur 5 1/4 Jasin + disq. pour Amstrad CPC 6128. Recherche contact pour échanges jeux, trucs. Envoyer vos listes. **Stéphane LEVY, 14, allée des Dames, appt. 65, 92000 Nanterre.**

Achète logiciel de communication pour Apple II GS/e originaux ou non. Prix raisonnables. Recherche contacts avec possesseur Apple II GS. **Jean-Christophe CIMETIERE, 21 bis, rue de Tivernon, 28390 Toury. Tél. : 37.90.53.44.**

Pour Apple II Plus, achète carte extension mémoire (disque virtuel) Ramex 128 de chez Vergecourt. Recherche aussi imprimante Epson FX 80. **Guy DESBROSSES, 8, rue du Verger, 91360 Villenodden. Tél. : 68.04.33.77.**

Recherche adaptateur Pétrel ou moniteur couleur pour Amstrad CPC 6128. **Alban MELEIRO, 19, rue, boulevard de la République, 77230 Saint-Mard. Tél. : 60.03.37.36 (à partir de 17 h 30).**

Achète unité centrale Apple IIe + 128 Ko + carte 80 col. Faire offre pour moins de 1000 F. **Tecky NDOMB, cité du Nord, Bât. 1, appt 941, 93700 Drancy. Tél. : 48.31.84.31 (le soir).**

Cherche réparateur d'alim. Prix à débattre ou achète alim. 220 V en 5 V et 12 V sous 250 mA (alim. apple). **Emmanuel ROBERT, 25, rue André-Bollier, 94100 Saint-Maur. Tél. : 42.83.49.52 (après 19h).**

Achète jeux Vectrex en bon état et vendis cassettes N° 10 Platini, pour T07/70 et M05 à un très bon prix. **Jean-François MACHUT, 152, rue du Faubourg-de-Roubais, 59800 Lille.**

Achète lecteur disquettes Kumana 5 1/4 DF/DD, le Freeboot, un moniteur couleur. **Gauthier SUBLETT, château de Roques Puisseguin, 33570 Lussac. Tél. : 57.74.69.56 et 57.74.53.15.**

Achète MSX 2 Sony ou Philips, lecteur de disquettes 360 Ko ou 720 Ko et échange jeux sur MSX 1. Vends disquettes Apple DF/DD. **Frédéric DORMANN, 7, rue du Ruisseau, 54700 Norroy-les-Par. Tél. : 83.81.30.47 (après 19 heures).**



Echange nbs jeux sur Atari ST (nouveau). **Laurent ZANNI, chez Nrdzdzial, chemin du Cinéma, 59500 Calmont. Tél. : 29.70.50.66.**

Atari ST 520, recherche contacts sur Bordeaux. Echange logiciels, en particulier les jeux d'aventure Possède King Quest 3, Mortville... **Max CASANOVA, résidence Clos Montesquieu, Bat. 15, appt. 428, 33700 Mérignac. Tél. : 56.47.49.21.**

Echange logiciels et utilitaires sur Atari 520 STF. Possède nouveautés. Contact sérieux. **Fabien DELOEIL, « Les Coustils », rue du Bois Joli, Montcy-Notte-Dama, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.55.03.02.**

Echange nbs logiciels sur ST. Réponse assurée, contacts sérieux. **Stéphane FEUILLANT, 132, rue de Provence, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.59.28.**

Echange news sur 520 STF. Recherche contacts durables même pauvres. Réponse assurée si liste jointe. **Bruno EZZI, avenue du général Delfino, quartier du Bas-Vivouges, 13300 Salon de Provence. Tél. : 90.53.05.38.**

Echange programmes sur Amiga. Envoyez-moi vos listes. Réponse immédiate assurée. **Pierre ADANE, 2, allée des Violettes, appt. 359, 94240 L'Hay-les-Roses.**

Echange jeux sur C 64, K7 uniquement. Possibilités d'échange de jeux (Robin wood, Bdash XII d'Herbert) contre Power Cartridge. **Florent COSTE, 65, rue de l'Avenir, 71000 Macon. Tél. : 85.39.10.712.**

Amiga 500. Cherche programmeurs en C ou assembleur pour échange de renseignements, d'idées, de demost., de docs. Cherche dessinateur et music. **Gwénédil ROPERT, 24, rue de Tourisme, 56300 Pontivy.**

INFORMATIQUE

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
Téléc. : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE Sortie BOBILLOT

7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE
(angle rue des Poissonniers)
Tél. : (1) 46.40.73.26
Métro et Bus PONT DE NEUILLY

ATARI
tous les matériels
MEGA ST 2 et
IMPRIMANTE LASER
1040 ST
520 ST
leurs périphériques
NOUS CONSULTER
GRATUIT : SUR MEGA ST, 1 AN
DE MAINTENANCE SUR SITE

AMSTRAD PC 1640
Enfin
disponib
1640 SD Mono Hercules
1640 DD Mono Hercules
1640 DD Couleur EGA
1640 HD Mono Hercules
1640 HD Couleur EGA
Consultez-nous
11 255 F
14 815 F

AMIGA
AMIGA 500
UC 4690 F
UC + Monit. 1084
7490 F
Garantie
2 ans
EXTENSIONS pour :
A 500 - A 1000 - A 2000
Nous consulter !!
**Rejoignez le
CLUB AMIGA/RUN**

DIGITALISEURS
PRO 87 (CIC) 2 950 F
REALTIZER (CIC) 1 730 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4 450 F
● logiciels graphiques ST
PUBLISHING PARTNER 585 F
QUANTUM PAINTBOX 1 600 F
(1024 couleurs) 235 F
ZZ ROUGH 500 F
● musique ST
CREATOR 2 845 F
PRO 24 STEINBERG V.2.0 2 600 F
EZ-TRACK 870 F
STUDIO 24 nous consulter
MUSIC CONSTR. SET 292 F

AMSTRAD PC 1512
PC 1512 SD mono.
PC 1512 SD couleurs
PC 1512 DD Mono.
PC 1512 DD couleurs
Consultez-nous
PCW 9512
Traitement de texte
intégré 5 790 F

AMIGA 2000
UC : 11 590 F
UC + Monit. Coul
15 300 F
AMIGA 2000 XT
Carte XT. Disque dur 20 Mega
Lecteur 3,5, lecteur 5 1/4 (XT).
Moniteur couleur 1084 : 26 790 F
OFFRE SPÉCIALE BUREAUTIQUE :
PROWRITE - SUPERBASE - MAXIPLAN
A2000 XT - OFFRE : 20 780 F
A2000 XT - OFFRE : 24 450 F
1 AN DE MAINTENANCE SUR SITE GRATUIT

COMMODORE NOUVEAU PC
PC 1
Mono. 4 690 F - Coul. 6 490 F
PC 10 III
Mono. 8 645 F - Coul. 10 425 F
PC 20 III
Mono. 12 690 F - Coul. 14 460 F
PC 40/20
Mono. 23 710 F - Coul. 26 080 F
PC 40/40
Mono. 32 000 F - Coul. 34 380 F
Sur toute la gamme PC, sauf PC1
est comprise 1 an de maintenance
sur site gratuite.

AMSTRAD CPC 6128
Nous consulter !!
● éducatifs CPC
MATH COURS MOYEN C 142 F
MATH 6° D 198 F
MATH 5° D 198 F
MATH 3° D 202 F
DÉCOUVERTE DE LA VIE
9°-2° D 205 F
FRANCE MONDE C 178 F
FRANÇAIS CE1-CE2 C 175 F
● graphisme
VECTORIA 3D D 410 F
GRAPHO D 325 F
● jeux CPC
TRIVIAL PURSUIT 6000 D 320 F
HURLEMENTS D 182 F

● musique AMIGA
AGE SONIX 750 F
FUTURE SOUND 2 065 F
PRO MIDI STUDIO 2 660 F
● graphisme et animation
D PAINT II 750 F
DIGI VIEW Nous consulter
DIGI PAINT 1 530 F
DE LUXE VIDEO Nous consulter
BUTCHER 425 F
VIDEO SCAPE 3D 1 855 F
SCULPT 3D 950 F
ANIMATE 3D 1 450 F
VIDEO TITLER (1 Mo 2L) 1 450 F
GENLOCK Nous consulter
TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4 650 F
● tableur
MAXIPLAN en français 1 690 F

SEGA CONSOLE
ET JEUX
TOUT EST CHEZ RUN !!
NOUS CONSULTER

Joysticks
THE ELITE (30 F) ▶
4 microswitches
Sensible Rapide
THE PROFESSIONAL
6 microswitches
Précision Ergonomie
A. Standard 170 F
B. Autofire 195 F

AMSTRAD CPC 6128
Nous consulter !!
● éducatifs CPC
MATH COURS MOYEN C 142 F
MATH 6° D 198 F
MATH 5° D 198 F
MATH 3° D 202 F
DÉCOUVERTE DE LA VIE
9°-2° D 205 F
FRANCE MONDE C 178 F
FRANÇAIS CE1-CE2 C 175 F
● graphisme
VECTORIA 3D D 410 F
GRAPHO D 325 F
● jeux CPC
TRIVIAL PURSUIT 6000 D 320 F
HURLEMENTS D 182 F

● traitement de texte - fichier
SUPERBASE PRO 2 490 F
PROWRITE en français 1 290 F
PAGE SETTER (PAO) FR 1 650 F
VIZAWRITE 1 450 F
PACK BUREAUTIQUE en français
PROWRITE - SUPERBASE - MAXIPLAN
dans une élégante sacochette : 2 990 F
● jeux AMIGA
KING OF CHICAGO 370 F
PORTS OF CALL 415 F
FIRE POWER 260 F
GARISON 260 F
EAGLES NEST 245 F
TEST DRIVE 375 F
MARBLE MADNESS 220 F
CHESS MASTER 2000 350 F
HUNT FOR RED OCTOBER 260 F

COMMODORE 64
● unités centrales
● drives
● moniteurs
● imprimantes
● logiciels
● jeux
ROCK CONSULTER

TERRAMEX C 90 F - D 140 F
LA CHOSE DE GROTEBOURG D 192 F
TETRIS C 110 F - D 150 F
CHAIN REACTION C 106 F - D 162 F
SUPER STAR FOOT C 120 F - D 162 F
A.T.F. C 68 F - D 155 F
NIGEL MANSELL'S G.P. C 123 F
MASTER OF THE UNIVERSE C 115 F - D 163 F
ALBUM UBI C 200 F - D 232 F
PLATOON C 88 F - D 130 F
PACK ACES C 112 F - D 160 F
ALBUM EPIX C 125 F - D 195 F

DESTROYER 350 F
XENON 210 F
TETRIS 220 F
SHADOWWAT 380 F
GRID START 135 F
BARBARIAN 245 F
TERRORPODS 245 F
FLIGHT SIMULATOR II 385 F
DARK CASTLE 310 F
DEFENDER OF THE CROWN 355 F
SINBAD 370 F
SILENT SERVICE 390 F
EMULATEUR MINTEL
FLAMTEL avec câble Mintel 1 530 F
LIBRAIRIE AMIGA
nous consulter !!

FLASH ! FLASH ! les derniers logiciels de votre machine sont arrivés. Consultez-nous.

COLLECTIVITES ETUDIANTS !! Consultez-nous, de bonnes affaires vous seront proposées.
CREDIT : 1. PARTICULIER Cetelem 3 formules : 2. CREDIT ENTREPRISE 3. LEASING

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dépt. VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom Prénom
Adresse
Machine
Logiciel
Matériel
Signature
Signature des parents pour les moins de 18 ans. Total

CREDIT CETELEM IMMEDIAT : NOUS CONSULTER
Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte
Expire à fin.../...
Date de commande :
Signature obligatoire :
DEMANDEZ NOS LISTES DE PRODUITS POUR VOTRE MACHINE : (marque)

Recherche contacts sur Amiga. **Christophe BILON**, 3-14, rue des Tillouls, 59480 La Bassée. Tél.: 20.49.70.03.

C 64 (disk), poss: Out Run, Test Drive, Flying Shark, Nebulus, Jackal, Buggy-boy, Side Arms, Combat School + news. **Stefan FACOTTE**, 11, rue du Rossignol, 68170 Rixheim. Tél.: 89.64.26.02.

C 64, cherche contacts à l'étranger (possède news). Achète 1541: 900 F. **Alexandre**. Tél.: 91.92.34.31 ap. 17 h.

Echange news sur C 63 disk, Out run, Buggy Boy, Mask II, Rampage, Banskot, Knights. Recherche Test Drive. Rép. assurée. **Sebastien MATHOT**, rue de la Belle Croix Baugy, 60113 Monchy Hurières. Tél.: 44.42.43.60 après 18 h.

Amiga 500. Recherche contacts sérieux en vue d'échanges de programmes de jeux et utilitaires. **Bernard DEBARRE**, 2, rue des Plantes Verts, 95000 Cergy. Tél.: 30.73.08.67.

Amiga 500, cherche contacts pour échanges divers. **Mehdi SEBAHI**, 17, rue Saint Thomas, 27000 Evreux. Tél.: 32.38.01.55.

C 64, cherche contact sérieux en vue d'échanges de programmes, nombreux prog disquettes et cassettes. **Daniel CHAMBERON**, 30, impasse des Frères Dheret, 78700 Conflans St Honorine. Tél.: 39.72.85.61.

C 64, vend Winter Games K7 45 F port compris. Echange news sur disquette. Recherche contacts amicaux et durables. **Philippe**. Tél.: 71.66.14.89 ap. 17 h en semaine ou w.e. toute la journée.

Echange ou vends jeux sur C 64. Recherche contact étranger. Mes news au 20-01-88: Flyin, Shark, Master un lverse 2, Bivouac (use disk only). **Hervé LE GUIFFANT**, 6, rue P. de Ronsard, 78540 Vernouillet. Tél.: 39.65.63.67.

Echange prgs C 64 sur disquette. Cherche news. **Sylvain COUTANT**, 31, rue des Envierges, 75020 Paris. Tél.: 43.49.60.48.

Amiga 500, cherche contacts pour échanges divers. **Yann**. Tél.: 48.21.55.41.

Amiga 500, cherche contacts dans tous pays pour échanges sérieux. **Gaetan CHRETIENNOT**, 10, route de Schweighouse, 67500 Haguenau. Tél.: 88.93.46.48.

Echange ou vends toutes les dernières news sur C 64 disk: Worldgames II, Thunderlats, Basic, Test Drive, Out Run, Captain America, Trantor, etc. **Renato CORONA**, Grange-Lavrier 15, 1220 Auanchet-Parc, Suisse. Tél.: 02.29.70.5.

Recherche correspondants sympas sur Amiga, possède news. **Manuel JAREZ**, 34, rue Ballu, 75009 Paris. Tél.: 42.82.18.30.

Echange ou vends jeux pour Amiga (3 Mousquetaires, Test Drive, etc.). **Frédéric BEVILACQUA**, 8, villa Charles, 93800 Epinay sur Seine. Tél.: 48.26.06.78.

Cherche pour C 64, K7, programmes de dessins et de musique (possibilité d'échanges jeux (Arkanoid, L. Board). Nbx jeux. Merci. **Valérie GRIFFATON**, 10, rue des Clos, 78200 Nanterre la Jolie. Tél.: 30.94.68.93.

Cherche correspondants tous pays pour échange de logiciels sur Amiga. **Catherine WONG**, 4, cours des Roches, 77186 Noisiel.

Cherche contacts sérieux pour échanger news sur C 64 (disquettes). Possède: 720°, Airbone Ranger, Game over, Brakthru, Apollo 18, etc.). **Frédéric MUSCHAK**, 5, rue Boileau, 92140 Clamart. Tél.: 46.30.87.76.

Recherche hobbyistes confirmés pour délirer sur le C 64. **ELECTRIC GROUP ENSIGN**, 74, rue des Bouloirs, Breuille-Sec, 60600 Clermont.

Echange jeux sur C 64. Recherche disq (Defender of C et nombreux news) autres jeux. **Devid MERCIER**, 13, rue du Réservoir, 21240 Talant. Tél.: 80.57.45.46.

Cherche Commodoristes 64 ou 128 pour échanger jeux nouveaux. Recherche aussi traitement de texte pour Atari 520 ST. Réponse assurée. **Edouard NOVERRAZ**, Tour Z, 1530 Payenne/VDS Suisse. Tél.: 37.61.44.19.

Echange ou vends news sur C 64. Possède Bivouac, Out Run, Prohibition, Renegade, Thundrcats, Combat School. **Arnaud MARTINET**, 6, rue des Haies Fontaine Fourches, 77480 Bray sur Seine.

Vends jeux, K7, disk C 64, dans la région si poss. Echange nbx jeux contre Power Cartridge, Joys, TV N/B, Moniteur ou tout autre mat. intéressants. **Bernard ROLLIN**, 12, bd de Harbours, 40000 Mont-de-Marsan.

Amiga, achète ou échange doubleur de joystick (s'il existe sur A 500). Fait également dessins pour qui veut. **Frédéric TOURNAY**, 18, rue de Bellevue Neuillat, 56300 Pontivy. C 64/1541. Cherche, échange divers. **Olivier URAN**, Square Henry Moissan, appt 6, 7450 La Mee sur Seine. Tél.: 52.61.83.

Cherche contacts sur Amiga, toutes nationalités. Recherche revues informatiques étrangères du même genre que Tilt. **Dominique PROVILLÉ**, 130, rue Jean Javres, 62160 Bully-les-Mines. Tél.: 21.29.40.08 (Nonol).

Echange ou vends pour C 64 jeux et utilitaires (Bubble Bubble, Buggy boy, Druid 2 Trantor, Out Run, 720 degrés...) et plein d'autres news. **Hervé NAILLARD**, 1, place Duchesse Anne, 44100 Nantes.

Echange ou vends softs sur Amiga, cherche contacts tous pays. **Remy JAFER**, 1316, rue des Charmilles, 5000 Namur, Belgique.

Amiga, cherche contacts si possible en région parisienne. **Arnaud THOMASSIAN**, 2, chemin de la Terrasse, 91120 Palaiseau. Tél.: 60.10.04.65.

Echange jeux et utilitaires pour CBM C 64 sur disq. Cherche Arkanoid. **Louis PEIGNIER**, 98, rue du général Leclerc, 57790 Lorquin. Tél.: 87.24.81.80.

Echange ou vends des nouveautés sur C 64 (disc.). Aimerai trouver Club C 64 région aigénaise (Out Run, Trantor, Bubble, etc.). **Olivier PROUILLAC**, 1, rue Hélène Boucher, 47520 Le Passage. Tél.: 53.96.59.50.

Echange jeux sur C 64, super news sur K7 comme Rampart, Buggyboy, Drive 2... Envoyez liste, possibilité de vente. Recherche Ikari Warrior. **Stéphane LATEULERE**, 20, rue Henri Faisans, 64000 Pau. Tél.: 59.84.23.41.

Echange prgs C 64 et Amiga. Possède news. Cherche plus particulièrement utilitaires Amiga. Contacts France et étranger. **Laurent WALLERICH**, 7, rue du Moulin, 57110 Elzang. Tél.: 82.55.02.03 après 19 h.

Echange nombreux jeux et utilitaires pour Amiga sur la France entière et à l'étranger. Réponse assurée. **Dan VOGEL**, 9, rue de la Feuillaune, 92420 Vauresson. Tél.: 47.95.25.01.

Echange jeux anciens et nouveaux pour C 64. Cherche surtout personne possédant des jeux d'aventures. Possède aussi différents utilitaires. **David MARLET**, 19, rue Jean Rioche, 22000 Saint-Brieuc. Tél.: 96.94.75.00.

Possesseur d'un Amiga 500 depuis peu, recherche contact pour échanges ou achat de programmes. Envoyer vos listes. Réponse assurée. **Sylvain FAIVER**, 9, avenue Jules Ferry, 42400 Saint Chamond.

Echange jeux et autres sur C 64, K7 et disq. Cherche contacts en France et étranger. Egalement nombreux prgs sur 520 ST. **Patrice RIVAL**, 150, avenue Charles de Gaulle, 38140 Rives. Tél.: 76.91.01.43.

Amiga, cherche contacts, vends pour Amiga Terrorpods: 120 F et pour Atari ST Starglider: 150 F. Vends Modem DTL 2000 + pour Apple 2C: 900 F. **Jean-François JUBERT**, « Les Lucornières », Cuissai, 61250 Damigny. Tél.: 33.27.39.66.

Amiga. Cherche autres passionnés de jeux d'aventure. Je recherche notamment Silicon Dream et Transfert version lbm de rendez-vous With Rama. **Patrick MONTIER**, 37, bd du Portugal, 35200 Rennes. Tél.: 99.51.86.72.

Echange nbx jeux pour C 64/128 sur disq. (Defender of the Crown, The Pawn, Guild of Thieves, Worldgames...). Recherche news. Réponse assurée. **Philippe CHATAIGNIER**, 9, rue des Caillets, 53260 L'Huisserie. Tél.: 43.69.61.18.

Echange prog. sur Amiga. **Sebah MEHDI**, 17, rue St Thomas, 27000 Evreux. Tél.: 32.38.01.55.

Cherche contact sérieux (débutants s'abstenir) sur C 64 pour échange de news. Mes news au 10.01.88: Bivouac, Jackal... Vente possible. **Hervé**. Tél.: 39.65.63.67.

Echange ou vends pour Amiga prog. sur l'Europe. Réponse assurée. **Roberto CORBELLI**, 2, av. Non-Repas, 1005 Lausanne (vd) Suisse. Tél.: 021.22.53.08.

Echange ou vends programmes sur Amiga. Possède quelques nouveautés. Envoyez vos listes. Cherche aussi disq. 3.5 F neues à prix très bas. **Yann PEILLEX**, Sur les Bois Anthy, 74200 Thonon les Bains. Tél.: 50.72.70.61 entre 6 h et 8 h.

Echange softs pour Amiga 500. Cherche contacts sympas et cool, réponse assurée. Cherche séquenceur Midi 16 pistes sur Amiga. **Frédéric MOTTE**, Cours, 79220 Champdeniers. Tél.: 49.25.68.21.

C 64/128, cherche jeunes français pour échanges de news « Def. of the Crown, Enduro Racer, Test Driver ». Pas sérieux, s'abstenir. **Alexis DUVOISIN**, 31, rue du Nord, 1180 Rollech. Tél.: 825.21.44.

Amiga, graphiste cherche programmeur L. M. (Scrollings Multi-draw. Anims de Bobs) pour créer un jeu. Ech. nbx jeux, demos. Débutants s'abstenir. **François RIMASSON**, « La Fonderie », 35170 Bruz. Tél.: 99.52.93.96.

Amiga 500, cherche contacts, même débutants, pour échanges. **Sylvain GAMEL**, 22, rue de la République, 28400 Crest.

Echange jeux sur C 64 sur disques uniquement. Possède pas mal de news. **Christophe COUESNON**, 17, rue du Port Colbert, bât. C3, 78000 Versailles. Tél.: 39.53.82.65.

C 64 Amiga 500, vends nbx logiciels (news...). Prix écrasés. Cherche également contacts avec l'étranger pour échanges. **Stéphane GLOCKNER**, BP 114, 33250 Pavillac. Tél.: 56.59.01.50.

Amiga, cherche contacts pour échanger divers France et étranger. **Etienne MENTOUTE**, BT 10, esc. 1, appt. 444, Cité des Francs Moisis, 93200 Saint-Denis. Tél.: 42.35.25.82.

Echange CBM 64/128, échange ou vend nombreux prgs (sur

disk uniquement). Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Denis LAGNIER**, 4, rue d'Aquitaine, 41100 Vendôme.

C 64. Echange news sur disq. avec power crt: Out Run, Buggy Boy, Mask, Pirates, California Games, etc. Cherche Pas du Vent, Game Over, Renegade. **Philippe RONSE**, 19, rue des Sarazins, Champion (Namur), Belgique. Tél.: 081.21.63.82 après 5 h.

Echange sur Amiga et ST nombreux softs (nouvelautés) sur Paris et la banlieue. Cherche contacts à l'étranger. **Nicolas PLET**, Paris 20°. Tél.: 43.66.04.82.

Echange programmes sur C 64. Possède de très bonnes nouveautés. Cherche imprimantes contre news. Vends Cartridge. **Jérôme MOREAU**, 9, rue des Saules, 59220 Denain. Tél.: 27.44.28.30.

Echange jeux (C 64). Possède nbx jeux (Super Sprint, Saboteur 2, Buggy Boy). Cherche contacts tout pays. Cherche Chucky Eager's. (unq. disk). **Cédric TBINDEN**, Amatenes 110, 2741 Belprahon (Suisse). Tél.: 03.29.33.70.

Echange sur MO6 ou KD 3.5. Recherche les Dieux de la mer, Entropie, Bob Winner, Music 3N, etc. Possède: Prohibition, Bivouac, etc. (30 logiciels). **Eric ENNIFAR**, 6, rue Léon-Hoerle, 67540 Ostwald. Tél.: 88.67.01.75.

Echange sur Thomson, Soritègle contre Avenger ou Aigle d'or. **Luc CHEVREUX**, 27, avenue Perret, 95200 Sarcelles. Tél.: 39.86.22.52.

Echange nbx jeux pour Thomson. **Christian CHAZALON**, 604, chem. de la Verdrière, 84140 Montavet. Tél.: 90.32.32.58.

Echange TO 8. Vends jeux sur lecteur disk 5 p. 1/4. Nbxr logiciels. **Eric LEMOINE**, appt n° 8, 9, bd du 8 Mai 1945, 86200 Loudun. Tél.: 49.98.10.81.

Echange K7 MO/TO, 80 F. Cherche jeux adapat. BD et utilitaire dessin ou Amiga. Cherche aussi disq. **Thierry FORETIER**, Im. Morvan, appt 477, av. Mal-Juin, 76420 Bihorel. Tél.: 35.60.34.57.

Echange TO 9 et cherche contacts. Vends nbx orig. Env. vos listes. Rép. assurée. **Olivier LANDAIS**, Les Hauts de Coëmont, Vouvray, 72500 Château-du-Loir. Tél.: 43.44.22.89.

Echange logiciels TO 8-TO 9-TO 9+ sur disk 5, 25. Cherche imprimante lecteur 3, 5 ENU: 1 000 F. Vends K7 Eliminator, Heritage, Nylrol, 50 F pièce. **Martial HAUTERAUD**, 26, rue de Bessancourt, 95480 Pierrelaye.

Echange PC 1512, jeux et utilitaires de qualité. Possède nbx logiciels. Possibilité de vente. Recherche éducatifs, log. scientifiques. **Rodolphe LEFOURNIS**, collège d'Etat, 50590 Montmartin-sur-Mer.

Amstrad PC 1512 échange logiciels: Obase III +, Norton, Siderick, Nordstar, Mean 18, Copy Write contre tout autres logiciels (jeux ou utilitaires). **Laurent JOFFART**, les Pélégis, 30450 Genolhac. Tél.: 66.61.14.83.

Echange pour CPC 6128: jeux et utilitaires, trucs, savoir envoyer liste. Echange durable. Nbxr jeux. **Anthony CASAL**, 6, résidence du Cornet, 59211 Saintes. Tél.: 20.07.88.76.

Echange nomb. disquettes Apple IIc, contre tous matériels électronique, disquettes 5 1/4 et disquettes 3.5. Réponse assurée. **Patrice KIES**, 19, rue des Tulipes, 57120 Rombas. Tél.: 87.67.61.10.

Atari 520 ST: Vends et échanges nbx logiciels de jeux et utilitaires (beaucoup de nouveautés). **Marc-Antoine LECLERCQ**, chemin du Muscat, 30121 Hus. Tél.: 66.35.15.39 (après 18 h).

Sur C64, échange ou vends jeux sur K7 only news ou anciens prg. Ass. rech. contacts mondiaux. **Olivier FRUGERE**, 13, bd Louis-Tenier, 28100 Dreux.

Echange jeux divers sur disq: pour CBM 64 - (News II). Vds 10 disquettes 100 F (dont News II). **Laurent DEWERT**, 9, rue verte, 62530 Hersin-Coupigny. Tél.: 21.27.93.25.

Echange nbx jeux pour TO 7-70, TO 8, TO 9, TO 9+. Sur K7 ou disk 3.5 pouces. Envoyez timbre obligatoirement pour réponse. **Alexandre PUKALL**, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél.: 87.74.01.79.

Amiga 1000 cherche contact sérieux pour échange de logiciels. Cherche programmeur pour renseignements sur le langage Assembleur de l'Amiga. **Philippe LASSAGNE**, 125, route de la Molandière, 01570 Feillens. Tél.: 85.30.02.83 (heures des repas).

Club 64 échange dernières news: Out Run, Alt. Word Games... contre autres news ou Power Cartridge ou contre synthétiseur vocal. Réponse assurée. **Nicolas SUSSETTIZZA**, av. de la Planteau 16 C, 1870 Monthey, Suisse (VS). Tél.: 025.71.50.02.

Cherche correspondants sérieux pour Atari 1040 et 520 STF. Echange prog. jeux et utilitaires. Cherche doc. sur disk 7 Slensy FS 2. **Jean-Claude MOUGEOT** et **VESSIERE**, ambassade de France au Brésil, Val Dipl M.A. étrangères, 37, quai d'Orsay, 75007 Paris.

Club échange News 64, échange 15 diskst de News contre Power ou Final Cartridge. Possède toutes les News dont: Al. World Games, Gysor, Out Run... **Nicolas SUSSETTIZZA-ANGELOVICH**, av. de la Planteau 16c, 1870 Monthey, Suisse (VS). Tél.: 025.71.50.02.

Echange ou vends nbx jeux pour TO 7-70. Possède: Passagers du vent, Sorcery, Barry Mc Guigan Boxing, Arkanoid, Mission en rafale... **Mianney TONNEVY**, 34, avenue de La Choletière, 49300 Cholet.

DEPARTEMENT OCCASIONS



JEUX ELECTRONIQUES
MICRO INFORMATIQUE
VIDEO . HI-FI . SON

DEPOT VENTE

71 RUE DU CHERCHE MIDI 75006 PARIS - TEL. (1) 45.49.14.50
MAGASIN OUVERT SANS INTERRUPTION DE 9 H 30 à 19 H 30 DU LUNDI AU SAMEDI

CINEMAWARE

PRÉSENTE

ROCKET RANGER

**ACTION, SENSATIONS ET SUSPENS
SUR FOND D'UNE IDYLLE AMOUREUSE.**

Imaginez que les nazis aient gagné la seconde guerre mondiale, qu'ils aient envahi le monde et le contrôlent d'une façon démoniaque !

Non, ce n'est encore qu'un cauchemar mais il se pourrait que ce cauchemar se transforme en réalité. Retour en 1940, vous êtes le seul à pouvoir délivrer de l'emprise diabolique des nazis, une ravissante jeune fille et arrêter la menace d'expansion ultra rapide du nazisme sur le monde.

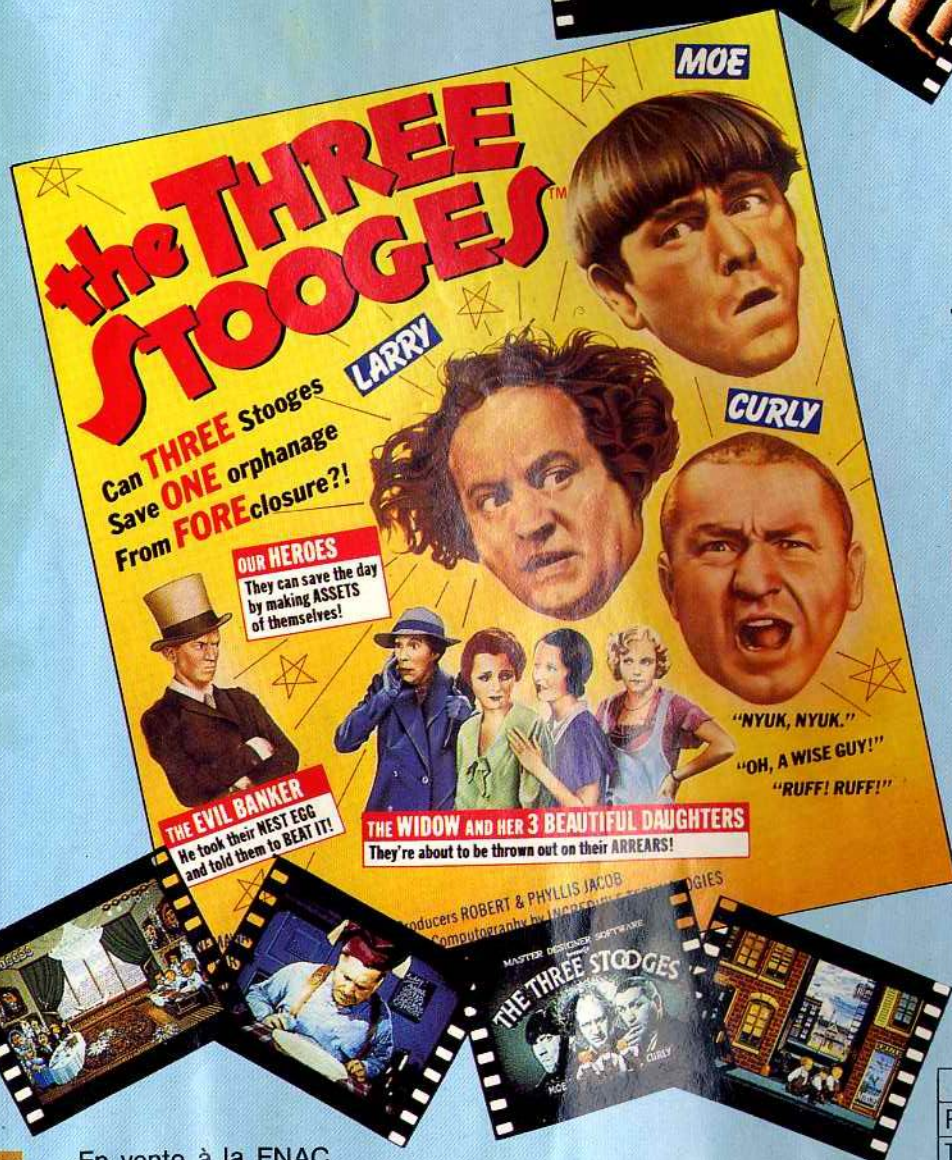
Si vous voulez que le monde reste libre, il vous faudra agir vite !

ROCKET RANGER

Only YOU can stop the
Interplanetary Spread
of Jet-Propelled
NAZI FASCISM!

SEE THE BEAUTIFUL YOUNG DAUGHTER
OF A FAMOUS SCIENTIST—
HELD CAPTIVE BY A GANG OF
GODLESS GOOSESTEPPERS!

A Master Race
from Outer Space
threatens the Fate of
the Free World!



THE THREE STOOGES

Nos trois héros, Larry, Curly et Roë se heurtent à un horrible banquier qui s'apprête à chasser une mère veuve et ses trois superbes filles d'un orphelinat.

Pour les sauver de cette formidable injustice, nos trois compères devront mettre tous les moyens en œuvre pour gagner suffisamment d'argent et ainsi empêcher la fermeture de l'établissement.

Nos "amis" vont passer par toutes sortes d'emplois originaux, allant de la boxe professionnelle à des concours de lançements de pâtisseries et ce ne sont que les moindres !

A nos trois compères de jouer et de bien jouer...et vous avec eux !

DISTRIBUÉ PAR



	ST	AMIGA	PC	CBM disc
Rocket Ranger	309	309	269	169
The Three Stooges	309	309	269	169

En vente à la FNAC
et chez votre revendeur habituel.

LA PANTHERE ROSE



Aidez la Panthere Rose à cambrioler cinq riches villas afin qu'elle puisse se payer des vacances au soleil. Mais attention leurs propriétaires sont tous des somnambules. Il faut les guider dans leur promenade pour éviter qu'ils ne se réveillent afin de pouvoir opérer en paix. N'oubliez pas de faire attention à l'inspecteur Clouseau qui voudrait bien prendre la Panthere Rose en flagrant délit.



© 1988 UNITED ARTISTS INC.
tous droits réservés

© micro-partner 1988

