CONCOURS NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

TOUT MICROLOISIRS

FANTASTIQUE
DES IMAGES INTELLIGENTES

FOIRE DE HANOVRE
LE RUSH AMIGA



FAERY TALE
LES REVELATIONS DE DAVID JOINER

EXCLUSIF
LES SECRETS DE L'ANIMATION

ET... LE PLAN DE BARD'S TALE, LE COMPARATIF DE TOUS LES "GAUNTLET", DE NOUVEAUX HITS SUR CONSOLES...

M 3085 - 54 - 20,00 F
3793085020007 00540

N°54 MENSUEL MAI 1988 - 20 F. BELGIQUE : 140 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3,50 $ CAN - MAROC : 29,50 DH - ESPAGNE : 550 PTAS. ISSN 073 - 6968

DU NOUVEAU POUR LES MICROVORES



BLACK LAMP

Suivez les exploits de l'audacieux Jolly Jack, bouffon à la cour d'Allégorie, dans sa quête de la lampe enchantée. Un véritable cauchemar vous attend au détour de chemins de plus en plus sombres et sinueux. Petit à petit, des créatures diaboliques surgiront dans la nuit. Chauve-souris, loup-garous, vampires, sorcières et lutins seront vos seules rencontres. Trouverez-vous la route qui mène aux neuf lampes magiques, gardées par de terribles dragons ? Des angoisses assurées dans ce jeu d'arcade, illustré par de stupéfiantes animations graphiques.

ATARI ST DK - AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK. De 89 à 199 F.

© FIREBIRD GOLD.

FLYING SHARK

En un décollage éclair, vous voilà parti pour une nouvelle mission à bord de votre chasseur déchaîné. Survolant d'étranges paysages, pourrez-vous survivre longtemps aux attaques surprises d'ennemis implacables ? Un combat sans merci vous oppose aux forces puissantes, escadrilles d'avions kamikazes, tanks amphibiens, bâtiments maritimes, bâteaux de patrouilles. Avec Flying Shark, Taito prouve, là encore, ses talents dans l'arcade.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - Bientôt sur ATARI ST DK. De 89 à 199 F.

© FIREBIRD GOLD.

BUBBLE BOBBLE

Accompagnez BUB et BOB, deux malins petits brontauzores, le long d'un parcours peuplé d'innombrables et espiègles petites bulles, renfermant des figures de dessins animés : BUB BOB, Blubba, et le baron Von Bubble. Soyez vigilant face à leur comportement totalement imprévisible et aux obstacles mortels que votre principal ennemi « SKULL MONSTRA » ne manquera pas de faire surgir à tous moments.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - ATARI ST. De 89 à 199 F.

© FIREBIRD GOLD.

ENLIGHTEMENT-DRUID II

Après 103 ans d'absence, le druide Hasrinax est de retour à Belorn pour y libérer ses habitants du diabolique Acamantor. A la recherche de la Tour d'Acamantor, vous parcourez de nombreux sites où se terre une multitude de morts vivants et autres démons. Pourvu de grands pouvoirs magiques, Hasrinax connaît trente-deux sorts différents, lance des éclairs, transforme les êtres en de fidèles serviteurs.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - AMIGA DK. De 89 à 199 F.

© FIREBIRD GOLD.

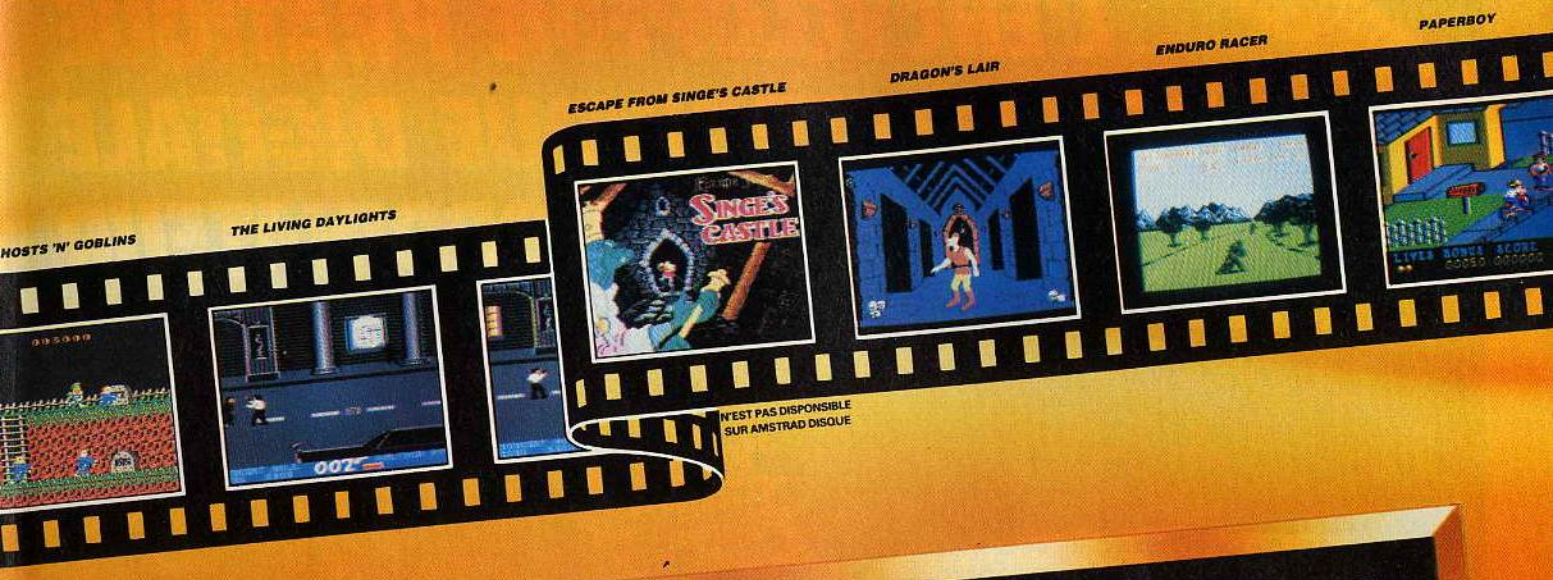
* PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE

FIREBIRD

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

LE JEU D'ELITE PARMI TOUS LES SIX PACKS

LA TOUTE DERNIERE COMPILATION DE 6 JEUX





System	Format	Prix
Spectrum	Cassette	109 F
Spectrum	Disque	159 F
Commodore 64	Cassette	109 F
Commodore 64	Disque	159 F
Amstrad	Cassette	109 F
Amstrad	Disque	159 F

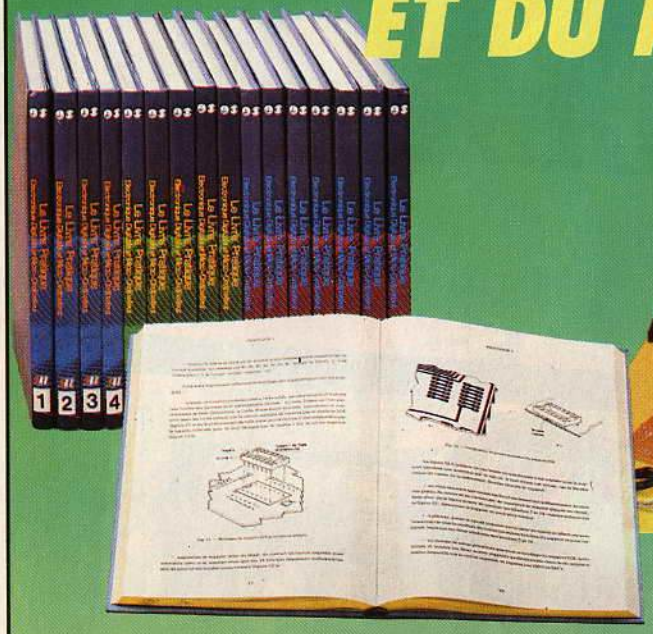
© 1988, Elite Systems Limited

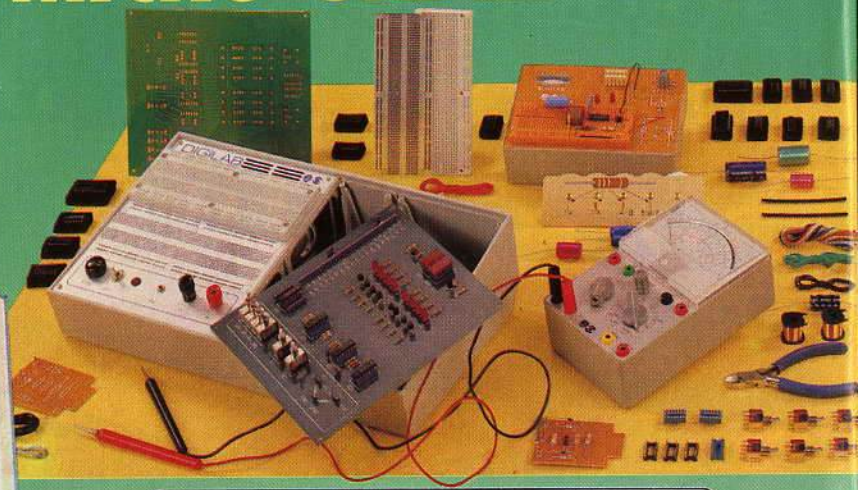
elite

Elite Systems SARL 1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris Tél: **43.39.23.21** Télex: 220 064, ext 3076

NOUVEAU

L'ENCYCLOPEDIE PRATIQUE DE L'ELECTRONIQUE DIGITALE ET DU MICRO-ORDINATEUR





eurotechnique
FAIRE POUR SAVOIR
rue Fernand-Holweck, 21100 DIJON

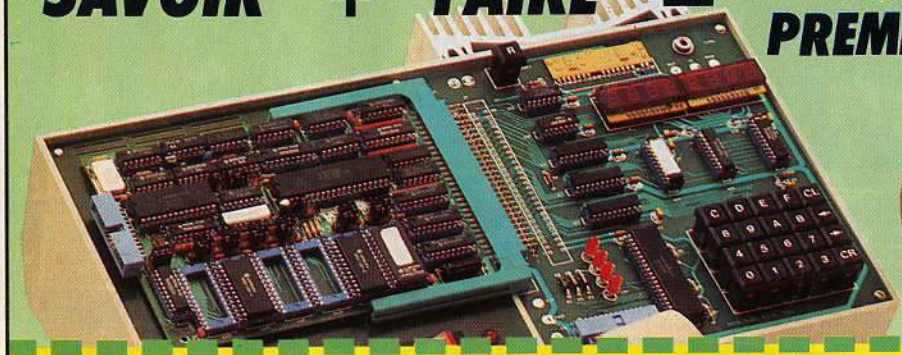
SAVOIR

Un ensemble de 16 volumes, divisé en trois parties :
Les quatre premiers volumes, consacrés aux bases fondamentales de l'Electronique, ont pour objectif de rendre cette matière accessible à tous, sans autres connaissances préalables.
Les cinq volumes suivants traitent de la technique des micro-circuits intégrés et digitaux.
Dans les sept derniers volumes sont étudiés en détail, le fonctionnement des microprocesseurs et leurs applications dans les systèmes de micro-informatique. En fonction de votre niveau, ces trois parties peuvent s'acquérir séparément.

FAIRE

16 coffrets de matériel vous permettront, après de nombreuses expériences et manipulations, de passer progressivement au montage de différents appareils.
Pour finir, vous réaliserez vous-même votre micro-ordinateur "ELETTRA COMPUTER SYSTEM", basé sur le Z80, avec son extension de programmation de mémoire EPROM.
Eurotechnique vous aide à réaliser le rêve de tout électronicien : être capable de monter, manipuler et éventuellement réparer un micro-ordinateur.
Le Hardware n'aura plus de secret pour vous.

SAVOIR + FAIRE = LA REALISATION DE VOTRE PREMIER MICRO-ORDINATEUR





BON POUR UNE DOCUMENTATION GRATUITE

A découper et à retourner à EUROTECHNIQUE, rue Fernand-Holweck, 21100 DIJON. 49065

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part votre documentation sur le Livre Pratique de la Micro-Electronique et du Micro-Ordinateur.

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE _____ TÉL. _____

TILT

MINITEL 3615 TILT

N° 54 MAI 1988

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tél. : (1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi
RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière
Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert
Rédactrice en chef adjointe
Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction
Francine Gaudard
Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Denis Scherer.
Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre.
Premier maquettiste
Gérard Lavoir
Maquette
Christine Gourdal
Documentaliste
Michèle Gourgousse
Secrétariat
Catherine Van-Cauwenberghe
Ont collaboré à ce numéro
Michel Backes, Eric Cabéria, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Kid, Emmanuel Le Coz, Jean-Loup Renault, Olivier Rogé, Ivan Roux, Thierry Schiel, Florence Serpette, Brigitte Soudakoff, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreix.
ADMINISTRATION - GESTION
2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.
Editeur
Catherine Innocenti
Directeur de la publicité
Claire Vésine
Chefs de publicité
Adélaïde de Germond
Luc Maranber
Assistante
Claudine Lefebvre
Exécution
Sophie Bazin
Ventes
SOC. Philippe Brunie,
Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60. Tél. vert : 05.21.32.07
Service abonnements
Tél. : (1) 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-Pthierry. Cedex.
Promotion
Isabelle Neyraud
Directeur administratif et financier
Jean Weiss
Fabrication
Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles
ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A.
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans
à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger
La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité.
Les anciens numéros de Tilt sont disponibles 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 : 106 000 ex.

TILT JOURNAL

12 **En direct des laboratoires secrets de certaines sociétés britanniques,** une vingtaine de préversions alléchantes, innovations et attractions spectaculaires au CeBit de Hanovre, forum des images intelligentes à Monte-Carlo, interview exclusive de David Joiner, progammeur de *Fairy Tale*, il s'en passe de belles dans le monde de la micro !

COUP D'ŒIL

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

GRANDE ENQUÊTE

35 **La parole aux lecteurs.** Répondez le plus vite possible aux 59 questions que vous pose la rédaction et gagnez une montre *Tilt* !

TILT PARADE

42 **Hits du mois et softs de création.** Musique et dessin avec *Instant Music* et *Sculpt 3D*. Sauvez le monde du chaos originel dans *Warlock's quest*, pilotez un avion grâce à *Gunship* ou *Jet*, créez et gérez les armées de *Wargame Construction Set*, cassez les briques en musique avec *Giganoid*, prenez-vous pour un capitaine de *Destroyer* ou un armateur dans *Port of Call* et allez croquer les pierres précieuses dans *Emerald Mine*...

TUBES

52 **Vingt pages consacrées aux softs du mois** présentés par des critiques détaillées et des photos d'écran.

DOSSIER

80 **Pixy Symphonies ou comment insuffler la vie à vos créations graphiques ?** Ce premier volet de notre enquête vous invite à découvrir les meilleurs logiciels d'animation. Le mois prochain, les programmeurs vous révéleront leurs « trucs ».

CHALLENGE

90 **Gauntlet de fer dans une main de velours.** Tous les descendants de « Gauntlet » affichent un air de famille qui ne trompe pas...

KID'S SCHOOL

95 **Carraz Editions, Cedic Nathan, Coktel Vision et Free Game Blot** vous invitent à la découverte de la terre, de la langue allemande, de l'histoire de France...

CONCOURS TILT/UBI SOFT

96 **Gagnez un week-end au grand prix de Formule 1** en compagnie de Nigell Mansel, le célèbre champion de course automobile !

LUDIC

97 **The Bard's Tale.** Bonnes nuits blanches et que la force soit avec vous ! Tous les détails pour venir à bout de cette passionnante aventure.

BANZAI

100 **Cartouches en rafale dans l'empire des consoles.** Basketball, football, golf, kung fu et de l'action à couper le souffle.

SOS AVENTURE

104 **Balades étoilées, quête de la fameuse cité engloutie** ou intrigue dans les rues de Washington, tous les chemins mènent à l'aventure...

CHER TILT

116 **Le courrier des lecteurs.** Devant l'avalanche de courrier concernant le match *ST* contre *Amiga*, nous avons dédié ce « Cher Tilt » à la polémique (Victor !) qui oppose les adorateurs respectifs de ces deux machines.

TAM TAM SOFT

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

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 118 et 121.

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.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 2e trimestre 1988 - Photocomposition et photogravure : IMMA, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.



COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ **45.01.67.28**
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

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

AMSTRAD CPC K7

COMPILATIONS : C/D

TOP TEN COLLECTION 99/145
10 GREAT GAMES 2 ..... 110/190
ARCADE ACTION 110/180
LES GEANTS D'ARCADE 110/190
GOLD HITS N.3 ..... 110/190
GAME SET & MATCH 129/169
MAGNIFICIENT 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
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
BLOOD VALLEY 95/145
BUBBLE BOBBLE 95/145
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT .. 95/145
BASKET MASTER 89/145
BUGGY BOY 95/145
CHAIN REACTION 95/145
CRAZY CARS 129/159
COMBAT SCHOOL 89/145
CALIFORNIA GAMES 89/139
DARK SCEPTRE 95/145
DEATH WISH 3 ..... 89/139
ENDURO RACER 89/139
FLYING SHARK 99/145
G.B. AIR RALLY 110/169
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
L'ANGE DE CRISTAL 145/195
L'OEIL DE SETE 145/185
LES MAITRES DES AMES ..... /185
MACH 3 ..... 129/179
MATCH DAY 2 ..... 89/149
NORTHSTAR 95/145
NIGEL MANSELL GRAND PRIX .. 95/145
OUT RUN 89/145
PREDATOR 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
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
TARGET RENEGADE 89/145
TOUR DE FORCE 95/145
TETRIS 95/145
THUNDERCATS 89/139
TRANTOR 89/139
VENOM STRIKE BACK 95/145
WIZARD WARZ 89/139
WORLD CLASS LEADERBOARD .. 89/139
WONDERBOY 89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS : C/D

ARCADE ACTION 110/180
LES GEANTS D'ARCADE 110/190
TOP TEN COLLECTION 99/145
GAME, SET & MATCH 129/179
LES TRESORS D'US GOLD 115/179
MAGNIFICIENT 7 ..... 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
APOLLO 18 ..... 95/145
AIRBONE RANGER 145/195
ACE 2 ..... 95/149
BIVOUAC 189/189
BARD'S TALES ..... /195
BARD'S TALE 2 ..... /390
BASKET MASTER 89/145
BUGGY BOY 95/145
BUBBLE BOBBLE 95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT 120/169
CHAIN REACTION 95/149
CHESSMASTER 2000 ..... 120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV .. 120/199
COMBAT SHOOL 89/145
CALIFORNIA GAMES 89/139
DEMON STALKER ..... /180
DARK CASTLE ..... /340
DEFENDER OF THE CROWN ... 130/145
FRIGHTMARE 95/145
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR . 490/590
G.B. AIR RALLY 120/190
GRYZOR 95/145
GETTYSBURG ..... /390
GUADALCANAL 95/145
GUNSHIP 139/189
GAUNTLET 2 ..... 95/145
IMPACT 120/169
ICE HOCKEY 110/169
KNIGHT GAMES 2 ..... 95/145
LORD OF CONQUEST 99/169
LAST NINJA 99/145
MAGNETRON 95/145
MINI PUT 120/169
MATCH DAY 2 ..... 95/145
NORTHSTAR 95/145
OUT RUN 95/145
PAC LAND 95/
PREDATOR 95/145
POWER AT SEA ..... /180
PLATOON 89/145
PROJECT STEATH FIGHTER ... 145/195
PROHIBITION 175/175
P.H.M. PEGASUS 120/165
PIRATES 145/185
ROLLING THUNDER 95/145
RASTAN SAGA 95/145
REVS + ... 120/169
SKYFOX 2 ..... /190
STRIKE FLEET ..... /180
SUPER STAR SOCCER 95/180
STAR WARS 95/145
SIDE ARMS 89/145
SUPER SPRINT 85/135
STARGLIDER 160/190
SILENT SERVICE 89/139
TARGET RENEGADE 95/145
TOP FUEL CHALLENGE 95/145
THE TRAIN 99/149
TETRIS 95/145
TEST DRIVE 99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER . 169/219
TRAILBLAZER 2 ..... 95/145
THUNDERCATS 95/145
VENON STRIKE BACK 95/145
WORLD TOUR GOLF 120/190
WARGAME CONSTRUCTION SET .. /240
WORLD CLASS LEARDERBOARD 95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :

LES GEANTS D'ARCADE 120
TOP 10 COLLECTION 120
LES TRESORS DE U.S. GOLD 110
GAME, SET & MATCH 129
MAGNIFICIENT 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 95
BASKET MASTER 95
CRAZY CARS 140
CALIFORNIA GAMES 95
COMBAT SHOOL 89
ENDURO RACER 95
F 15 STRIKE EAGLE 120
G.B. AIR RALLY 120
GAUNTLET 2 95
GRYZOR 89
GUNSHIP 120
GUADALCANAL 95
INTERNATIONAL KARATE + ... 95
INDIANA JONES 95
MATCH DAY 2 89
NORTHSTAR 95
NIGELL MANSELL 95
OUT RUN 95
PREDATOR 95
P.H.M. PEGASUS 95
PLATOON 89
ROADWAR 95
ROLLING THUNDER 89
RAMPAGE 95
RASTAN SAGA 95
RYGAR 89
RENEGADE 85
ROAD RUNNER 95
SIDE ARMS 95
SUPER HANG ON 95
SUPER SPRINT 95
SILENT SERVICE 120
THE HUNT FOR RED OCTOBER 145
TRANTOR 95
WORLD CLASS LEADERBOARD 85

ATARI XL/XE

ACE OF ACES 99/149
ARKANOID 95/145
AIRWOLF ..... 95/...
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/...
INTERNATIONAL KARATE 95/149
KNIGHT ORC 189/195
LEADER BOARD 95/145
MIG ALLEY ACE 120/169
MIRAX FORCE 110/169
NATO COMMANDER ..... 120/...
PIRATES OF THE BARBARY COAST /149
SPY VS SPY 2 ..... 89/...
SPY VS SPY 3 ..... 120/180
SPITFIRE 40 ..... 120/169
SPITFIRE 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
WINTER OLYMPIADE 88 ..... 120/...

PC 1512 & COMPATIBLES

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
CALIFORNIA GAMES 195
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
DEJA VU 390
DEFENDER OF THE CROWN 245
DESTROYER 215
FORTUNES DU FOOTBALL 290
FLIGHT SIMULATOR 450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. I'UNITE 250
SCENERY JAPAN 250
SCENERY SAN FRANCISCO 250
GAUNTLET 245
GRYZOR 185
GETTYSBURG 390
GUNSHIP 295
ICE HOCKEY 290
IMPACT 179
INFILTRATOR 2 345
JINXTER 245
JET 490
KARATEKA 290
KNIGHT ORC 245
KAMPFGUPPE 350
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3) 295
L'AFFAIRE VERA CRUZ 225
L'AFFAIRE SYDNEY 225
LAST MISSION 225
LE MAITRE DES AMES 215
LE NECROMENCIEN 195
MINI PUT 245
MACH 3 215
MICRO SCRABBLE 290
MASQUE + ... 225
MECH BRIGADE 290
MEURTRES EN SERIE 270
PIRATES 225
PC 1512 HITS 225
PSI 5 290
POLICE QUEST 245
PROHIBITION 220
PHANTASIE 3 290
QIN 269
RAD WARRIOR 245
SUBBATTLE 245
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
TEST DRIVE 245
TRIVIAL PURSUIT 340
U.M.S. 225
ULTIMA 3 225
ULTIMA 4 225
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE .. 285
WINTER OLYMPIADE 88 195
WIZBALL 185
WIZARD CROWN 245
WORLD TOUR GOLF 185
WORLD CLASS LEADERBOARD 450

ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX :
WINTER GAMES
WORLD GAMES
CHAMPIONSHIP WRESTLING
SUPERCYCLE Q239

COMPUTER HITS
DEEP SPACE
LITTLE COMPUTER PEOPLE
BRATACCAS
HACKER 2 295

LES GEANTS DE L'ARCADE:
ROAD RUNNER
GAUNTLET
INDIANA JONES
METROCROSS 245

LES GUERRIERS :
ALTAIR
PROHIBITION
T.N.T. 245

LES CLASSIQUES :
INVADERS
PAC MAN
BREAKOUT 245

ARKANOID 2 195
ALTERNATIVE WORLD GAMES 195
AMERICAN POOL 99
BMX SIMULATOR 169
BOBO 245
BLACK LAMP 195
BARBARIAN (PSYNOSIS) 195
BARBARIAN (PALACE SOFT) 140
CASINO ROULETTE 225
CAPTAIN AMERICA 195
CARRIER COMMAND 220
CHESS (PSION) 295
CALIFORNIA GAMES 290
CRAZY CARS 225
DONGEON MASTER 245
DEFENDER OF THE CROWN 269
ENDURO RACER 145
FLINSTONES 195
FLIGHT SIMULATOR II NF 345
GAUNTLET 2 195
GUNSHIP 239
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3) 290
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD 225
LEADER BOARD 175
MANHATTAN DEALER 225
MACH 3 195
MARBLE MADNESS 195
MANOIR DE MORTVILLE 175
OBLITERATOR 225
OUT RUN 195
PINK PANTER 195
POWER STRUGGLE 190
PREDATOR 225
ROADWARS 195
RETURN TO GENESIS 195
ROLLING THUNDER 195
INTERNATIONAL SOCCER 195
SPACE HARRIER 195
SECONDS OUT 185
STRIP POKER 2 195
SHUFFLEBOARD 99
SPIDERTRONIC 215
STAFF X29 215
SUPER SPRINT 140
STAR TREK 175
TRANTOR 195
TEST DRIVE 295
THE HUNT FOR RED OCTOBER 225
TERRORPODS 195
U.M.S. 225
ULTIMA 4 FRANÇAIS 295
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE .. 285
VAMPIRE EMPIRE 195
WHERE TIME STOOD STILL 195
WARLOCK'S QUEST 215
WINTER OLYMPIADE 88 195
XENON 185

NUT.



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

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

AMIGA

ARKANOID	269
ART OF CHESS	249
BATTLE SHIP	230
BOBBLE BUBBLE	245
BMX SIMULATOR	245
BACKLASH	240
BALANCE OF POWER	295
BARBARIANS	199
BARD'S TALES	225
CRACK	290
CASINO ROULETTE	245
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
FERRARI FORMULA ONE	290
FORMULA ONE GD PRIX	190
FLINSTONES	245
FEUD	145
FAERY TALES ADVENTURE	390
FLIGHT SIMULATOR 2	345
G.B. AIR RALLY	195
GARRISON	269
GRID START	99
INDOOR SPORT	290
IMPACT	140
INSANITY FIGHT	225
JET	450
JUMPJET	169
KARTING GRAND PRIX	145
KING OF CHICAGO	290
KARATE KID 2	225
KING QUEST TRIPLE PACK	290
LEADER BOARD	215
MERCENARY	225
MARBLE MADNESS	195
NORTHSTAR	195
OBLITERATOR	245
PINK PANTER	195
PERSECUTOR	195
PORT OF CALL	430
POWERPLAY (FRANCAIS)	195
ROLLING THUNDER	225
ROAD WARS	245
STRIP POKER 2	145
SECONDS OUT	199
STAR WARS	245
SILENT SERVICE	245
SINBAD	335
TRANTOR	195
THE WALL	189
THUNDERBOY	189
TETRIS	185
TIME BANDIT	185
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
THAI BOXING	99
TERROR PODS	195
TEST DRIVE	325
VOYAGE CENTRE TERRE	339
VAMPIRE EMPIRE	245
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	195

APPLE

AUTODUEL	265
ALTERNATE REALITY (CITY)	290
ALTERNATE REALITY (DUNGEON)	290
B 24	260
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	250
BARD'S TALE 2	390
BATTLE CRUISER	590
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	290
CALIFORNIA GAMES	390
COMMANDO	320
CHESSMASTER 2000	330
DEATH SWORD	225
DONDRA	290
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	320
ETERNAL DAGGER	260
GUILD OF THIEVES	199
FLIGHT SIMULATOR 2	490
F15 STRIKE EAGLE	230
IKARI WARRIOR	320
INDOOR SPORT	295
INFILTRATOR 2	390
JET	490
SCENERY DISK 1 a 7 l'unité	230
SCENERY DISK N. 11	260
KARATEKA	320
KING QUEST 3	390
KUNG FU MASTER	190
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
MOEBIUS	520
PIRATES	350
PANZER STRIKE	295
P.H.M. PEGASUS	350
PHANTASIE 1	390
PHANTASIE 2	390
PHANTASIE 3	290
REALM OF DARKNESS	250
RING OF ZILFIN	250
RAD WARRIOR	210
SONS OF LIBERTY	345
STREET SPORT BASEBALL	390
STREET SPORT BASKETBALL	390
SPY VS SPY 3	260
SHARD OF SPRING	250
SHILOH	350
SPINDIZZY	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	240
SPY VS SPY	190
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	285
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
THUNDERCHOPPER	260
TRIPLE PACK	190
THE PAWN	260
ULTIMA 3	360
ULTIMA 5	690
WARSHIP	390
WORLD CLASS LEADERBOARD	350
WINTER GAMES	260
WIZARD CROWN	350

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ OUT RUN
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 890

CONSOLE SEGA :
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1199

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT 449

JEUX :

AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	195
ALEX KIDD	195
ACTION FIGHTER	195
ASTRO WARRIOR / PIT POT	195
ALIEN SYNDROME	195
BANK PANIC	149
BLACK BELT	195
CHOPLIFTER	195
ENDURO RACER	195
F16 FIGHTER	149
FANTASIE ZONE	195
FANTASIE ZONE 2	249
GLOBAL DEFENSE	195
GREAT GOLF	195
GREAT FOOTBALL	195
GREAT BASKETBALL	195
GREAT BASEBALL	195
GREAT VOLLEYBALL	195
GANGSTER TOWN	195
GHOST HOUSE	149
KUNG FU KID	195
MISSILE DEFENSE 3D	195
MY HERO	149
OUT RUN	230
PRO WRESLING	195
QUARTET	195
RESCUE & MISSION	195
ROCKY	249
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 3D	245
ZILLION 2	195
ZILLION	195

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ SUPER MARIO BROS 1190

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 WRESLING	215
POPEYE	215
PINBALL	215
SLALOM	215
SUPER MARIO BROS	215
SOCCER	215
TENNIS	215
URBAN CHAMPION	215
VOLLEY BALL	215
WRECKIMG CREW	215

JEUX POUR PISTOLET A RAYONS :

HOGAN'S HALLEY	215
WILD GUN MAN	215

JOYSTICKS

QUICKSOT 2	69
QUICKSOT 2 TURBO	129
SPEEDKING KONIX	119
SWITCH JOY	99
PROFESSIONAL	139
PRO 5000	159

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES
DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /... :

10 DISQ. 3,5'' SF/DD	99
10 DISQ. 3,5'' DF/DD	120
BOITE RANGEMENT 50 DISQ	99
BOITE RANGEMENT 150 DISQ	150

APPLE / C64 / ATARI XL :

10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES	39
10 DISQ. 5''1/4 SF/DD	69
10 DISQ. 5''1/4 DF/DD	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ.	99

MATERIEL

MATERIEL 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
CUMANA 3''5 DF 1 MEGA	1650
CUMANA 5''1/4 1 MEGA	2190

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

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

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

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

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

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris



T/54

carte bleue CB

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL _____

Date d'expiration –/– Signature _____

TITRES	PRIX

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

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de remb't)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL ☐ AMSTRAD ☐ APPLE ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM



Aujourd'hui, le succès de l'Atari ST permet à plus de 700.000 personnes dans le monde de profiter de son innovation technologique et de sa simplicité d'utilisation.

Si ce succès explique la quantité de logiciels disponibles sur Atari ST, c'est son avance technologique qui explique leur très haut niveau de qualité.

Quelque soit votre centre d'intérêt, avec l'Atari ST, vous bénéficiez immédiatement d'une multitude de logiciels de qualité : graphisme, musique, éducation, loisirs, bureautique, PAO, télécommunications, programmation, gestion, etc.

CREATION GRAPHIQUE

De nombreux logiciels permettent de maîtriser la création assistée par ordinateur. Ils tirent aussi parti des grandes capacités graphiques, de la puissance et de la rapidité de l'Atari ST ainsi que des qualités exceptionnelles des moniteurs Atari pour satisfaire les exigences des créateurs qu'ils soient professionnels ou amateurs.

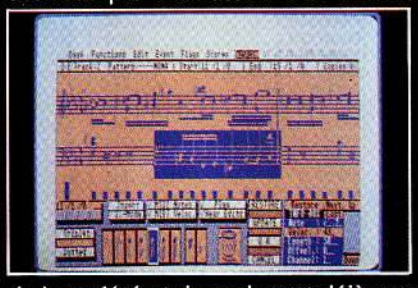


Pour la création d'images, certains logiciels affichent des palettes de 512 couleurs (quelques développeurs proposent des programmes qui peuvent même aller jusqu'à 4096 couleurs) et vous permettent d'agrandir, dessiner, réduire, déformer, inverser, découper, coller, effacer...

Pour digitaliser des images existantes, il suffit de brancher une caméra ou un scanner sur l'Atari ST. Il est possible de les retravailler et de les incruster ensuite sur une bande vidéo. Avec les logiciels d'animation, vous faites bouger vos images et vous créez ainsi vos propres clips vidéo!

CREATION MUSICALE

L'Atari ST est actuellement un standard de la musique assistée par ordinateur. Son interface MIDI intégrée qui



permet de brancher synthétiseurs, échantillonneurs, boîtes à rythmes... et la diversité des logiciels offrent d'extraordinaires possibilités créatives. Les stars de la variété et du rock sont déjà conquises.

Quoi de plus excitant, en effet, que de mémoriser une rythmique et de la retrouver facilement parmi tout un stock de séquences ? Sur l'Atari ST, il existe des logiciels qui vous permettent de mémoriser vos improvisations sur plusieurs voies, comme sur un magnétophone multipiste, pour ensuite arranger, corriger et remixer avec la haute qualité et la précision du numérique.

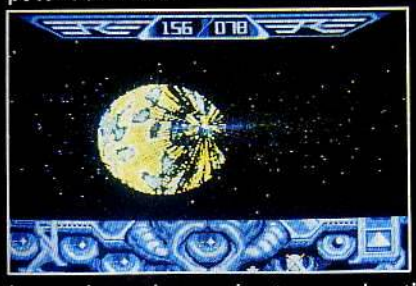
Atari ST : avec ses logiciels de différents niveaux, vous composez, échantillonnez, éditez et stockez. Que vous soyez professionnel ou amateur.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE

Atari ST.
Seul son succès explique la création de tant de logiciels.
Seule son avance technologique permet l'accès à une telle qualité.

LOISIRS

Les qualités graphiques et sonores de l'Atari ST sont aussi performantes dans un très grand nombre de logiciels ludiques. Avec l'Atari ST, les développeurs vont plus loin, leur imagination n'est pas freinée par des contraintes techniques : la puissance et la rapidité du ST décuplent leur potentiel créatif.



De l'action à la réflexion, en passant par l'aventure ou la simulation, les meilleurs jeux prennent sur votre Atari ST un réalisme étonnant. Toutes les couleurs du monde et une animation "jamais vue" s'affichent dans un graphisme irréprochable. De plus, une nouvelle génération de jeux très sophistiqués, nécessitant une grande capacité de mémoire, sont exclusivement disponibles sur votre ST.

EDUCATION

L'Atari ST, c'est aussi un maximum de possibilités pour vous initier à l'informatique et à de nouvelles matières... Pour enrichir et développer vos propres connaissances.

Sur Atari ST, vous trouvez de plus en plus de logiciels éducatifs. Pour atteindre leur objectif pédagogique, ils ont la formidable puissance et la grande simplicité de l'Atari ST.



Selon le cas, ils fonctionnent comme un jeu d'orientation, de labyrinthe, d'aventures, de mots croisés, ou de jeux-concours mais aussi comme des systèmes plus "méthodiques" tels que les programmes de révisions scolaires ou de constructions mathématiques.

L'Atari ST met ainsi au service de l'éducation, la simplicité d'utilisation de sa souris et l'ensemble de ses performances graphiques.

Pour toute documentation adressez-vous au service information Atari France 9 rue Sentou, 92150 Suresnes.
*520 ST = 2990 F TTC / 520 ST + moniteur couleur = 5490 F TTC.
1040 ST + moniteur monochrome = 5990 F TTC.
1040 ST + moniteur couleur = 7490 F TTC.
Prix publics conseillés.

EQUATEUR

L'ARME INFORMATIQUE. ATARI®

TOUS LES LOGICIELS
DES JEUX ET DES APPLICA

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 4 AS DIGITAL	C/D	135/199 F
APOCALYPSE	**C/D**	**140/220 F**
AQUANAUTE	C/D	119/159 F
ARCADE ACTION	**C/D**	**129/229 F**
ATOMIK	C/D	119/159 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
COLLECTION KONAMI	**C/D**	**129/229 F**
CORPORATION	**C/D**	**99/149 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
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
GEE BEE AIR RALLY	**C/D**	**99/149 F**
GOLD HITS N°3	**C/D**	**129/229 F**
IMAGINE'S ARCADE HITS	C/D	119/199 F
KARNOV	**C/D**	**99/149 F**
LA PANTHERE ROSE	**C/D**	**120/190 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 GEANTS D'ARCADE	**C/D**	**129/229 F**
LES HITS DE L'AVENTURE	D	250 F
LES PRIVES	**C/D**	**140/190 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
PIRATES	**D**	**149 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
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
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
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-SCRABLE	D	245 F
PIRATES	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F

ATARI ST

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
GENESIS	**D**	**199 F**
GFA COMPILATEUR ST	D	495 F
GFA VECTOR	D	495 F
GUNSHIP	D	249 F
JINXTER	D	249 F
KNIGHTMARE	**D**	**199 F**
L'ANGE DE CRISTAL	D	250 F
LA MARQUE JAUNE	**D**	**290 F**
LA PANTHERE ROSE	**D**	**250 F**
LES GEANTS D'ARCADE	**D**	**269 F**
LES GUERRIERS	**D**	**250 F**
LES RIPOUX	D	190 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 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 Republique 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 Sevran 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: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 Republique T:25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T:90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barnéoud. 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 BESANÇON C.C. Châteaufarine, rte Dole T:81 52 26 03
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Cær-Normanville 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 NASA
TIONS PROFESSIONNELLES

COMMODORE AMIGA

BUBBLE BOBBLE	**D**	**199 F**
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
GARRISON	D	269 F
GEE BEE AIR RALLY	**D**	**199 F**
GOLDEN PATH	D	199 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	349 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
JINXTER	D	249 F
LA PANTHERE ROSE	**D**	**250 F**
LEADER BOARD	D	269 F
LES PASSAGERS DU VENT 1+2	**D**	**290 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

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
BLACK LAMP	**C/D**	**89/149 F**
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/129 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
COLLECTION KONAMI	**C/D**	**129/229 F**
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GEE BEE AIR RALLY	**D**	**149 F**
GUNSHIP	C/D	145/195 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	119/159 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
PIRATES	C/D	149/199 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PROJECT STEALTH FIGHTER	C/D	149/199 F
SALOMON'S KEY	C/D	99/159 F
SILENT SERVICE	C/D	99/149 F
WONDER BOY	C/D	99/149 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 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
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
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	**D**	**290 F**
LA MARQUE JAUNE	**D**	**290 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
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

THOMSON

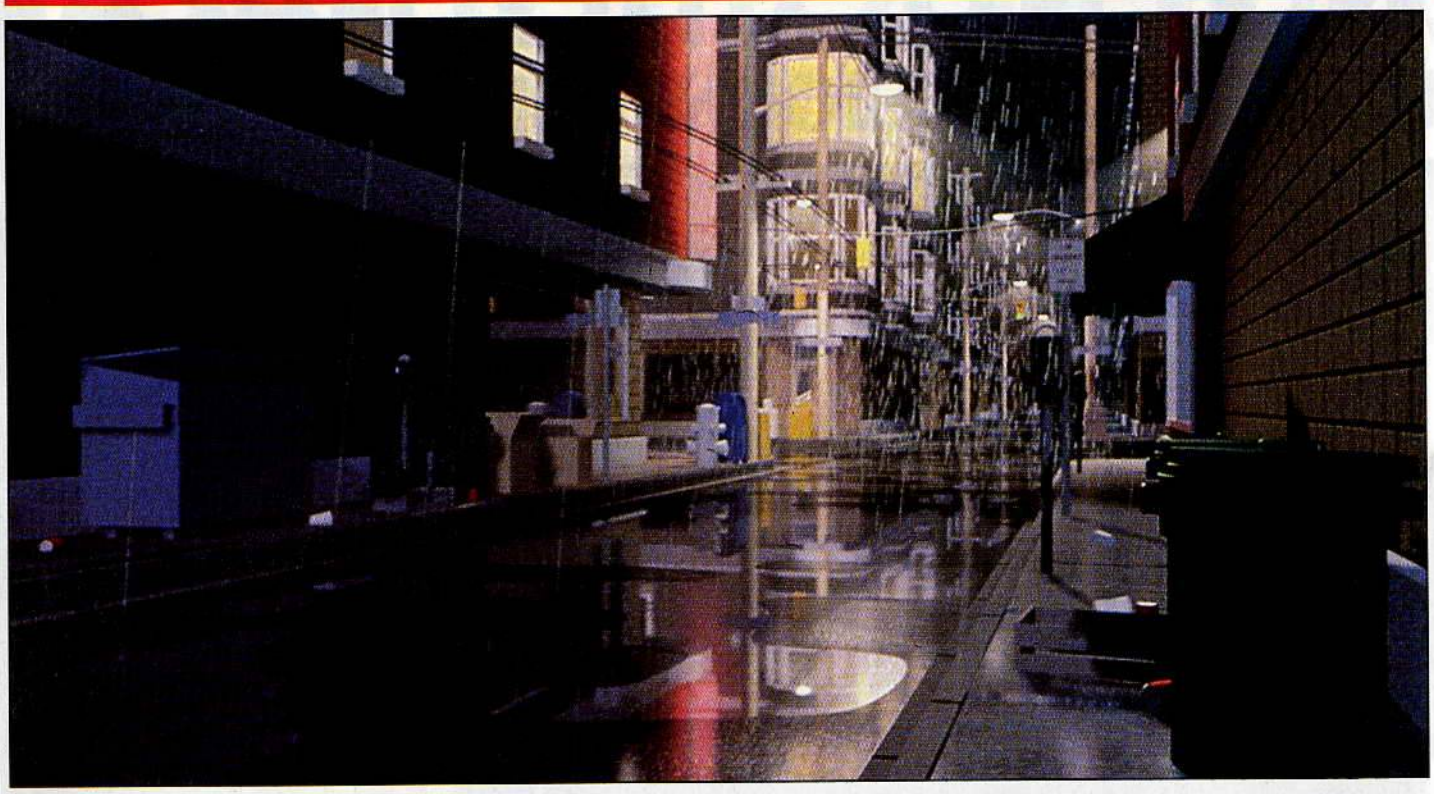
AQUANAUTE	C/D	145/195 F
ATHLETES	**C/D**	**140/190 F**
ATOMIK	C/D	145/195 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
BOBO	**C/D**	**140/190 F**
ENDURO RACER	C/D	145/195 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	145/195 F
FLASH POINT	**C/D**	**145/195 F**
GAME OVER	**C/D**	**145/195 F**
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES MUTANTS	D	195 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
TENNIS + CARTE DU CIEL	D	245 F
TOUT SCHUSS	C/D	145/195 F
VOL SOLO + NUIT DES TEMPLIERS	D	245 F
WIZBALL	**C/D**	**145/195 F**

NASA électronique

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

C : CASSETTE — D : DISQUETTE — CAR : CARTOUCHE

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 Monthieu 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'ASCQ 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
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:68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00
67200 STRASBOURG ZI Hautepierre Sud Maille Hélène T:88 28 52 64
68200 MULHOUSE 75. rue Franklin
69130 ECULLY Centre Com. du Perollier 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. Galion 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
85700 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



« Red's dream » (société Pixar/photo Craig Good). Imaginez en plus la plainte d'un saxo...

Imagina

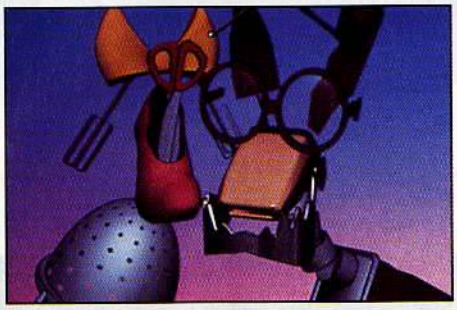
Quand l'intelligence vient aux images

Imagina 88, le 7e forum international des images de synthèse, s'est tenu à Monte-Carlo au début du mois de février. Japonais, Américains, Allemands, Français, Anglais, Italiens, tous les créateurs et concepteurs d'images de synthèse s'étaient donnés rendez-vous dans la Principauté pour présenter les images les plus étonnantes, les films les plus remarquables. Une occasion pour faire, en parallèle avec notre dossier « animation graphique », le point sur l'évolution des nouvelles images et définir les grandes tendances qui se dégagent du paysage infographique mondial.

Tout d'abord, une certitude : le marché des nouvelles images pèse lourd, (10 milliards de francs de chiffre d'affaires) et ce n'est qu'un début. Une fantastique croissance peut s'envisager sans grand risque dans les années à venir. L'infographie a en effet quitté le cercle restreint des spécialistes pour s'imposer dans de multiples domaines, du cinéma à l'industrie lourde, en passant par la médécine ou la recherche scientifique.

Il ne s'agit plus d'une explosion mais d'une croissance énorme : le champ des applications s'élargit tous les jours davantage et de plus en plus d'industries veulent acheter des systèmes. Mais au-delà de cette évoluton économique, *Imagina 88* restera surtout la manifestation qui aura entériné l'irruption d'artistes de tout poil dans un univers d'informaticiens et l'arrivée de fantastiques « images intelligentes ».

Le plus grand bouleversement en 1988 est sans nul doute l'entrée définitive des créateurs, des artistes dans le monde des informaticiens.



« Oilspot and Lipstick » (Walt Disney Pictures/photo Dave Inglish) est un vrai film : scénario, bande son, images, tout est parfait. Oilspot and Lipstick a obtenu le premier prix Pixel Ina, catégorie fiction...

Craig Good, coordinateur de production pour le groupe Animation dans la société américaine Pixar, précise d'entrée : *« Jusqu'à aujourd'hui, les films infographiques ont été réalisés par des informaticiens, tout comme si les auteurs de tableaux étaient ceux qui fabriquent peinture et pinceaux. Nous voulons changer cela et mettre le plus grand nombre possible d'outils à la portée des artistes. Un film en images de synthèse ne doit plus être simplement une spectaculaire performance technique, qui ne vale que par les effets graphiques obtenus mais doit obéir aux règles du cinéma. Le « story board », la bande audio (trop souvent sacrifiée pour des raisons de budget) doivent être irréprochables, l'histoire doit présenter un réel intérêt.*

« Panique sur le 16 » (Mac Guff Ligne/photo Philippe Sonrier).



Les effets spectaculaires ne sont rien sans une bonne histoire. Nous assistons aujourd'hui au passage de la technologie à l'art, encore grandement freiné par les problèmes de temps et d'argent... »
Pixar verra ses efforts récompensés par l'obtention du premier prix dans la catégorie « réalisme » avec le film *Red's Dreams*.
Même observation chez Walt Disney, qui a introduit deux minutes d'infographie dans *Basil, The great mouse detective*, et huit minutes dans *Oliver et Cie* : *« Le plus grand profit artistique,* précise Dave Inglish — manager of animation technology qui a travaillé sur *Tron* et *The black cauldron* — *provient de ce que l'outil est manié directement par l'artiste : pas de technicien pour faire la transition ni d'ingénieur programmeur à la console... »*
Philippe Sonrier, co-fondateur en 1986 de Mac Guff Ligne, société que *Tilt* a déjà présentée, ajoute : *« notre but : faire du film, pas développer de nouveaux outils »*. Le résultat : une nouvelle série, très BD, intitulée « La vie des Bêtes » qui sera bientôt diffusée sur Canal +. A ne louper sous aucun prétexte : c'est génial !

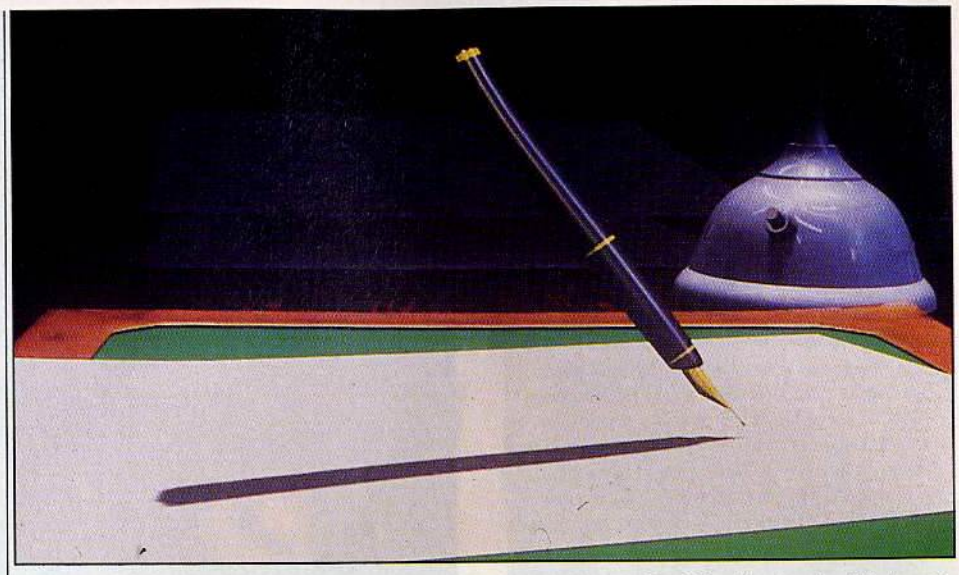
Les images « intelligentes«

Autre innovation majeure : les images « intelligentes » nées de l'infographie et de l'intelligence artificielle. Première application, la plus évidente, la plus connue aussi, que l'on puisse demander à un ordinateur : recréer toutes les images intermédiaires entre deux images conçues par un illustrateur pour donner l'illusion du mouvement (gain de temps et d'argent en animation). On parle alors de « joints ». Mais l'image intelligente va aujourd'hui beaucoup plus loin : en associant un système expert conçu à partir de l'étude du comportement des poissons et des oiseaux à une palette graphique, Philippe Bergeron, de Whitney/Demos Production, donne ainsi une vie autonome à des carpes, brochets et albatros synthétiques. Chaque image réagit alors de manière imprévisible et les dessins se mettent littéralement à évoluer, à se nourrir, à se battre, bref à vivre en dehors de



« Stanley et Stella : breaking the ice » (Whitney Demos productions, symbolics graphics division/photo Philippe Bergeron) : des images intelligentes...

leurs concepteurs ! Chez IBM, ce sont des formes à qui l'on a appris à descendre des escaliers : imaginez la tête des informaticiens lorsqu'une d'entre elles a loupé une marche et est tombée alors que ce n'était pas prévu au programme !



« Le stylo » (TDI/Eurocitel/photo Daniel Borenstein)b premier prix Pixel Ina d'animation 3D, joue à fond la performance graphique pure.

Les perpectives ainsi découvertes sont immenses et, bien évidemment, recoupent et utilisent les travaux d'autres infographistes. Par exemple, les recherches de Keith Waters, assistant de recherche au Middlesex Polytechnic, sur le visage humain, sont particulièrement riches de possibilités.
Keith travaille à décomposer et à analyser tous les paramètres qui entrainent les modifications du visage lorsque vous souriez par exemple ou froncez les sourcils ou vous mettez en colère. Il a réussi à créer un outil qui permet de demander à l'ordinateur de dessiner le visage d'un homme qui rit, qui pleure — chaque muscle étant un vecteur — et, bien sûr de réaliser cela en animation. Imaginez que vous ajoutiez à ces paramètres des notions de sexe (homme, femme), d'âge (enfant, adulte, vieillard), de tempérament (colérique, placide), vous commencez à pourvoir demander à l'ordinateur des portraits étonnants. Il devient possible d'imaginer ainsi des questions comme : dessine-moi un homme de quarante ans, qui vient de retrouver son fils qu'il n'avait pas vu depuis quinze ans et qu'il croyait mort ; cependant, ce fils est devenu un redoutable truand, recherché par toutes les polices du monde et il lui annonce en plus que sa sœur est morte... A l'ordinateur alors de calculer quel pourcentage de joie, d'émotion, de tristesse, de colère, d'angoisse, il va devoir mettre dans le visage à dessiner, calcul établi naturellement en fonction de la personnalité supposée du portrait de l'homme de quarante ans ! et, de plus, l'image de synthèse permet de recréer l'altération des traits, donc de faire « vieillir » un tableau... la folie ! En poussant les choses encore plus loin, il devient possible de faire un film en donnant simplement les ingrédients de départ : aux systèmes experts de faire le reste ! Inutile dès lors de s'étonner si les infographistes se penchent toujours plus sur les processus de décision dans la création d'images, dans le choix du peintre pour tel ou tel instrument, sur la genèse de la créativité... Keith Waters ajoute : *« c'est un travail de psychologue qui tente de définir un certain nombre d'unités d'action qui traduisent de grandes catégories émotionnelles »*.
Pour sa part, Pilo Bernst, de l'université de Bruxelles, résume ainsi sa démarche : *« Nous sommes tous des systèmes experts. Un artiste (un système) s'intéresse à tous les autres hommes (systèmes) et à leur environnement. Il faut rechercher un programme souple, qui joue avec le hasard, s'interroger sur le sens des choses plutôt que sur leur apparence, bref, explorer des illusions pour saisir la relation entre ce que l'on peut voir, sentir et ce que l'on peut déduire... !*

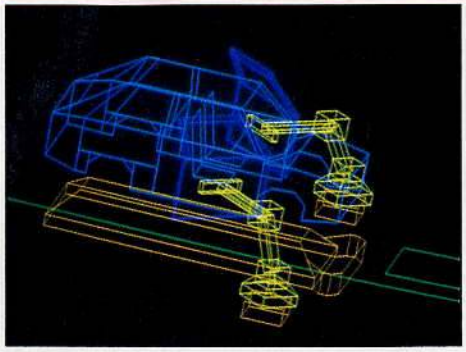
La recherche

Roy Hulsberger, président de la société Digital Art, préfère les recherches plus pratiques, mais tout aussi fascinantes :
« il ne faut pas non plus oublier que les recherches en I.A. permettent de développer

Recherches sur les expressions d'un visage humain (Middlesex Polytechnic/Keith Waters).







Infographie et industrie (Digital Arts).

des logiciels de simulations très performants. Ainsi, il est aujourd'hui possible de simuler, en animation graphique, le fonctionnement d'une usine entière : vous définissez sa superficie, par exemple 10 000 mètres carrés, sa fonction (produire des voitures), le nombre d'employés. Vous établissez les chaînes de fabrication, les postes de travail, le stock de pièces détachées, etc. et vous lancez le tout en temps réel. Il est alors possible de faire tourner l'usine pendant six mois ou plus pour en étudier à fond la rentabilité, déceler les points faibles, faire des essais de modifications... A la limite, il devient presque possible de prévoir les conflits sociaux... Et les investissements d'une telle étude sont largement inférieurs à ceux qu'il faudrait consentir pour lancer l'usine réellement. »

Autre exemple ou l'utilité de l'image de synthèse est flagrante : la recherche égronomique. Le CNET a ainsi participé à l'élaboration d'un logiciel qui permet, à partir d'une photo satellite, d'étudier en quelques jours une zone de 3 600 kilomètres carrés ; avant la conception de ce programme, deux ans de travail étaient nécessaires à un ingénieur agronome pour faire les mêmes recherches. Il faudrait encore parler des lunettes trois D, qui devraient permettre aux étudiants en médecine de pratiquer, via un écran, les opérations les plus complexes... Cependant ne rêvons pas : même si les progrès enregistrés d'une année sur l'autre en infographie sont considérables, les coûts de développement des logiciels sont encore énormes, les capacités et la rapidité des machines encore largement insuffisantes pour permettre d'envisager des réalisations trop ambitieuses. Un film entier en images de synthèse exigerait un pile de « camemberts » plus haute que l'Empire State Building ! Cependant, il est à cet égard intéressant de noter que les techniques de l'infographie cohabitent avec les techniques traditionnelles du dessin animé voire de la sculpture ou de la peinture : bien souvent, la première étude d'un objet que l'on va animer passe par une modélisation en terre ou en plâtre. Sculpteurs, peintres, infographistes, informaticiens font partie de la même chaîne... D'autre part, le cinéma, longtemps rebelle aux images informatiques s'ouvre peu à peu à cette nouvelle technologie et cherche à l'utiliser davantage. Ainsi Luc Besson, pour « Le grand Bleu » a tenté de faire reconstituer une séquence hyper-réaliste où l'on verrait un dauphin pourchasser un banc de poissons pour son petit déjeuner. Le projet n'a pas abouti, non parce que l'infographie ne pouvait répondre à cette demande mais parce que la scène a finalement été tournée réellement grâce à un stupéfiant concours de circonstances. *Firefox, Tron, La folle histoire de l'espace* sont autant d'exemples de collaboration fructueuse.



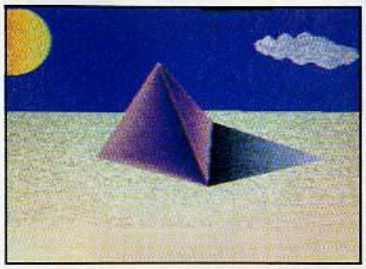
L'oiseau fou signé Andrew Berends, de la société Computer Film Company (GB).

Les graphistes du mois

Ce mois-ci, la diversité des machines accompagne la variété des styles. Pierre Feligioni, âgé de 14 ans, a utilisé *Néochrome* et un *Atari 520 ST* pour réaliser son bouc psychédélique, tandis que « Torpedo » de Damien Grand (20 ans) doit ses couleurs vives, à Kaola Painter sur *C64*. Quant à la sobre pyramide qui arrive en troisième position, elle est le produit des circuits d'un *Amiga 500* et de l'imagination de Gabriel Hiriart (14 ans). Continuez à nous faire parvenir vos réalisations, accompagnées du bon à découper que vous trouverez dans la rubrique TAM-TAM SOFT !







Et nos micros, dans tout ça ?

Ils sont totalement absents, ignorés, méconnus. Et pourtant : bien sûr, nos logiciels ne peuvent rivaliser avec des softs tel *Keyaloa* qui, outre une sortie digitale directe, permet, grâce à l'emploi de la technologie vectorielle de « zoomer » à l'infini sur un minuscule détail sans perdre de résolution ou au contraire d'agrandir, sans modification de sa définition, une image en la recalculant dans sa totalité. Il n'empêche. Les techniques de base de l'animation sont les mêmes, que l'on travaille sur gros système ou sur micro. Ainsi, la présence de Philippe Nottoli, chef de projet chez Infogrames n'est pas innocente : *« Nous étudions la possibilité d'intervenir dans l'univers des images de*

synthèse. La principale question : est-il possible de créer avec de petites machines, comme l'Amiga, un soft qui intéresse les professionnels ? Aparemment, personne ne soupçonne la capacité des micro-ordinateurs. La frontière entre les amateurs et les « pros » est encore complètement étanche ». Aucune raison pourtant de vous décourager si vous êtes passionnés par l'image de synthèse. Roy Hulsberger ne connaissait rien à la micro lorsqu'il était illustrateur « free lance » dans la publicité. Son premier contact avec l'informatique eu lieu lorsqu'il lui fallut réaliser l'emballage du *PET* de Commodore. Il décida alors d'acheter un *Vic 20* de 4 Ko de mémoire. Au *Vic 20* succède bientôt un *DAI*, machine la plus performante graphiquement à l'époque. Il écrit un programme en Assembleur d'animation qui autorise l'intégration en vidéo. Trois mois plus tard il s'associe avec un programmeur professionnel et achète un *Vax*. Il est aujourd'hui président de Digital Arts, l'un des premiers producteurs de systèmes infographiques européens...Jean-Michel Blottière





Écran A4 économique (un SM 124 pivoté à 45°) et un oscilloscope : le ST ne fait pas que jouer !

Le CeBit de Hanovre : Kolossal

Gigantesque foire au kilo-octet où se côtoient plus de 25 000 exposants sur 320 000 mètres carrés, le CeBit a la réputation d'être le plus grand salon européen d'informatique. Peu de jeux cette année mais la confirmation de la puissance des *ST* et *Amiga*.

Située au nord-est de la RFA, Hanovre est une ville typiquement allemande : elle s'étale langoureusement sur de nombreux hectares et la banlieue n'en finit pas de s'étendre. Littéralement assaillie par une foule venue des quatre coins du monde, elle devient chaque année le point de rassemblement de nombreux amateurs de micro, gavés au kilo-octet et au disque dur, attirés par le CeBIT. Réputé comme étant le plus grand salon européen d'informatique, il accueille, sur 320 000 m² dont 218 100 m² de stands, plus de 2 500 exposants originaires d'une trentaine de pays. Le CeBIT est « Kolossal » en termes de retombées économiques pour Hanovre et pour l'industrie informatique mais aussi du fait des distances à parcourir entre les divers stands. Véritable marathon pour tout bon journaliste, la couverture de ce salon est une épreuve athlétique digne des plus grands travaux d'Hercule...

Jack Tramiel fait des siennes

C'est à l'occasion d'une conférence de presse que Jack Tramiel s'est plaint de la conduite des autorités américaines qui ont forcé la main aux Japonais pour qu'ils cessent de casser les prix des mémoires. Résultat, les circuits DRAM de 256 Ko par un bit sont passés de un dollar cinquante à six dollars !

D'autre part, Jack Tramiel a dénoncé « la soi-disant pénurie de DRAM » et a annoncé qu'Atari engageait une procédure judiciaire à l'encontre de Micron Technology, l'un des deux fabricants américains de DRAM.

D'après Tramiel, cette société aurait en effet rompu son contrat avec Atari afin d'augmenter ses prix et de proposer un nouvel accord au fabricant des *ST*. Attendons donc l'avis de la cour fédérale de San José qui se charge de l'affaire. Notez qu'à l'heure actuelle Atari se fournit en mémoire au Japon à deux dollars cinquante par circuit mais espère acquérir, dans les douze prochains mois, un fabricant de mémoire afin de maîtriser dans son ensemble la production et les coûts de revient des circuits essentiels à l'élaboration de tout ordinateur.

Autre annonce importante : la station de travail à base de 68 030 sur laquelle Atari planche sera présentée en exclusivité mondiale en France, probablement en septembre 1988 à l'occasion du Sicob d'automne. Mais, plutôt que d'exposer les projets d'Atari, parlons de ce qui était présenté à Hanovre.

ATARI
Un grand absent : le jeu

Fort fréquenté, le stand Atari réunissait, comme de coutume, de nombreux éditeurs et fabricants de périphériques pour les *ST* et *Mega ST* mais était aussi l'occasion rêvée pour la firme de Jack



Un PC au design proche de celui des 286 et 386...

Tramiel de présenter en avant-première son futur *PC 386*. Architecturé autour d'un 80386 cadencé jusqu'à 20 MHz, il dispose d'une carte graphique VGA, de ports série, parallèle et souris, d'un lecteur cinq un quart de 1,2 Mo formaté et, première mondiale, de *Windows* intégré. Aucun prix n'a été avancé mais la machine devrait voir le jour courant 88, ainsi que le *PC* à base de 80286. Donc, Atari devrait à terme disposer d'une gamme complète de *PC* lui permettant de s'imposer aux U.S.A. et de créer quelques soucis à des fabricants européens tel Amstrad...

Malgré tout, les efforts d'Atari se concentrent sur la gamme 16/32 et on estime qu'un peu moins de 200 000 *ST* (dont 10 000 *Mega*) nt trouvé acquéreur en RFA. La répartition des ventes entre *520* et *1040* s'avère cependant plus favorable à ce dernier qu'en France. Cela s'explique par une divergence culturelle de la perception de l'ordinateur familial. En France, comme au Japon ou en Grande-Bretagne, on considère que la première application d'un ordinateur familial est le jeu. L'acheteur allemand, lui, désire aller plus loin avec sa machine. Les publications de groupes tels Data Becker ou Markt & Technik le montrent bien. Mais, de là à bouder le jeu à ce point : seuls les produits Cocktel Vision étaient présentés sur le stand Atari !

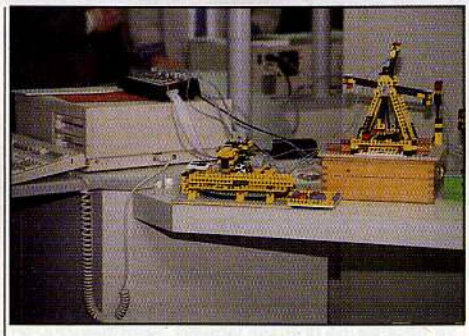
En ce qui concerne les nouveautés ou bien les produits encore inconnus en France, trois grands types étaient discernables. Le premier concerne le matériel : nombreuses sont les sociétés qui proposent en RFA diverses extensions du genre programmateur d'Eprom, co-processeur arithmétique, ports analogique/digitaux et inversement, disques durs, etc. La plus attendue, présentée sous forme de prototype par Perihelion Software, se nomme *Transputer !* Rappelons que le *Transputer* est un micro-processeur développé par la société anglaise Inmos dont l'architecture est aussi originale que puissante. Vrai 32 bits, il intègre une petite quantité de mémoire et possède des nœuds de communication qui permettent l'échange de données entre plusieurs *Transputer* connectés en réseau. Les démonstrations illustraient mal la puissance de calcul de ce système mais les résultats restent malgré tout impressionnants : la résolution culmine à 1280 par 960 points en 4096 couleurs. Signalons aussi le mode 1024 par 708 en 16 millions de couleurs ainsi que les modes 640 par 480 et 512 par 480 avec une palette codée sur 32 bits. L'avantage de ces derniers réside dans la possibilité d'utiliser un écran courant et relativement peu coûteux, ce qui n'est pas le cas des deux premiers.







Autres particularités du *Transputer :* un accès direct à la mémoire par l'intermédiaire de canaux DMA rapides, un interfaçage simple pour le pilotage d'un lecteur de CD Rom.
Autres extensions : celles destinées à la P.A.O. Produit par Daten Systeme, le MatSreen/M110 est un écran A3 pour *Mega ST.* Il propose une résolution de 1280 par 1024 pixels grâce à 256 Ko de Ram dédiée et un co-processeur vidéo Hitachi *ACRTC HD 63484 W* et est compatible avec des programmes comme *Calamus* ou *3D-CAD.* Le prix de cette merveille est d'environ 20 000 F. Deux scanners *400 DPI* existent : le *Hawk 432* et *FS 2 ST.* Acceptant tous deux des feuilles A4, ils restituent seize niveaux de gris et coûtent environ 12 000 F.
Bref, le *ST* dispose de tous les éléments matériels et logiciels *(Publishing Partner, Fleet Street, Calamus, Timeworks, Becker Page)* pour en découdre avec les *PC* et *Mac* sur le marché de la P.A.O.
Pour mémoire citons aussi l'extension oscilloscope *ST-Oszillograph* ainsi que le système de pilotage d'un rayon laser pour animations lumineuses proposés par Microcomputer Abor, un réseau local nommé *Industrial*-Net et la présence de la société française Octet d'Azur qui présentait son digitaliseur d'images.
Second type de nouveautés : les langages.
La sortie surprise du *Turbo C* Borland démontre que certains grands éditeurs surveillent le marché *ST* qui n'est finalement pas si négligeable que ça... De son côté, GFA Systemtechnik annonce *GFA-Basic 3.0, GFA-Assembler* ainsi que *GFA-Raytrace* et tente de conserver son avance. La venue de Basic tels le *Stos, True Basic* ou *Omikron Basic* commence à entamer sérieusement le leadership du GFA. D'autant plus qu'Omikron dispose désormais d'une ligne de produits similaire à celle de GFA Systemtechnik et compte bien poursuivre sur sa lancée...
Dernier type de nouveautés ou de produits non importés en France : les applications bureautiques et assimilables. Ces logiciels traversent rarement le Rhin et c'est regrettable, compte tenu de la qualité globale et du nombre de représentants de cette intéressante famille de produits. Citons tout de même, *Standard Base III* de Knupe Software. *Compatible Dbase III* qui dispose d'un générateur de masques ainsi que du célèbre mode *Assist.* Capable de gérer jusqu'à 63 méga en ligne, il requiert un *1040* (la présence d'un disque dur est fortement conseillée) et coûte moins de 2 500 F. Côté traitements de texte, signalons l'existence de *Textverarbeitung* de Kettler EDV-Consulting



De plus en plus soutenu par les fabricants d'extensions, l'Amiga attire les foules grâce à des applications originales tel le Com Hair ou ce studio de montage vidéo complet proposé par Videocomp.

directement concurrent du célèbre *Signum* dont une nouvelle version vient d'arriver sur le marché français. Enfin, notez l'existence de *Literat* édité par Basis, société célèbre en son temps grâce au compatible *Apple II Basis 108.* Ce traitement de texte complet permet la création de petites bases de données et facilite les opérations de publipostage.
En ce qui concerne la P.A.O., citons la sortie de *Becker Page,* puissant mais simple. Pour conclure, signalons que *PC Ditto* possède désormais un concurrent nommé *Supercharger.* Cet ensemble matériel/logiciel émule le fonctionnement d'un *PC* à base de 8088 ou de 8086 cadencé à 8 MHz et celui de la carte CGA. Nous le voyons, le monde Atari est fort dynamique en RFA et le sérieux des programmes n'a d'équivalent que celui dont font preuve les logiciels pour *Amiga...*

Gagnez une montre TILT



... en répondant à notre faramineuse enquête, pages 35 et suivantes. Les cinquante premiers à nous répondre recevrons chacun une superbe montre Tilt d'une valeur de 200 F, introuvable dans le commerce. N'oubliez pas, pour que nous puissions vous envoyer votre cadeau, de bien préciser votre nom et votre adresse à la fin de l'enquête. Foncez...

COMMODORE
Attractions spectaculaires

Très couru des amateurs de micro familiale et personnelle, le stand Commodore était fort animé du fait de la présentation de nouveautés majeures et d'attractions spectaculaires.
Disposant de trois gammes de produits *(C 64/128, Amiga* et *PC),* Commodore dispose d'un parc installé très important en RFA. Ainsi, environ 50 000 *PC* ont trouvé preneur entre juillet 1987 et février 1988 et on compte plus d'un million de *C 64* et environ 100 000 *Amiga* de tous types dont 60 000 modèles *500* en RFA. Il est d'ailleurs intéressant de comparer les rapports entre *ST* et *Amiga* au niveau du parc installé : deux contre un en RFA, au moins quatre contre un en France (plus de 80 000 *ST* et environ 20 000 *Amiga*). Cela s'explique par le prix relativement élevé du *500* pour le niveau de vie français et aussi parce qu'en RFA Commodore est considéré comme un fabricant « relativement » allemand. C'est des usines et bureaux d'étude installés de l'autre côté du Rhin que sont sortis les premiers *PC, Amiga 500* et *2000.* Rien d'étonnant donc à ce que Commodore réserve à la RFA la primeur de certaines nouveautés. Le nouveau *PC 60* de Commodore est un classique *PC* à base de 80386 à 16 MHz avec 3 Mo de Ram et dispose d'un disque dur de 60 ou de 40 Mo. Moins originale que celle d'Atari, cette machine inspire confiance car elle n'utilise que des solutions largement éprouvées. Il en est de même des *PC 10-III* et *PC 20-III* qui ne sont en fait que des évolutions mineures des précédents modèles : processeur 80882-2, 640 Ko de mémoire, sorties série et parallèle, intégration plus poussée, etc.
Toujours dans le domaine du *PC,* signalons que Commodore propose désormais avec tous ses *PC* un « MS-Dos Tutorial » facilitant l'utilisation du Dos. Enfin, une gamme de logiciels couvrant la majorité des applications bureautiques est disponible. D'autre part, signalons l'arrivée d'une nouvelle imprimante : la *MPS 1250.*
Les annonces les plus importantes concernaient cependant plus directement les *Amiga.* Dénommé *A 2024,* le nouveau moniteur monochrome de quinze pouces pour gamme *Amiga* propose trois modes écrans non-interlacés. La résolution maximale atteint 1008 par 1024 et deux modes intermédiaires sont disponibles : 704 par 256 et 704 par 512.

De telles résolutions sont bien entendu accessibles grâce à la présence d'un nouveau co-processeur vidéo mais un nouveau système est nécessaire pour assurer le bon fonctionnement de l'ensemble. C'est pourquoi la compatibilité avec l'ensemble des programmes n'est pas garantie par Commodore... Dernière précision : bien que compatible avec tous les *Amiga*, le *2024* nécessite au minimum 1 Mo de Ram. Autre annonce importante, la carte A 2620 pour *Amiga 2000* dope cet ordinateur au 68020 cadencé à 14 MHz. Augmentant dans le meilleur des cas (c'est-à-dire en présence d'un co-processeur arithmétique sur la carte d'extension) les performances du *2000* de l'ordre de 400%, cette carte possède 64 Ko de Rom ainsi qu'une petite quantité de Ram extensible. Le prix n'est pas encore fixé mais la commercialisation devrait intervenir courant 1988.

Toujours pour *Amiga 2000*, soulignons la sortie de la carte Genlock A 2300 connectable à une source de vidéo PAL quelconque et l'annonce d'un *Transputer*, histoire de contrer les projets d'Atari... D'autre part, un accord entre Commodore et le Centre Allemand de Recherche en Biotechnique (Gesellschaft für Biotechnologische Forshung, GBF) en vue de développer une station de travail à base d'*A 2000* afin de contrer les projets d'Atari en ce domaine a été annoncé. Deux applications particulièrement spectaculaires étaient présentées sur le stand Commodore. Le *Comhair*, de Brend und Torsten Keller, est un ensemble destiné aux coiffeurs qui permet de montrer au client la tête qu'il aura. Il s'agit en fait d'un système de digitalisation avec lequel on superpose une coiffure sur la tête du client : résultats garantis en quelque sorte... La seconde attraction de taille prenait la forme d'une régie vidéo complète structurée autour d'un *Amiga 2000* et respectant les normes Broadcast. Digitalisation, superposition, pilotage de magnétoscope ou d'autres sources vidéo sont possibles et l'ensemble peut s'acquérir élément par élément. Réellement professionnel, cet ensemble proposé par Videocomp est idéal pour les télévisions locales et dément les soi-disants connaisseurs en vidéo qui, du haut de leur tour d'ivoire d'ignorance, comparent les capacités vidéo d'un *Amiga* avec celles d'un *MSX Philips !*

Moins coûteux mais tout aussi amusant, un système de commandes de mini-robots construits en Lego étaient présentés par IST. Constitué d'une interface, d'un logiciel et de quatre feux rouges, le système de base est proposé aux alentours des 900 F et d'autres modèles de robots existent. En ce qui concerne les logiciels, rares étaient les réelles nouveautés. Signalons tout de même la présence de *Maxiplan Plus*, de *Word Perfect* et de *Professional Page* sur *Amiga*, *Geos*, *Superscript* et *Superbase* en mode natif pour *C 128* et quelques jeux Kingsoft d'un niveau assez déplorable. Enfin, notez l'apparition du GFA Basic pour *Amiga*. Il sortira dès le départ en version 3.0 et est tout-à-fait comparable à la version *ST*. Enfin, pour conclure, citons le *Bodylog Step-in-Time* de Commodore. Intégrant un *C 64* et 192 Ko de programme en Rom, ce châssis de jeu propose un écran couleur, deux haut-parleurs et une sorte de planche sensible aux mouvements des pieds. Similaire au *Family Fun Fitness* de la console *Nintendo*, ce système vous propose de faire du sport sans sortir de chez vous !

Les autres...

Outre Atari et Commodore, les deux véritables ténors de la micro familiale en RFA, de nombreux fabricants exposaient leurs produits au CeBIT. Laissant tomber le *MSX*, Philips présentait son *NMS 9100* : un compatible *PC* similaire aux autres... Le modèle bas de gamme *(NMS 9105)* est architecturé autour d'un 8088-2 cadencé à 4,77 MHz commutable 8 MHz.

Il dispose de 512 Ko de Ram en version de base et d'une carte graphique compatible Hercules, CGA et Plantronics. Relativement bien équipé au niveau des interfaces (série, parallèle, cinq slots *PC* et emplacement pour co-processeur de calcul), il offre en version de base un lecteur de disquettes 3 et demi de 720 Ko formaté. Signalons qu'une configuration est livrable avec en plus, un disque dur et un

Abonnez-vous au premier "Canard" digital



un journal entièrement sur disquette pour votre ATARI ST et votre AMIGA

Programmes: Basic, C, Assembleur, GFA — Jeux — Potins Trucs astuces — Initiation — Petites annonces — Graphismes — Musiques.

CONCOURS PERMANENTS
Rémunération et nombreux lots. Envoyez-nous déjà vos meilleures réalisations, jeux, utilitaires, dessins, musiques.

Fini les listings interminables à taper !

ENFIN des Jeux et Utilitaires de qualité qui tournent !

REVENDEURS NOUS CONSULTER

FLOOPY est un produit INFOMEDIA

TARIFS D'ABONNEMENTS

	3 n°	6 n°	9 n°
FLOOPY AMIGA AMIGA 500, 1000 et 2000	290 F	580 F	~~860 F~~ 792 F
FLOOPY ST ATARI 520 ST et 1040 ST (couleur)	290 F	580 F	~~860 F~~ 792 F
FLOOPY 64 * COMMODORE 64/128 et lecteur de disquettes	120 F	240 F	~~350 F~~ 328 F
TOTAL			

* **FLOOPY 64:** Sur Commodore 64, les numéros 1 à 11 sont disponibles. Commandez-les au prix de 41 F pièce (port inlus). Cocher les cases correspondantes. Abonnement étranger, nous consulter.

NOM . . . . . .

Prénom . . . . . .

Adresse . . . . . .

. . . . . .

Type de machine . . . . . .

A retourner, paiement joint par chèque ou mandat postal à l'ordre de:

INFOMEDIA — B.P. 12
66270 LE SOLER — Tél.: 68.34.23.03



lecteur de disquettes cinq un quart. Enfin, notez que la machine est livrée avec *MS-Dos 3.21, GW-Basic 3.10, Tutor* et un programme d'apprentissage à *MS-Dos* et que le *NMS 9105* sans écran coûte l'équivalent de 6 500 F.

Autre fabricant d'importance, Amstrad exposait pour la première fois au CeBIT sous son nom. Jusqu'à présent distribué en RFA par Schneider, la société d'Alan Michael Sugar s'est séparée de son ancien partenaire afin de s'implanter directement en Allemagne.

Pourquoi un tel choix ? Cette décision correspond à une redéfinition globale de la stratégie des circuits de distribution d'Amstrad : ainsi, Amstrad a achété récemment ses distributeurs espagnol et américain. Ne pouvant le faire en RFA, la société a donc décidé de mettre en place une structure similaire à celle d'Amstrad-France, par exemple.

Les *PPC 512* et *640* étaient les seules machines récentes mais nous les connaissions déjà depuis un certain temps. Les *PC 1512* s'effaçaient au profit des *1640* qui correspondent plus au marché germanique : plus coûteux, ils s'avèrent aussi bien plus performants et là-bas, l'acheteur est prêt à payer la différence. Enfin, signalons aussi la présence de quelques *CPC* et d'un *Spectrum +2*.

Au vu de la fréquentation du stand, la nouvelle stratégie d'Amstrad est loin d'avoir atteint son but. D'autant plus que Schneider annonce clairement la couleur : 1988 sera pour cette marque une année d'offensive ! D'où la présentation d'une gamme complète et homogène de quatre *PC* dont le bas de gamme est confié à une machine baptisée *Euro PC* et porteuse de nombreux espoirs. Première particularité : le boîtier intègre tous les éléments (un peu comme un *ST* ou un *Amiga*), le lecteur de disquettes trois et demi 720 Ko est situé sur sa face avant. Du point de vue électronique cet ordinateur ne se distingue pas de la masse des compatibles. Structuré autour d'un 8088 cadencé à 9,54 MHz commutable 7,16 et 4,77 MHz, il dispose de 512 Ko de Ram en standard ainsi que d'une horloge/calendrier. Il supporte les modes écrans *Hercules* et *CGA*, et intègre les interfaces parallèle, série, souris/joystick, drive externe et disque dur. Il ne propose qu'un seul slot mais cela vaut mieux compte tenu des maigres vingt-sept Watts délivrés par l'alimentation. Outre ce que nous venons d'exposer, la configuration de base comprend MS Dos 3.30, l'intégré Works de Microsoft et un écran monochrome qui n'est pas sans rappeler le *SM 124* d'Atari... Le tout est commercialisé aux alentours de 4 500 F. L'*Euro PC* est donc assez compétitif et, compte tenu de l'image de Schneider en RFA, il ne serait pas étonnant qu'il y rencontre un certain succès. Disposant d'un stand modeste, Thomson était aussi présent et présentait ses cartes graphiques pour *PC* et compatibles ainsi que sa gamme de moniteurs. C'est d'ailleurs sur ce marché que Thomson parie et ceci explique que la décision de lancer ou non le *PC* Thomson en RFA ne soit pas encore prise. Tout ceci montre bien une certaine uniformisation des produits présentés par la majorité des exposants. On comprend donc mieux l'engouement suscité pas les stands présentant performances technologiques et produits originaux. Et dans ce domaine, on peut faire confiance aux géants japonais de l'électronique. Du côté de chez Casio l'on pouvait voir en avant-première les derniers perfectionnements en matière de Pocket : 64 ou 128 Ko de Ram dans la poche, extension de lecteur de disquettes, interface pour moniteur. Mêmes performances chez Sharp mais avec en prime des écrans LCD monochromes de grande qualité mis en œuvre sur des compatibles *PC* portables.

Mais c'est NEC qui s'est réellement distingué en présentant deux modèles de Telecom Station (voir *Tilt* d'avril 88). Le plus séduisant était le *IST 1000D*, car occidentalisé à souhait. Il s'agit en fait d'un simple compatible *PC* auquel on a greffé un modem et un combiné téléphonique. Certes, l'intégration est moindre que celle des modèles spécifiques au marché japonais tel le *ML/T 5100* mais l'esprit est le même. Autre grande nouveauté NEC : le visiophone à écran LCD compatible RNIS monochrome. Capable de transmettre des informations à la vitesse de 64 Kbps, cet appareil possède une bonne résolution et l'écran de 4,3 pouces s'avère largement suffisant. Signalons pour la petite histoire que la caméra est logée dans le boîtier au niveau de l'écouteur du combiné téléphonique. Décrocher met en marche le système de prise de vue. Signalons que Sony présentait un appareil similaire mais de moindre qualité. Le stand le plus intéressant reste malgré tout celui de Hudson Soft. Connue des amateurs de *MSX* pour ces fameuses *Bee Card*

Suite page 24.





Visiophone à écran LCD et Télécom Station : les géants japonais de l'électronique conjuguent le futur technologique au présent. De son côté, Thomson expose sa gamme de moniteurs.

Le créateur du mois: David Joiner



David Joiner, vingt-neuf ans, né en Californie, a appris les rudiments de la programmation dans l'US Air Force. Auteur de *Faery Tale (FT)*, il occupe une place à part dans le monde de l'informatique : c'est un « artiste ». Musicien et créateur de costumes, son rêve est de faire un clip musical et de se lancer sérieusement dans la musique. Espérons tout de même qu'il ne délaissera pas la création de jeux, où il a fait preuve d'un indéniable talent artistique.

– La programmation, est-ce également un hobby ?

— Tout ce que je fais est en réalité des « hobbies » et il m'arrive de gagner de l'argent avec certains d'entre eux, dont la programmation (silence). En fait, mon ambition est d'arriver à ne plus travailler (rires). Mais plus sérieusement, je suis, dans tout ce que j'entreprends, obsédé par la créativité. J'ai programmé pendant un certain temps pour des entreprises mais j'ai laissé tomber au bout d'un moment car ils m'empêchaient d'être créatif.

– Comment ?

Par exemple, ils voulaient que je travaille sur un programme de gestion de stocks. A chaque fois que je proposais des améliorations, toute tentative dans ce sens était refusée. D'où mon changement d'orientation vers la micro-informatique de loisir où je me sens plus libre de faire ce que je veux.

– *Faery Tale* est-il votre premier jeu ?

— Non, avant j'ai fait *Discovery*, qui est un jeu éducatif.

– Comment vous est venue l'idée de réaliser *Faery Tale* ?

— C'était à l'époque ou je travaillais pour Datasoft, qui a dû cesser subitement ses activités. Tout le monde s'est retrouvé au chômage et nous cherchions le moyen de gagner de l'argent. Nous avons alors pensé faire un jeu dont l'idée de base partait d'une grande carte représentant le pays. Quand Datasoft a pu

reprendre ses activités, tout le monde a été réengagé, sauf moi. J'ai donc pris sur moi de faire ce jeu : *Faery Tale* a vu le jour.

– Cela a pris combien de temps ?

— En gros six mois. J'ai fait le scénario, les musiques et bruitages ainsi que la programmation.

– C'est plutôt rare de voir un seul concepteur sur un jeu de cette qualité de nos jours.

— Oui (rires), je n'avais pas le choix, les autres avaient leurs projets et leurs idées. Dans ces conditions, c'est dur de mettre plus d'une personne sur un projet... (silence). Cela vient du fait que Micro-Illusions est une « boîte » très conciliante. Nous sommes libres de faire ce qui nous plaît et c'est dur de créer une équipe dans ces conditions.

– Qu'est-ce qui motive le plus dans la création d'un jeu, l'aspect commercial donc financier ou la créativité ?

— En ce qui me concerne (pour *FT*), l'argent n'était pas la motivation majeure malgré le fait que j'en avais besoin. Si vous essayez de créer une œuvre avec uniquement l'argent en tête, le résultat est médiocre. En revanche, si vous tentez l'expérience sans cette préoccupation, vous ne le terminerez jamais... (silence). *Faery Tale* pour moi c'était également une façon de dire « *OK les mecs, j'ai vos jeux de rôle ou d'aventure, voilà comment ils doivent être faits* ».

– Et l'origine du scénario de *FT* ?

— Je voulais que ce soit un conte de fée typique, comme ceux de Grimm.

– Vous ne développez que sur l'*Amiga* ?

— Oui, c'est une machine qui fait à peu près tout ce que j'attends d'un ordinateur. L'*Amiga* est une bonne machine, mais il ne satisfait pas toutes mes exigences. Cela dit, je ne suis pas comme certains programmeurs qui s'intéressent sérieusement au matériel, aux possibilités de programmation etc. Ce qui retient mon attention, c'est le résultat de ma création et peu importe les problèmes de programmation ou les capacités de la machine. Je me laisse aller à mon désir de création et si je dois apprendre la programmation et devenir un as pour parvenir à mes fins, je le fais et c'est tout.

– Avez-vous une idée définitive du jeu avant de commencer la programmation ?

— Non, j'improvise beaucoup en cours de route. J'ai quand même une base de départ.

– Y aura-t-il un *Faery Tale II* ?

— J'ai deux projets : le premier sera une suite de *Faery Tale*, le second une grande aventure spatiale.
Je ne sais pas quand je les terminerai, je cherche actuellement des programmeurs capables de m'aider mais ici aux U.S.A. les bons professionnels sont débordés. Dans *Faery Tale II*, j'aimerais que les trois frères soient actifs simultanément ; le joueur pourrait aller d'un frère à l'autre pour les contrôler. Mais je voudrais également que les frères non contrôlés par le joueur fassent, entre temps, quelque chose de constructif pour la quête. Le jeu ne sera pas aussi grand que *FT I* mais plus riche en situations. J'espère pouvoir y intégrer une dynamique des objets obéissant aux lois de la physique. Par exemple une pierre qui dévale une colline et prend de la vitesse.
Quant à l'autre jeu ce sera une saga de l'espace car il sera inspiré des travaux de Ed Klyne. Il a créé un monde galactique, cela lui a pris vingt ans, avec des personnages et des scénarios. Le jeu s'appellera *Unity*. Je précise quand même que je ne sais pas si je serai capable de réaliser tout ce que j'ai dit, mais j'essaierai.

– Des adaptations de *FT* sur d'autres machines sont-elles prévues ?

— On pense aux *C 64*, *Apple II GS*, *PC* et *Mac II* ; probablement pas sur le *ST* qui pose des problèmes techniques que nous tentons de résoudre sans résultats.

– Comment voyez-vous l'évolution de l'informatique de loisirs dans les années à venir ?

— Je pense que l'on verra davantage de jeux multi-joueurs, de deux à quatre partenaires, avec ou sans modem.

Propos recueillis par Dany Boolauck ▸



VERSAILLES STORY

Votre unique ambition : être présenté au Roi Soleil. Pour y parvenir, une seule solution : devenir gentilhomme.
Enrichissez-vous de petits trafics et offrez-vous l'habit de cour, car s'il ne fait pas le moine, avec un jabot, dentelles et perruque... il fait le courtisan !
A travers les allées du parc vous rencontrez Colbert, Turenne, des malfaiteurs et enfin la charmante duchesse de Chaulnes.
Sachez la séduire...
Louis XIV s'avance !

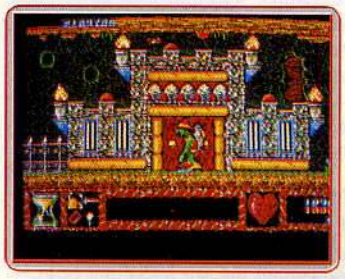
Prix public généralement constaté (PC Compatibles, Atari ST Disquette. 245 F).

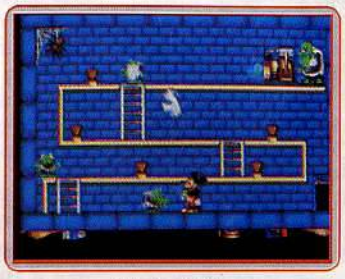
FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables

C'est arrivé (après) demain

De retour des quatre coins du monde, nos plus fins limiers ont déniché, au nez et à la barbe de services de sécurité, les projets des plus grands laboratoires secrets de développement. Adaptations de hits d'arcade ou logiciels basés sur un personnage célèbre, qualité des graphismes et de l'animation, musiques et bruitages digitalisés : *Tilt* vous dévoile en avant-première le résultat de cette enquête périlleuse et de longue haleine...

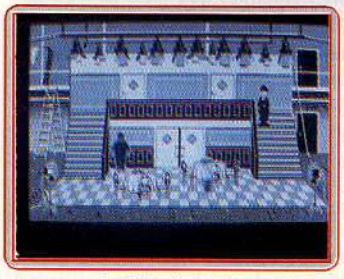

Verminator (ST)

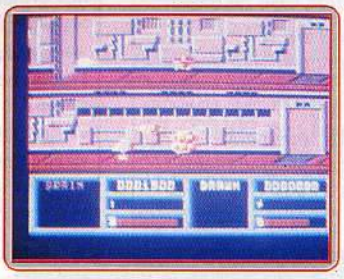

Mickey (ST)

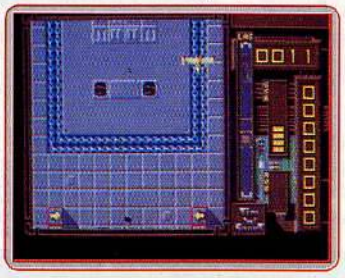

Eatherneck (ST)



Starglider II (ST)


C. Chaplin (PC)

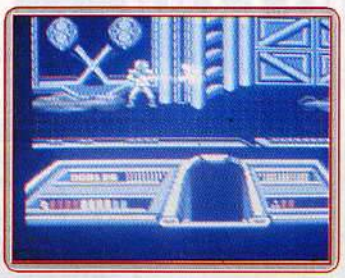

Brains and Brawn (C 64)

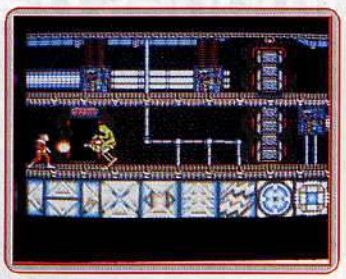

Goldrunner II (ST)



Rimrunner (ST)


Thundercats (ST)


Dream Warrior (C 64)


Obliterator (Amiga)



Gauntlet II (ST)

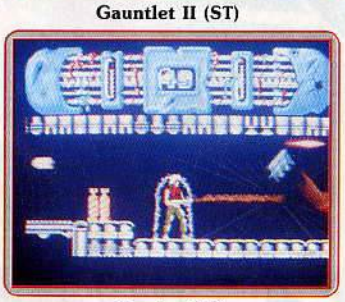


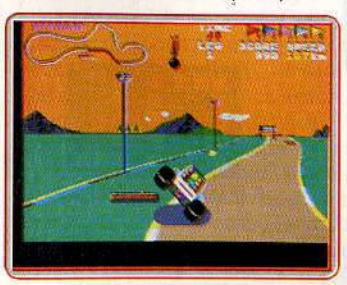
Samourai Warrior (C 64)



Beyond the Ice Palace (ST)

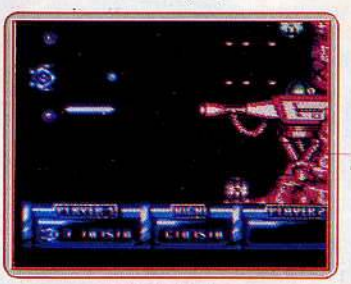

Outrun (ST)


Trantor (ST)


Buggy Boy (ST)



Barbarian (Amiga)


I.O (C 64)


Ikari Warriors (ST)

SPACE RACER

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 ¼ et 3 ½

GRAPHISMES SUPERBES
SON ET VOIX DIGITALISÉS





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

* Prix moyen constaté





En vente chez tous les bons revendeurs dont:

fnac Auchan CONFORAMA TANDY

loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON

N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

CATALOGUE GRATUIT
LORICIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL
Nom
Prénom
Adresse
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi
T154

Certains titres seront déjà disponibles à la sortie de ce numéro de *Tilt*.

• **British Telecom (Rainbird/Firebird)** propose des titres chocs !

Carrier Command, il s'agit d'un jeu en temps réel qui allie ingénieusement stratégie et action en 3D avec des graphismes détaillés. Vous êtes aux commandes d'un porte-avions du futur équipé des chasseurs et des chars amphibies. L'objectif est de prendre le contrôle d'un archipel de soixante-quatre îles et détruire le porte-avions ennemi. Vous avez le contrôle des chasseurs, chars et du porte-avions. Votre adversaire est équipé comme vous et sera sans pitié. L'animation et le bruitage sont très convaincants. Des versions sont prévues pour *ST* en mars, *Amiga*, *Amstrad CPC* et *PCW*, *PC*, *Mac*, *Spectrum 48/128* et *+3*.

Starglider II nous offre un scénario différent du premier. Il s'agit d'empêcher les Egrons (les envahisseurs) de construire une machine infernale. Le principe du jeu est similaire à celui du précédent épisode mais il y a plusieurs améliorations. D'abord les graphismes sont pleins et toujours en 3D, d'autre part plusieurs planètes doivent être explorées. L'animation est fluide et le bruitage est meilleur. On rencontre de nouvelles créatures telle la baleine de l'espace et son cri plaintif. Le jeu sera livré sur une disquette qui possèdera en même temps les formats *ST* et *Amiga* ! Sortie en juin ?

Verminator est un jeu d'action/aventure qui se déroule dans un gigantesque chêne (250 tableaux). Verminator est un sympathique humanoïde « tripède » chargé par le Conseil de l'Arbre de tuer toute la vermine du coin. L'argent est le moteur du jeu, ainsi une banque et un casino sont à votre disposition. Riche en couleurs, ce jeu est servi par de superbes graphismes. Le décor, les créatures et l'humour qu'on y trouve méritent le détour.
Des versions sont prévues pour *ST* en mai et *Amiga* par la suite.

I.O : un excellent « shoot them up » avec scrolling horizontal. Votre vaisseau parcourt différents niveaux avec, à la fin de chaque, un alien monstrueux. Des disques scintillants parsèment les parcours et vous donnent bonus ou armes supplémentaires. Animation, graphismes et bruitages sont excellents sur *C 64*. Sortie en avril.

Samurai Warrior met en scène les combats de Usagi Yojimbo. Ce petit samouraï qui ressemble beaucoup à un lapin est un héros de BD américaine. Le jeu est une aventure/action où Usagi désire se venger de son maître assassiné (prétexte tout désigné pour une série de combats). Sortie mars/avril sur *C 64*.

• **U.S. Gold** attaque avec de nombreuses adaptations de coin-ops.

Out Run arrive bientôt sur *ST* et *Amiga* ! On espère que les adaptations seront à la hauteur de ces machines...

Shackled est une aventure/action comparable à *Gauntlet* : vous devez sauver des hommes enfermés dans un donjon et les prisonniers sauvés peuvent parfois vous aider. Gardes et monstres sont très agressifs, certains sont même géants ! On peut y jouer à un ou deux joueurs. Sortie en avril sur *ST*, *C 64*, *Spectrum* et *Amstrad*.

Desolator, autre adaptation d'un coin-op Sega, est un jeu d'action où vous combattez contre des lutteurs. Des... bébés apparaissent à l'écran et vous transforment en superman si vous les prenez. D'autres objets peuvent être récupérés mais leurs effets sont aléatoires. De multiples pièges et huit niveaux en tout. Prévu pour *C 64*, *ST*, *Amstrad* et *Spectrum*.

Bionic Commando : encore une adaptation de coin-op. Le héros, un super-lanceur de grappins, doit parcourir six niveaux aux décors variés.
Ça tire dans tous les sens et c'est prévu pour *ST*, *Amstrad*, *C 64*, *PC*, *Spectrum* vers mai.

Trantor est un jeu d'action où le héros n'a que quatre-vingt-dix secondes pour quitter une planète avant qu'elle n'explose (il est bien sûr possible de retarder l'échéance). En outre, il doit trouver huit mots de passe pour quitter la planète. A vos chronos ! Prévu pour *Amiga*, *ST*, *Spectrum*, *Amstrad*, *C 64* et *PC*.

Gauntlet II sur *ST* présente de nettes améliorations par rapport au *I*. L'objectif est identique à ce dernier mais scrolling et animation sont en nette progression. Une voix digitalisée agrémente le jeu et les graphismes sont très réussis. En outre, le jeu est un peu plus fidèle à la version arcade : le programme accepte jusqu'à quatre joueurs ! Un grand bravo à Kevin Bulmar, son programmeur. L'option à quatre joueurs nécessitera l'usage d'une interface à mettre dans le port imprimante. Vendue séparément, elle coûtera aux alentours de 60 F. Sortie vers fin avril.

Rolling Thunder est un jeu d'action. Vous incarnez un agent secret en mission et devez sauver une de vos collègues prisonnière d'une organisation secrète. Un jeu qui renferme les aspects classiques du jeu d'action. Prévu pour *Amiga*, *ST*, *C 64*, *Amstrad*, *Spectrum*.

Wizard Warz, un jeu action/aventure où vous devez combattre quatre mages.
Sortie en mars pour *C 64*, *Spectrum* et avril pour *ST* et *Amiga*.

• **Gremlin Graphics** n'est pas en reste, cette société produit *Gauntlet II* qui sortira sous le label U.S. Gold. Mais ce n'est pas tout. Mickey, la souris de Disney, sera le héros d'un superbe jeu d'action aux graphismes et animation remarquables. Mickey devra vaincre quatre sorcières qui ont élu domicile dans le château de Fantasy Land.
Des fantômes et des Trolls sont les sbires de ces sorcières. Mickey devra désintégrer les fantômes grâce à un pistolet... à eau magique et les Trolls à l'aide d'un marteau. Pour atteindre les sorcières, il devra investir quatre tours.
A chaque étage d'une tour un jeu d'arcade dans le style échelles ou plates-formes vous attend. Affûtez vos joysticks !
Sortie en avril/mai sur *ST*, *Spectrum*, *Amiga*, *C 64* et *Amstrad*.

Ramrod, un autre bon jeu d'arcade aux graphismes superbes. Le décor du premier niveau ressemble beaucoup à ceux de *Marble Madness*.
Le jeu est basé sur la recherche de pièces qui permettent au personnage d'écouter de la musique pour ne pas s'ennuyer. Il y a bien sûr des méchants. Sortie prévue pour septembre sur *ST*, *C 64*, *Spectrum* et *CPC*.

Pink Panther viendra « squatter » vos petits écrans dans le rôle d'un majordome malhonnête qui tente de voler son patron.
Sortie en avril sur *ST*, *Amiga*, *Spectrum +3*, *C 64* et *Amstrad*.

• **Psygnosis,** fidèle à sa réputation, présente ses nouveautés telles que *Obliterator* qui devrait déjà être en vente à l'heure où vous lisez ce numéro de *Tilt*. Le système de jeu est identique à *Barbarian*. L'action se déroule dans un vaisseau spatial et vous êtes le dernier des obliterators. Rien à dire si ce n'est que le jeu est plus vaste que son prédécesseur et qu'il est superbe ! Disponible sur *ST* et *Amiga*.

Draconia est un jeu d'arcade classique avec scrolling horizontal. Votre vaisseau traverse six niveaux très variés avec possibilité d'amélioration de son armement. Un monstre gigantesque vous attend à la fin de chaque niveau.
Les graphismes, l'animation et le bruitage sont exceptionnels. *Amiga* oblige !
Sortie en avril/mai.

Aquaventure ou *Menace*, le titre n'est pas encore choisi. Il s'agit toujours d'un jeu d'action avec des graphismes et une animation de grande qualité. Sortie aux alentours de avril/mai sur *Amiga* et *ST*.

• **Microdeal** propose des titres très attendus. Commençons par *Goldrunner II* qui en étonnera plus d'un par la vitesse de son scrolling vertical.

Leatherneck est un jeu d'action dans le style *Commando*. L'option quatre joueurs sera disponible, ce qui nécessitera l'utilisation de l'interface citée plus haut. Un jeu très prenant à deux, trois ou quatre joueurs.

International Soccer, une simulation de football, sera comme les autres titres, disponible fin avril.

• **Palace Software** va encore faire parler d'elle pour *Barbarian II*. Il se rapproche plus de l'aventure/action que son prédécesseur.
Les mouvements de combats du personnage sont identiques à *Barbarian I* mais il pourra également sauter en longueur, courir, entrer ou sortir d'une pièce. L'objectif est de sauver (encore !) une beauté explosive. Le lieu d'action est un donjon et les adversaires sont d'affreux monstres.
Graphismes, animation et bruitages sont identiques au premier épisode. Sortie prévue cet été sur *ST*. A noter que *Barbarian I* sort sur *Amiga*, décors et voix digitalisées le distinguent des autres versions.

Rimrunner, un jeu d'arcade pur. Un extra-terrestre dont la monture est un cousin du Tyrannosaure doit protéger les éléments électroniques qui protègent sa ville des envahisseurs.
Prévu pour *C 64*, *ST*, *Amstrad* et *Spectrum*.

Superthief est un jeu d'arcade où vous devez voler des objets de grande valeur dans un musée. Sortie en septembre pour *ST*, *C 64*, *Amstrad*, *Spectrum*.

• **Grand Slam** connue pour *The Hunt of the Red October*, aligne un jeu d'action où les Pierrafeu sont les vedettes.

• **Elite** sort *Beyond the Ice Palace* : un superbe jeu d'arcade vraiment digne du *ST*. *Buggy Boy* dont l'adaptation sur *ST* est réussie.

• Côté U.S.A., **Sierra on Line** annonce

Passions dangereuses !



de 145 F* à 195 F*

GAME OVER :

Au fond de la galaxie règne la cruelle Gremla, souveraine tyranique et incontestée. Serez-vous assez téméraire pour l'affronter ? Attention Gremla est très habile et ses stratégies sont mortelles.

SLAP FIGHT :

Vous êtes pilote d'un super avion le Slapfighter ! Des monstres très habiles vous guettent sur la planète Orac. Détruisez-les.

ENDURO RACER :

Couché sur le guidon, debout sur la roue arrière vous trouvez le désert. La piste s'ouvre devant vous, l'aventure commence.

TOP GUN :

C'est un film, c'est aussi un jeu où vous êtes le plus casse-cou des pilotes de la Navy américaine. Abattez et descendez vos ennemis.

RENEGADE :

New York ! Du métro au ghetto la violence est partout. Défiez les méchants et soyez le renégade cruel et impitoyable. Chaque seconde de survie est une victoire !

WIZBALL :

Un monde noir et triste, c'est la planète de l'abominable Zark. Passez à la conquête de la couleur et peignez la planète aux couleurs de la vie, avec la balle magique.

FLASH POINT :

La troisième guerre mondiale est déclarée. L'Ouest et l'Est s'affrontent dans un conflit super-mortel. Canons, lasers, stratégie. C'est la guerre, gagnez-la !

* Prix public généralement constaté. Thomson MO-TO. Cassette ou disquette.

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

La passion des défis

LBA

Manhunter, une aventure science-fiction où un détective se trouve dans un New York envahi par des extra-terrestres.
Gold Rush sera une aventure avec comme thème la célèbre ruée vers l'or.

• **Paragon** publie une aventure/action, *Twilight's Ransom* qui a pour thème le terrorisme.

• **Micro Illusions,** éditrice du génial *Faery Tale*, récidive avec *Land of Legends*. C'est un jeu de rôle qui acceptera les personnages de *Bard's Tale* et *Ultima*.

• **Electronic Arts** présente *Bard's Tale III, The Fate of the Thief*. Skara Brae a été détruit par Tarjan ! Il y aura 240 sorts. Il paraît que le jeu sera constitué de façon à ce que les joueurs ne puissent se donner des indices ! *Future Magic* est un jeu de rôle science-fiction plus percutant que *Starflight*.

• **Epyx** nous présente une nouvelle édition de *Winter Games* qui marque l'événement olympique des sports d'hiver de Galgary. Les différentes disciplines ont été développées avec le concours des titulaires de l'équipe olympique américaine. Le résultat est concluant : le réalisme qui se dégage ds épreuves rendent ce logiciel très agéréable. Disponible sur *C 64, Apple*, et *PC*.

Dernière minute

Nous avons enfin vu *Out Run* sur *ST* ! Le test que nous avons effectué sur une préversion nous laisse sur notre faim. Bon effet de perspective, bonne impression de vitesse, le décor rappelle celui de la version arcade et les couleurs sont bien rendues. Bref, la version finale promet d'être excellente si les divers problèmes d'animation, graphismes et de bruitage sont résolus. Sortie vers le 15 avril.
Dream Warrior (label GO) nous propulse dans le monde des rêves où un combat acharné vous attend pour délivrer le monde de l'emprise des maîtres des songes. Un jeu d'arcade doté d'un scénario interessant. Vous devez délivrer trois chercheurs qui possèdent les moyens d'annihiler les « méchants ». Sortie sur *C 64* mi-avril.
Brain and Brawn (label GO) : peu de renseignements sont à notre disposition concernant ce jeu d'arcade. Deux joueurs se partagent le contrôle des parties emboîtables (brain et brawn) d'un module. L'écran divisé en deux permet de suivre les évolutions solos de Brains et Brawn et forment un module unique. L'option joueur solitaire est disponible.
Sortie fin avril sur *C 64*.
Thunder Cats (Elite), un superbe jeu d'action qui déchaînera les fous du joystick. Sortie prévue sur *ST* pour avril/mai.
Ikari Warriors présenté par Elite, qui « cartonne » en ce moment sur *ST*. Il s'agit d'un jeu d'action dans le style *Commando* , très riche en couleurs et doté d'un scrolling vertical. Disponible depuis mars dernier.
Hercules (Gremlin Graphics) une légende de la mythologie grecque où vous devez affronter le Minotaure. Sortie vers fin avril sur *Spectrum* et *MSX*, les versions sur *ST, C 64* suivront.
Impossible Mission II (Epyx) garde le même système de jeu que l'épisode précédent. Sortie prévue vers la mi-avril sur *C 64, CPC, PC, ST* et *Amiga*.
Charlie Chaplin (US Gold) auquel nous souhaitons la bienvenue sur nos petits écrans. Vous pourrez mettre en scène ce monstre sacré du cinéma dans des scénarios de votre choix ! Sortie fin avril sur *Spectrum, C 64, CPC, PC* et *ST*.
Explora (Infomédia), un jeu d'aventure aux graphismes superbes dont l'intrigue vous mènera aux quatre coins de l'Histoire.
Bientôt disponible sur *ST*.
Attention, les dates de sorties des jeux sont purement indicatives. De même, certains jeux subiront des modifications avant leur sortie. Les renseignements donnés sont donc à prendre au conditionnel.

De notre envoyé spécial Dany Boolauck.

Le CeBit de Hanovre : Kolossal

Suite de la page 18.

(sorte de cartouches au format carte de crédit), cette société est à la base de la conception de la console NEC, nommée *PC-E*. Commercialisée depuis environ six mois au Japon, cette console est déjà diffusée à plus de 600 000 unités et ce n'est pas fini. Les périphériques sont pour bientôt (interface CD ROM et châssis écran LCD courant 88) et de nouvelles cartouches seront prochainement commercialisées. Signalons que, d'après Hudson, cette console devrait prochainement arriver en Europe. En attendant, je l'ai testée brièvement avec le jeu *R-Type :* fabuleux, on se croirait vraiment en présence du jeu d'arcade originel ! Sega et Nintendo n'ont qu'à bien se tenir...

Conclusion

Le CeBIT a été fort constructif cette année. Les nouveautés ludiques y étaient rares mais il a confirmé la montée en puissance des *ST* et *Amiga*. A la limite complémentaires, ces machines excellent dans certains domaines. Ainsi, le *ST* semble de plus en plus convaincant au niveau bureautique et personnel grâce à une logithèque de qualité et qui tend à se développer. Il dispose aussi de plus en plus d'atouts pour séduire les amateurs de bidouilles ou de programmation et se place en bonne position pour de nombreuses applications marginales tel que le pilotage de rayon laser pour animation lumineuse, par exemple.
Moins imaginatif, le monde *Amiga* possède une dynamique propre principalement axée sur le graphisme et applications dérivées. Toutefois, le parc installé en RFA, porteur de développements futurs similaires à ceux de l'*Atari*, permettrait à Commodore de surmonter son retard au niveau bureautique et personnel.
En tout cas une chose est sûre : le *ST* se pose en RFA comme concurrent direct du *Mac* qui ne dispose pas là-bas d'une aussi bonne réputation qu'en France et l'*Amiga* peut aussi parvenir à ce stade.
Ce n'est qu'une question de temps !
Dernier type de machines, les *PC* et compatibles se portent relativement bien mais souffrent d'une très grande uniformité par rapport aux 16/32 bits qui sautent, sans crier gare, de la P.A.O. au jeu d'arcade ou d'aventure...

Mathieu Brisou

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 St-QUENTIN - PICARDIE TELEMATIQUE 19, Place des Oriels - **03 DOMERAT MONTLUÇON** - CONFORAMA - **MONTLUÇON** - TECHNIBURO, 41, Fbg St-Pierre - **MOULINS** - TECHNIBURO, 4, rue Gambetta - **04 MANOSQUE** - MANOSQUE INFORMATIQUE CONSEIL, 5, Pl. d'En Gauch **06 ANTIBES** - CARREFOUR - **CANNES** - SORBONNE INFORMATIQUE, 7, rue des Belges - **LA TRINITE VICTOR** - AUCHAN - **NICE** - ARAL INFORMATIQUE, 22, Av. Mal Foch - CINEFOTO, 24, Av. Notre-Dame - FNAC - SORBONNE INFORMATIQUE, 40, rue Gioffredo - 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 Tertiaire - **AUBAGNE** AUCHAN - **MARSEILLE** - AMIE, Cours Lieutaud - CARREFOUR - FNAC - INFOLOG, 41, Bd Baille - **MARTIGUES** - AUCHAN **VITROLLES** - CARREFOUR - **14 MONDEVILLE** - CONFORAMA - **16 ANGOULEME** - AUCHAN **17 TONNAY CHARENTE** - CONFORAMA - **18 BOURGES** - MIPS, 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 Arbletiers - **BESANÇON** - MONNOT, 21, rue de Belfort - REBOUL, 72, rue Trepillot **MONTBELIARD** - QUALIGEST, 30, rue de Belfort - **26 - MONTELIMAR** - CONFORAMA VILLARD, 2, rue Pierre Julien **PORTES-LES-VALENCE** - CONFORAMA - **ROMANS** - MICRO BOUTIQUE, 3, rue Victor-Hugo - **VALENCE** - JANAL, 54, rue Faventine - **27 VERNON** - VERNON MICRO, 11, rue Riquier - **29 BREST** - BOULANGER - KEMPER INFORMATIQUE BREST, 4, rue George Sand **QUIMPER** - CONFORAMA - KEMPER INFORMATIQUE QUIMPER, 72/74, Av. de la Libération - **30 AIGUES-VIVES** - CONFORAMA - **NIMES** - A3 INFO OCCAS, 66, Bd de la République - DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE, 29, Av. G. Pompidou - **31 PORTET-SUR-GARONNE** - BOULANGER CAMIF (+), LABARTHE-SUR-LEZE - CARREFOUR - CONFORAMA - **TOULOUSE** - BUREAUMATIQUE, 4, Promenade des Capitouls - FNAC PRIVAT, 14, rue des Arts - **33 BORDEAUX** - AUCHAN - BOULANGER CONFORAMA - CRAZY EDDIE, 24, rue St-Remi - FNAC - PHILIPPE ELECTRONIQUE, 15, Cours de l'Argonne - **GRADIGNAN** - CONFORAMA - **LIBOURNE** - BOULANGER - **MERIGNAC** - BOULANGER **TALENCE** - UNIVERSITÉ DE BORDEAUX I - 351, Av. de la Libération - **34 BALARUC-LE-VIEUX** MONTLAUR - **BEZIERS** - SORO, 22, Av. du 22 Août - **LATTES** - MONTLAUR - **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'Espadon - **37 TOURS** - SIÉ PERFORMANCES, 44, Pl. Rabelais - **38 CHARENCIEU-LES-ABRETS** - CONFORAMA - **ECHIROLLES** - KERNEL, 25, Allée Maurice Ravel - **GRENOBLE** - FNAC **PONT-DE-BEAUVOISIN** DIS, 3, rue Vaucanson - **SAINT-EGREVE** - BOULANGER - **42 ROANNE** - BOULANGER - LA BOITE A IMAGES, 31, rue E. Noirot - **SAINT-ETIENNE** - JANAL, 25, rue Gambetta - **VILLARS** - AUCHAN **44 NANTES** - MICRONAUTE, 9, rue Urvoy-de-St-Bedan - **NANTES ORVAULT** - CONFORAMA - **NANTES REZE** - BOULANGER - CONFORAMA - **SAINT HERBLAIN** BOULANGER - MICROMANIE, Le Sillon de Bretagne - **TRIGNAC** - AUCHAN - **45 OLIVET** - AUCHAN **ORLEANS** - FNAC - **ST-JEAN-DE-LA-RUELLE** - AUCHAN - **46 CAHORS** - CONFORAMA - **49 ANGERS** - BURHELIO, 22, rue de Letandubère - CONFORAMA - **CHOLET** - BURHELIO, Résidence de la Paix, Rue Jean-Jaurès **51 REIMS** - CLE DE SOL, 2 bis, rue de l'Etape - C.T.I., 114, Av. de Laon **54 ESSEY-LES-NANCY** ELEC 3, 160, Av. du 89e RI - **NANCY** - BURO PILOTE, 31, rue Stanislas CONFORAMA - **56 LANESTER** - PROLOG INFORMATIQUE, C.C. RALEYE, Route d'Hennebont - **57 ARS-SUR-MOSELLE** - CONFORAMA - **METZ** - FNAC - IFFLI, 57 bis, rue St-Eloy - TECSOFT, 19, rue du Pont-des-Morts - **MONDELANGE** - CONFORAMA - **MONTIGNY-LES-METZ** - TEDI, 75, rue de Pont-à-Mousson - **SAINT-AVOLD** - JUNGMANN, 50, rue Hirchauer - **THIONVILLE** - ELECTRONIC CENTER, 16, rue de l'Ancien-Hôpital - **58 VARENNE VAUZELLES** - CONFORAMA - **59 ANZIN** - AUCHAN - **CAMBRAI** - BOULANGER - **DOUAI** - BOULANGER - CONFORAMA - **DUNKERQUE** - BOULANGER - M.C.S., 24, rue L. Lemaître - **EMMERIN** - BOULANGER - **ENGLOS** - BOULANGER - **ESCAUDŒUVRES** AUCHAN - **GRANDE-SYNTHE** - AUCHAN - **HAUBOURDIN** - AUCHAN **LEERS** - AUCHAN - **LILLE** BOULANGER - CAMIF (+), ROUCHIN, Rue Sadi-Carnot - FNAC - **LOUVROIL** - AUCHAN - **MONS-EN-BAROEUL** - BOULANGER - **PETITE-FORET** - BOULANGER - **RONCQ** AUCHAN - BOULANGER - **ROUBAIX** - BOULANGER - **SAINT-ANDRE** - BOULANGER - **VALENCIENNES** - MICROFOX, 40, rue Delsaux - **VILLENEUVE-D'ASCQ** - AUCHAN - BOULANGER - DIGIT CENTER, CENTRE Cal V2 MICROPUCE, B7, Bd de Valmy - **60 BEAUVAIS** - CONFORAMA - **COMPIEGNE** - CONFORAMA **62 ARMENTIERES** - BOULANGER - **BETHUNE** - AUCHAN - BOULANGER - **BOULOGNE-S/-MARTIN** AUCHAN - BOULANGER - **CALAIS** - BOULANGER - **LENS** - BOULANGER LENS MICRO-INFORMATIQUE, 96, Av. Alfred Maes - **NOYELLES GODAULT** - AUCHAN - BOULANGER - **63 CLERMONT-FERRAND** BOULANGER - NEYRIAL CENTRE, 3, Bd Desaix - FNAC - **64 ANGLET** - CONFORAMA - I.B.L., Résidence du Centre - MICROVISION, 18, rue Jean-Bart - **SOUMOULOU** - CONFORAMA - **66 PERPIGNAN** AUCHAN - INFOMEDIA, 8, Av. de Grande-Bretagne **67 FEGERSHEIM** - CONFORAMA - **HAGUENAU** - C.B. CENTER, 11 Grand'Rue - **MUNDOLSHEIM** - PALAIS DE LA TELEVISION, 13, rue Vauban **STRASBOURG** - AUCHAN - FNAC - MICRO CENTER, Place des Halles - M.P.S., 23, Bd de l'Orangerie ZIOMM, 1 rue Déserte - **68 MORSCHWILLER-LE-BAS** - CONFORAMA - **COLMAR** - FNAC - **MULHOUSE** - FNAC - **69 CALUIRE ET CUIRE** CONFORAMA - **LIMONEST** - BOULANGER - **LYON** BOULANGER - CLEMENT INFORMATIQUE, 216, rue de Créqui - FNAC - GELAIN, 22, Av. de Saxe - JANAL, 1, Place Chazette - **LYON-St-PRIEST** AUCHAN - BOULANGER - CONFORAMA - **71 CHALONS-SUR-SAONE** - CONFORAMA - **MACON** BOURGOGNE-INFORMATIQUE, 182, Route de Paris - CONFORAMA - **72 LA CHAPELLE-St-AUBIN** AUCHAN - **LE MANS** - CONFORAMA - **73 CHAMBERY** - B.B.E., 4, rue Ste-Boite - BOULANGER **74 ANNECY** - FNAC - JANAL, 12, rue de la Paix - **ANNEMASSE** - SAGEST INFORMATIQUE, 18, rue Léandre Vaillant - **LA-BALME-DE-SILLINGY** AUCHAN - **THONON-LES-BAINS** - GHISMO INFORMATIQUE, 23, Av. Jules-Ferry - **75 PARIS!** - CONFORAMA - FNAC - INFOMANIE, 3, rue Perrault - VIDEO SHOP, 50, rue de Richelieu - **V** - COMPUTER CONCEPT, 21, rue Tournefort - **VI** - FNAC **VIII** - FNAC - **X** - GENERAL VIDEO, 10, Bd de Strasbourg MICRO VIDEO, 8, rue de Valenciennes - **XI** - AMIE, 11, Bd Voltaire - CAPE (++) (Centre d'Achats pour Etudiants) 28, rue du Chemin Vert CONFORAMA - MAGMA DISTRIBUTION, 55, rue St Sébastien - **XIII** MICRO STORY, 172, rue Jeanne d'Arc - RUN INFORMATIQUE, 62, rue Gérard - **XIV** - JBG ELECTRONIC, 163, Av. du Maine - MICROCHIP 25, rue Saint Yves - VIDEO SHOP, 251, Bd Raspail - **XVII** - ELECTRON, 12, place de la Porte Champerret - **76 LE HAVRE** - AUCHAN - 4e DIMENSION, 7, place de Chillou - **ROUEN** - CONSEIL COMPUTER, 20, quai Cuvelier-de-la-Salle - SERVICE COMPUTER, 52, av. Jacques Cartier - FNAC - **77 CESSON** - AUCHAN **MELUN** - CONFORAMA - I.B.R., 17, rue Gaillardon - **78 LES ESSARTS LE ROI** - CONFORAMA **MANTES LA JOLIE** - AUCHAN - **ORGEVAL** - CONFORAMA - **PLAISIR LES CLAYES** - AUCHAN **ST GERMAIN EN LAYE** - OR2E, 68, rue Léon Dessoyer - **VELIZY VILLACOUBLAY** - AUCHAN **79 NIORT** - CAMIF (+), TREVIN DECHAURAY - **80 AMIENS** - CONFORAMA **81 ALBI** - CONFORAMA - **82 MONTAUBAN** - MUSIC MATOS, 14, rue de la Comédie - **83 TOULON** - PHONOLA, C.C. GRAND VAR SUD - **84 AVIGNON** - DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE, 17, rue St-Ruff - MONTLAUR - **LE PONTET** - AUCHAN - SCR DIFFUSION, 129, Av. d'Avignon - **ORANGE** SCR DIFFUSION, 9, rue de Stassart - **86 JAUNAY CLAN** - CONFORAMA **87 LIMOGES** - BOULANGER - CONFORAMA - MEMOIRE VIVE, 30, Bd Louis-Blanc - **88 EPINAL** A.V.M., 13, rue du Boudion **89 AUXERRE** - CONFORAMA - **90 BELFORT** - FNAC - **91 BRETIGNY SUR ORGE** - AUCHAN **LES ULIS** - CONFORAMA - **92 LEVALLOIS PERRET** - LTI, 14, rue Cave - **NEUILLY S/SEINE** RUN INFORMATIQUE, 7, rue de l'Eglise - **PUTEAUX** - AUCHAN **93 AULNAY-SOUS-BOIS** - BOULANGER - **BONDY** - CONFORAMA - SURPIN, 140, Av. Gallieni **LE RAINCY** - SURPIN, 30, Av. de la Résistance - **SAINT DENIS** - SCAP INFORMATIQUE, 62, rue Gabriel Péri - **SAINT OUEN** - CONFORAMA - **94 CHENNEVIERES** - CONFORAMA - **FONTENAY SOUS BOIS** - AUCHAN - BOULANGER **MAISONS ALFORT** - CONFORAMA - **VITRY SUR SEINE** CONFORAMA - **95 CERGY** - AUCHAN **ENGHIEN LES BAINS** - ETS LECOMTE, 31, rue du Gal de Gaulle - **GARGES LES GONESSE** - CONFORAMA - **HERBLAY** - CONFORAMA - **L'ISLE ADAM** AGORA INFORMATIQUE, 4, 6, rue Nouvelle **MC 98 MONACO** - GLORIA, 7, rue de Millo - M.C.C., 2, Bd Rainier III.

(+) Réservé aux adhérents de la CAMIF (++) Réservé aux étudiants

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Ci-joint chèque de caution de 100 F.

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



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
TÉL. (1) 46 44 55 55

SICOB: STAND BC 30 54

ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE

SAGHA

COUP D'OEIL



Basket Master

Basket Master est un bon programme de basket qui oppose deux joueurs. A part le jeu d'équipe, cette simulation sportive est assez complète et réaliste. Le graphisme et les animations sont de qualité, de plus la fonction « replay » donne la possibilité de revoir les meilleures actions, vous permettant ainsi d'améliorer votre jeu. (K7 Imagine pour *Amstrad*) A.H.-L.

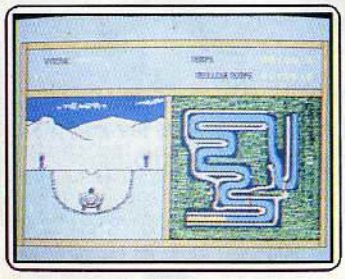
Type _____ *sport*
Intérêt _____ *13*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *B*



Grysor

Si vous vous sentez l'âme d'un Rambo ce logiciel d'action des plus primaires devrait vous plaire. Le carnage est incessant et pour survivre il faut être impitoyable. C'est un jeu plaisant, mais on peut regretter que les graphismes soient nettement inférieurs à ceux de la version *Amstrad*, dommage ! Pour les amateurs du genre. (Disquette Océan pour *Commodore 64*) A.H.-L.

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



Tout schuss

Ce programme fait étrangement penser à *Winter Games* d'Epyx par sa présentation et le type d'épreuves proposées : biathlon, saut à ski, slalom. La qualité des graphismes et des animations varient selon la discipline, il faut constater cependant que le logiciel n'est pas globalement d'une esthétique foudroyante. (Disquette Fil pour *TO8, TO9, TO9+*) E.C.

Type _____ *action sportive*
Intérêt _____ *11*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*

Side Arms

Tirez sur tout ce qui bouge ! Pas la moindre idée originale, des graphismes souvent confus. Les bruitages et l'animation n'appellent ni les critiques ni l'admiration. Des armements hétéroclites tirent dans toutes les directions. *Side Arms* est un logiciel qui



donne une irrépressible impression de déjà trop vu. (K7 Capcom/Go ! pour *Amstrad CPC*) D.S.

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

Winter Olympiad 88

Un programme multi-épreuves qui vous propose cinq disciplines différentes. Il n'est pas inintéressant mais présente de grandes similitudes avec le *Winter Games* d'Epyx. Les graphismes et l'animation sont réussis, mais supportent mal la comparaison avec



son illustre prédécesseur. Une bonne simulation, mais du déjà vu. (Disquettes Tynesoft pour *Amiga*) A.H.-L.

Type _____ *multi-épreuves*
Intérêt _____ *12*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *C*

Mask II

Cette suite de *Mask* est nettement inférieure à la précédente. Il s'agit d'un « shoot them up » dans lequel vous formez une équipe pour effectuer l'une des trois missions proposées à bord d'engins qui peuvent se transformer. Les graphismes sont très moyens



et l'action guère excitante. Un jeu moyen. (Disquettes Gremlin Graphics pour *Commodore 64*) A.H.-L.

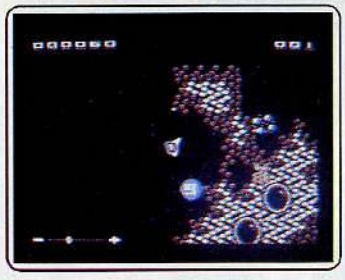
Type _____ *shoot them up*
Intérêt _____ *9*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *B*



Bard's Tale sur PC

Le célébrissime jeu de rôle (voir Ludic en page 101), bénéficie d'une adaptation de grande qualité sur compatibles IBM. La carte graphique EGA donne la mesure de ses possibilités. Votre équipe d'aventuriers chasse le sorcier Mangar dans un superbe univers. Attention à ne jamais jouer avec les disquettes originales ! (Disquettes Electronic Arts pour *PC*) D.S.

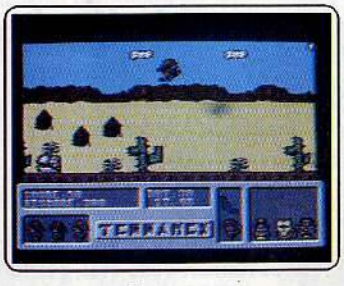
Type _____ *jeu de rôle*
Intérêt _____ *16*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *C*



Sunburst

Aux commandes de votre vaisseau vous traversez différents systèmes solaires en affrontant des aliens agressifs. Vous devez ramasser au passage des containers d'énergie qui vous permettront de passer au niveau suivant. Cet honnête shoot them up bénéficie d'un excellent scrolling multidirectionnel. (K7 Rack-it pour *Commodore 64*) A.H.-L.

Type _____ *shoot them up*
Intérêt _____ *11*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *A*



Terramex

Vous tenez le rôle d'un explorateur parti à la recherche d'un savant qui, seul, peut encore sauver le monde. C'est un programme d'arcade/aventure relativement classique, qui bénéficie, hélas, d'une réalisation très moyenne. Mais l'action reste prenante et on a envie de progresser dans le jeu. (Disquette Quicksilva pour *Commodore 64*) A.H.-L.

Type _____ *arcade/aventure*
Intérêt _____ *12*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *B*

Pengy

Ce petit jeu d'arcade est une reprise de *Pengo*. Vous tenez le rôle d'un pingouin qui doit se débarrasser de ses ennemis en les écransant sous des blocs de glace. Graphisme et animation très moyens pour ce petit jeu sympathique, mais qui a quelque



peu vieilli. Son principal attrait repose dans son prix de vente peu élevé. (Disquette Redrat pour *Atari ST*) A.H.-L.

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

Battle Ships

Tous les cancres se rappelleront du jeu qui leur a valu de nombreuses heures de piquet. Le jeu de bataille navale est désormais adapté sur micro. Audiovisuellement parfait, il manque totalement d'originalité (en termes de combinaisons possibles, il



n'utilise pas le potentiel de la machine). Malgré tout, il est très amusant à plusieurs. (Disquette Elite pour *ST*) E.C.

Type _____ *stratégie*
Intérêt _____ *11*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *B*

Survivors

Dans ce programme qui s'inspire de *Boulderdash* vous disposez de trois robots pour sauver des hommes, victimes d'un holocauste nucléaire. La grande nouveauté c'est que les robots ont des fonctions différentes, l'un creuse, le second pousse les rochers et



le dernier libère les hommes. Malgré une réalisation baclée c'est un jeu passionnant. (K7 Atlantis pour *C 64*) A.H.-L.

Type _____ *réflexion*
Intérêt _____ *12*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *A*

PARIS OUEST

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

PARIS EST

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

PROMO DISQUETTES

Double Face Double Densité

SONY

11 Frs*

* Prix unitaire par 100

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 5.25 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

ATARI 520STF Monit Coul 640*200 4990 Frs

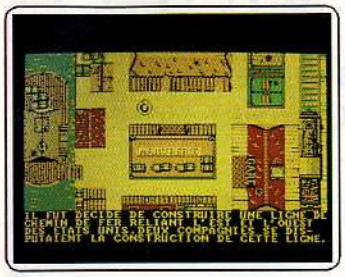
Payez en 4 fois:1247,50F

Carte Aurore/Carte Bleue
Pour tout paiement par mensualités accord immédiat aprés acceptation du dossier par CREG/CETELEM

ATARI 1040STF Monit Coul LE REDACTEUR 6990 Frs

Payez en 12 mois:650,18F

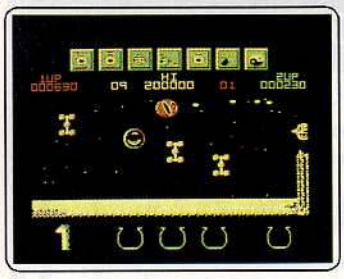
COUP D'OEIL



Nitroglycérine

... où la mort du héros ! Bien décevante, cette aventure... Cinq épisodes assez disparates : de très simples épreuves de tir (rien à voir, dans le même genre, avec *Blueberry*...), des phases d'aventure/animée que l'on résout en deux ou trois minutes, il ne reste que la renommée du personnage pour passionner les plus jeunes ! (Disquette Coktel Vision pour *PC*.) O.H.

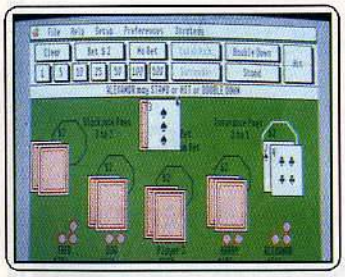
Type — *aventure et action*
Intérêt — 9
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★
Prix — B



Wizball

Une boule mystérieuse qui rebondit sur le sol, tourne sur elle-même, s'engouffre dans des tuyaux et tire sur tout ce qui bouge... L'inertie à laquelle est soumis ce module est très bien rendue sur *PC*. Animation souple et précise, graphisme précis, un soft qui brise la monotonie des éternels combats/laser. (Disquette Océan pour *PC*.) O.H.

Type — *action et inertie*
Intérêt — 14
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — B



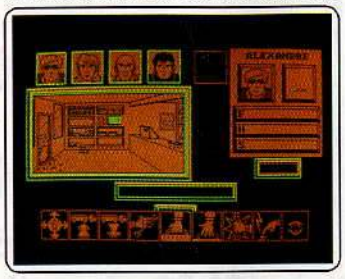
Black Jack Academy

L'intérêt de cette simulation de black jack vient de la qualité de sa réalisation (graphismes colorés, choix de la vitesse d'exécution, règles variant suivant le casino choisi, aide plus ou moins détaillée...). Ce logiciel performant est à conseiller aux passionnés de ce jeu. Les autres risquent d'être lassés rapidement... (Disquette Micro-Illusion pour *Apple II GS*.) F.H.

Type — *réflexion/stratégie*
Intérêt — 13
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★
Bruitage — ★★★
Prix — C

Zombi

Morts vivants contre *PC* ! Sélectionnés à la manette, vingt icônes lancent quatre personnages dans les salles d'un supermarché... Très beaux graphismes 3D, stratégie individuelle pour chaque combattant, un soft « ambiance » dont le seul défaut réside

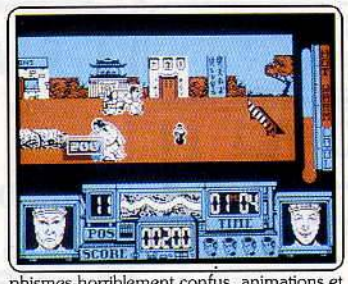


dans la platitude des apparitions et attaques des terribles mangeurs de cerveau. (Disquette Ubi Soft pour *PC*.) O.H.

Type — *aventure graphique*
Intérêt — 14
Graphisme — ★★★★★
Animation — –
Bruitage — ★
Prix — C

Tour de force

Votre but est de gagner chaque étape d'un grand prix de cyclisme international. Chaque épreuve prend place dans un pays différent. Vos adversaires n'emploient pas que des méthodes orthodoxes puisqu'ils n'hésitent pas à user de moyens déloyaux. Gra-

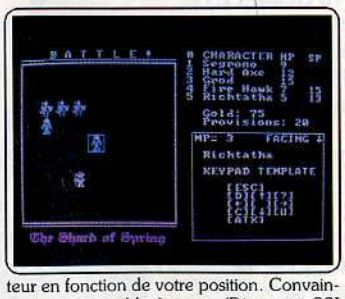


phismes horriblement confus, animations et bruitages médiocres. (K7 Gremlin pour *Amstrad CPC*.) E.C.

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

Shard of Spring

Choix et équipement de vos personnages, vision « aérienne » de la carte, un jeu de rôle très classique mais d'une maniabilité exemplaire (cf. *Tilt* 37). Diverses fenêtres détaillent l'action. Les ordres sont directement accessibles à l'écran et choisis par l'ordina-



teur en fonction de votre position. Convaincant et accessible à tous. (Disquette SSI pour *PC*.) O.H.

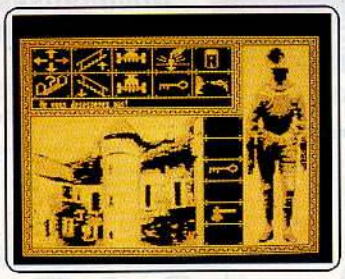
Type — *jeu de rôle*
Intérêt — 13
Graphisme — ★★★★
Animation — –
Bruitage — –
Prix — C



Rings of Zilfin

Un jeu de rôle/action très accessible (cf. *Tilt* 34). L'aventure ouvre trois tableaux de jeu : la carte, la route et la ville. Le chevalier doit tirer sur l'ennemi, dialoguer ou collecter des indices, soit encore visiter les maisons d'une cité pour dormir, gagner de l'or et acheter des armes. Une quête tout aussi simple que logique. (Disquette SSI pour *PC* et compatibles.) O.H.

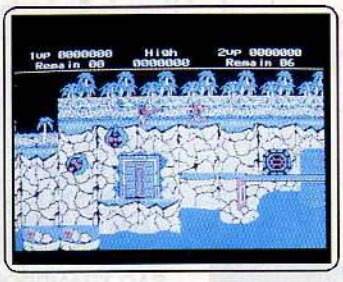
Type — *rôle et action*
Intérêt — 12
Graphisme — ★★★
Animation — ★★
Bruitage — ★
Prix — C



Forteresse

Les atouts de *Forteresse* : graphisme digitalisé et maniement d'icônes. Que reste-t-il de tout cela sur *PC* ? Rien à faire côté décor, les pages-écran sont trop imprécises et confuses. Quant à l'aventure, elle passe par une progression « clef/porte » maniable mais très classique qui ne séduira certainement que les plus jeunes aventuriers. (Disquette Loriciels pour *PC*.) O.H.

Type — *aventure graphique*
Intérêt — 11
Graphisme — ★★★
Animation — –
Bruitage — ★★★
Prix — B



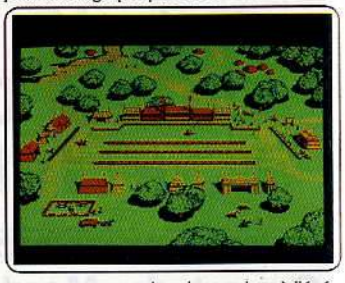
Gryzor

L'adaptation *PC* de *Gryzor* ne décevra pas les amateurs d'action. Rochers, passerelles ou couloirs d'une base secrète, votre personnage saute en tout sens, mitraille l'ennemi et slalome entres les obus. Le graphisme est varié, l'animation très vive et le joystick indispensable ! Le mode deux joueurs développe enfin la stratégie de la partie. (Disquette Océan pour *PC*.) O.H.

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

Defender of the Crown

L'adaptation *PC* de ce titre fera sourire les possesseurs d'*Amiga* ou de *ST*... Et pourtant ! Respectant à la lettre toutes les étapes de cette superbe épopée (cf. *Tilt* 40), nos chevaliers tirent un profit maximum des possibilités graphiques de la machine. Les



tournois sont superbes, les combats à l'épée difficiles à souhait. A voir ! (Disquette Mindscape pour *PC*.) O.H.

Type — *aventure et action*
Intérêt — 16
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — C

Knight Orc

Trois aventures distinctes (cf. *Tilt* 49) qui misent toutes sur de complexes descriptions textuelles rédigées en anglais... Le graphisme des scènes est fouillé mais du même coup peu précis sur *PC*. L'analyseur syntaxique est puissant, le scénario complexe...

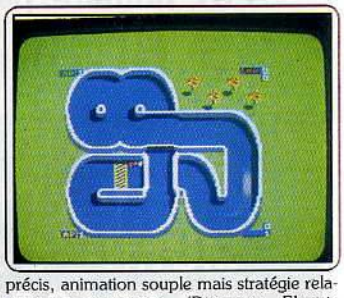


En bref, un logiciel « ciblé » qui séduira les anglophones confirmés. (Disquette Rainbird pour *PC*.) O.H.

Type — *aventure graphique*
Intérêt — 14
Graphisme — ★★★
Animation — –
Bruitage — –
Prix — D

Champion Ship Sprint

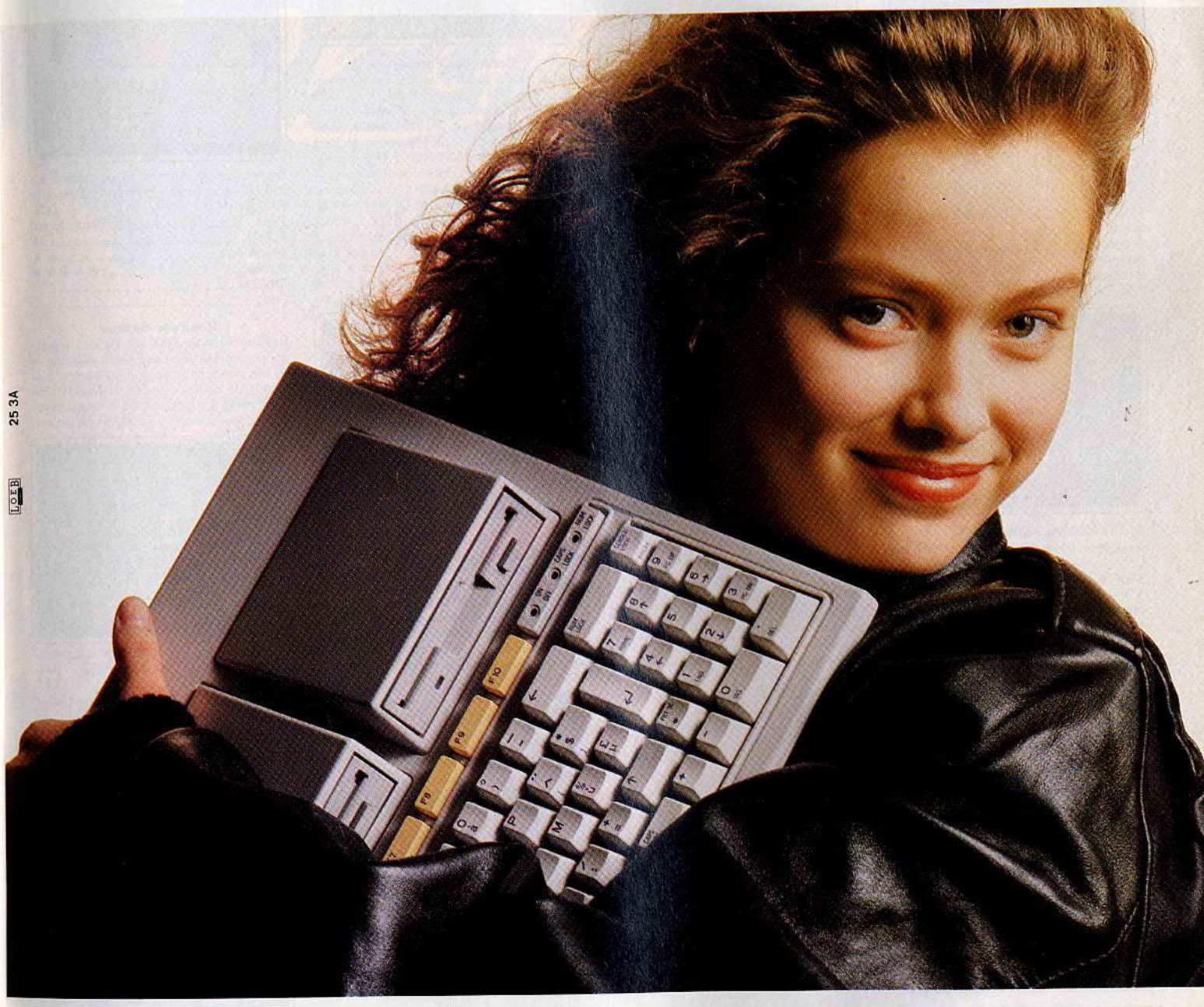
Ce logiciel propose deux programmes : l'un est la copie conforme de *Super Sprint*, plus jeu d'action que simulateur de pilotage auto ; l'autre permet de définir ses propres circuits de jeu (choix des incidents, portions de route, sens de la circulation). Graphisme



précis, animation souple mais stratégie relativement restreinte. (Disquette Electric Dreams pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type — *course de voiture/action*
Intérêt — 12
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitage — ★★★★
Prix — C

C'est mieux d'avoir tout de suite ce qui est bien, et ce qu'il y a de bien c'est que pour la suite c'est mieux.



100% compatible, rapide, puissant, pour 3371 F (hors taxe)*.

C'est tout de suite bien ! Mais le mieux, c'est qu'il est aussi : compact, silencieux, livré avec un câble péritel pour connexion T.V., facilement transportable et très agréable d'emploi ! Et ce qu'il y a de bien, ce sont ses possibilités d'extension : deuxième station de disquette 3'1/2 intégrée au clavier, station de disquette 5'1/4, écran couleur, souris, joystick, mémoire RAM de 512 Kb extensible à 640 Kb. Avec sa vitesse d'horloge de 4,5 à 8 MHz et l'immense bibliothèque des logiciels MS-DOS, le Nouvel Olivetti PC 1 a en plus la dimension d'un professionnel : pour la suite, c'est mieux ! Pour toute information complémentaire tapez 3615 code OLIVETTI.

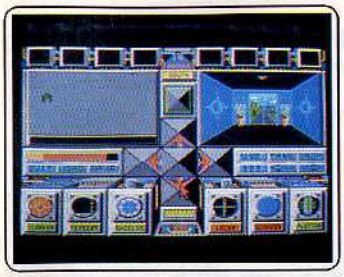


olivetti-logabax **NOUVEL OLIVETTI PC1**

Tout de suite mieux et bien mieux pour la suite

*3998 F T.T.C. HORS ÉCRAN.

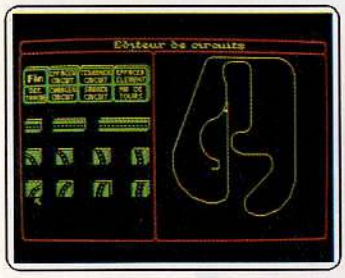
COUP D'OEIL



Slaygon

Aucune différence notable entre la version *Amiga* et celle du *ST*. Un jeu d'aventure graphique qui ne suscite pas un intérêt enthousiaste. Le scénario est trop léger pour ce type de jeu déjà peu interactif. Des graphismes moyens, une animation et bruitage médiocres. Bref, un jeu qui n'accroche vraiment pas. (Disquette Microdeal pour *Amiga*). D.B.

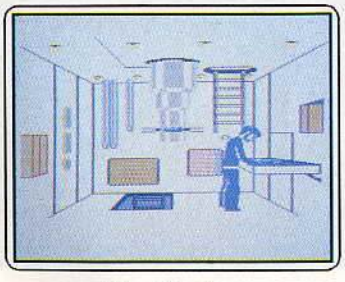
Type _____ *aventure graphique*
Intérêt _____ *11*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★
Bruitage _____ ★
Prix _____ *C*



Turbo Driver

Simulation auto et moto sur *PC*, sortie après *Crazy Cars* et *Test Drive* et qui n'a pas été retravaillée pour passer correctement sur *PC*. Un éditeur de circuits, deux fenêtres simultanées, le choix des concurrents, c'est excellent. Ce programme aurait été dans la course il y a un an. Graphisme CGA décourageants même sur une carte EGA ! (Disquette Fil pour *PC*). D.S.

Type _____ *course auto/moto*
Intérêt _____ *8*
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *C*



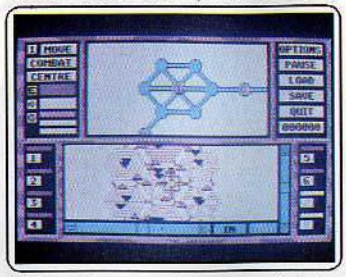
Silent Service

Après de nombreuses adaptations sur les différentes machines, voici la version *Thomson*. Le résultat n'est pas très convaincant. Malgré une trame toujours pleine de suspens (simulation de guerre sous-marine), le logiciel est graphiquement peu réussi (les caractéristiques graphiques de la machine ne peuvent tout expliquer). (Disquette Fil pour *TO 8, TO 9, TO 9 +*). E.C.

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

Tracker

Planète Calibos envahie par les Cycloïds... Vous contrôlez huit Skimmers à travers un complexe labyrinthe. Stratégie subtile (encerclement de l'ennemi, utilisation d'armes savantes) et phases de combat 3 D bien rendues sur *PC*, le jeu est très mania-



ble (joystick, souris...). A noter enfin la traduction française de la notice. (Disquette Rainbird pour *PC*). O.H.

Type _____ *stratégie et action*
Intérêt _____ *16*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *D*

Black Jack Academy

Voici un logiciel moyen de gamme, de bonne qualité, conçu pour les passionnés du fameux Black Jack. Toutes les variantes de ce jeu sont disponibles et cinq joueurs peuvent tenter de battre le dealer. Les graphismes et bruitage sont corrects. De plus,

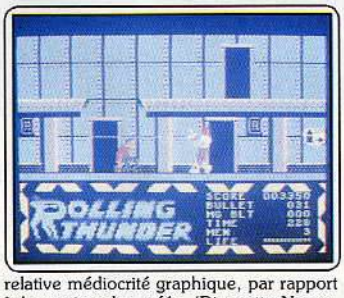


le système de jeu est d'une grande simplicité. (Disquette Micro-Illusions pour *Amiga*). D.B.

Type _____ *réflexion*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ –
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *C*

Rolling Thunder

Vous êtes un agent secret chargé de pénétrer le repaire d'un groupe de conspirateurs, afin de libérer les otages qui s'y trouvent. Ce logiciel peut être considéré comme une des formes les plus achevées des jeux de plate-formes. Il souffre cependant d'une



relative médiocrité graphique, par rapport à la version des cafés. (Disquette Namco pour *C 64*). E.C.

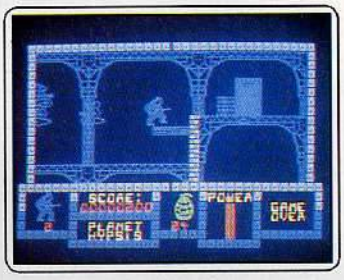
Type _____ *action*
Intérêt _____ *11*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*



Scramble Formation

Un scénario banal pour un shoot'em up classique. La réalisation est, dans son ensemble, d'assez bonne qualité : décor varié aux graphismes fins et agréables, scrolling fluide. On pilote un vaisseau en tâchant de détruire un certain nombre d'attaquants. Malheureusement, ceux-ci sont très simplifiés et ont tendance à clignoter sur l'écran. (Cartouche Taito pour *MSX 2*). M.B.

Type _____ *action*
Intérêt _____ *9*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *nc*



Game Over

Révolté par la cruauté de votre souveraine, vous décidez de la mettre en « retraite anticipée ». Vous affrontez ses sbires. L'adaptation sur *Thomson* respecte la trame des précédentes versions, cependant les graphismes monochromes (noir et bleu) nuisent beaucoup à l'ensemble, malgré une bonne animation. (Disquette Fil pour *TO 8, TO 9, TO 9 +*). E.C.

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



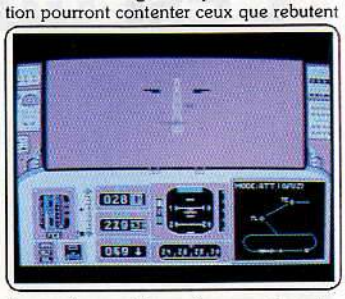
Frank

Vous êtes un savant ou plutôt un « apprenti-sorcier » qui s'est mis en tête de poursuivre l'œuvre de son aïeul : recréer un être humain. La version *Thomson* est du même cru que celle du *CPC* (cf. ci-après). Les bruitages semblent, en revanche, un ton en dessous. Ce logiciel aurait mérité une ambiance plus trépidante. (Disquette Ivent'ere pour *TO 8, TO 9, TO 9 +*).E.C.

Type _____ *aventure/action*
Intérêt _____ *10*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *B*

Missions en Rafale

La sortie sur *PC* de ce logiciel, sans concurrence sur *Thomson*, révèle de l'inconscience. Il ne fait pas le poids face aux vrais simulateurs de vol. Seulement son accessibilité et la grande qualité de l'animation pourront contenter ceux que rebutent

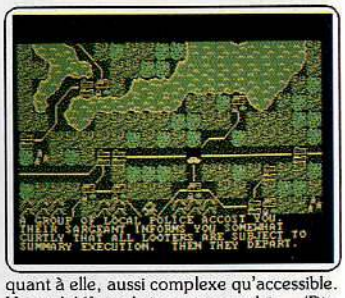


l'apprentissage d'un avion complexe. Le logiciel est agréable à pratiquer. (Disquette Fil pour *PC*). D.S.

Type _____ *simulateur de vol*
Intérêt _____ *12*
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ –
Prix _____ *C*

Roadwar Europa

Suite de *Roadwar 2000* (cf. *Tilt* 38), ce wargame propose une carte écran détaillée et de très nombreuses fenêtres de textes, descriptifs de combats ou de la situation de votre gang. Le graphisme mis en place sur *PC* est convaincant. La stratégie du jeu est,

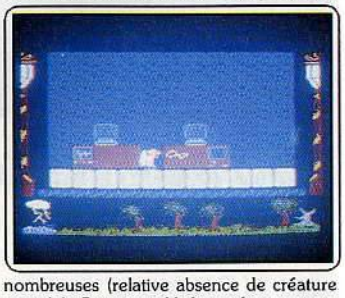


quant à elle, aussi complexe qu'accessible. Un seul défaut : le jeu est en anglais... (Disquette SSI pour *PC*). O.H.

Type _____ *wargame*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ –
Bruitage _____ –
Prix _____ *D*

Frank

Vous incarnez un savant qui s'est mis en tête de parachever l'œuvre de son aïeul : recréer un être humain. Pour cela il lui faut trouver tous les constituants et ingrédients nécessaires. Le logiciel est gaphiquement moyen, les animations sont correctes, mais trop peu



nombreuses (relative absence de créature animée). Ce qui rend le logiciel monotone. (Disquette Invent'ere pour *CPC*). E.C.

Type _____ *aventure/action*
Intérêt _____ *10*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*

Fire & Forget

Le futur est entre vos mains,
tirez puis oubliez,
ne regardez jamais derrière
vous n'en auriez pas le temps.
Vous êtes
notre dernière chance...

version Atari ST





version PS, PC, XT, AT

version Amiga



TOP SECRET

Bientôt pour Amstrad CPC K7 et disquette



TITUS

28 ter, Avenue de Versailles
93220 GAGNY
☎ (1) 43.32.10.92

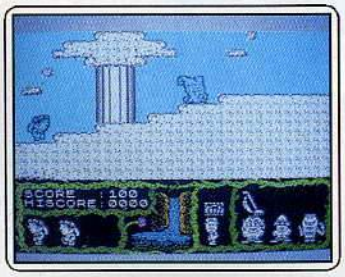
COUP D'OEIL



Terramex

Le docteur Eyestrain a disparu. Lui seul dispose du moyen d'éviter que la terre n'entre en collision avec un astéroïde baladeur. Vous disposez d'un choix de plusieurs personnages pour le retrouver. Ce logiciel reprend l'allure générale d'un jeu de plateaux, avec des graphismes fins et colorés, mais ne parvient pas à susciter l'enthousiasme. (Disquette GSE pour *ST*.) E.C.

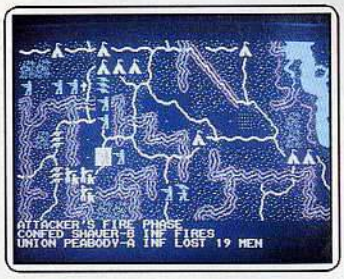
Type _____ *action/aventure*
Intérêt _____ *11*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *C*



Terramex

Pour sauver la Terre de la destruction totale, vous devez impérativement retrouver un curieux personnage qui se cache dans une région pleine de dangers. Les décors sont variés, le graphisme assez fin et l'animation correcte. Une musique sur plusieurs voix, pas toujours jolie, accompagne l'action. Un classique aventure-action. (Cassette Grand Slam pour *Spectrum*.) J.H.

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



Shiloh

Nordistes contre sudistes, cette guerre de Sécession utilise exactement la même mise en place stratégique et graphique que le programme *Mech Brigade* testé en Tubes de ce numéro. Carte complexe mais lisible, maniement des touches du clavier pour la sélection des actions, un bon programme réservé aux passionnés, non traduit en français. (Disquette SSI pour *PC*.) O.H.

Type _____ *wargame*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ –
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *D*

Bedlam

Vous êtes cadet dans l'armée impériale, ayant passé avec succès tous vos examens, il ne vous reste que l'ultime épreuve avant de devenir un pilote confirmé : le simulateur de combat X12, plus connu sous le nom de Bedlam. Un jeu d'arcade spatiale



classique, haut en couleurs, avec des animations rapides. Pas original mais efficace. (Disquette GO pour *CPC*.) E.C.

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

California Games

Six épreuves originales vous sont proposées pour cette nouvelle compilation de sports : skateboard, rattrapage de sac, surf, patin à roulettes, vélo-cross et frisbie. Le graphisme en double haute résolution (*Apple IIc* ou *IIe* avec carte couleur étendue obligatoire) est



superbe et l'animation excellente. Les bruitages sont moyens. (Disquette Epyx pour *Apple II*.) J.H.

Type _____ *sports*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *D*

Side Arms

Défendez la Terre, seul ou à deux, contre l'invasion des Aliens de toutes sortes. A mesure de votre progression, vous acquerez des armes de plus en plus puissantes. Les graphismes sont fins et les décors variés. L'animation est rapide et le scrolling régu-



lier. Les bruitages, en revanche, ne sont que moyens. Un classique Shoot them up. (Cassette Go pour *Spectrum*.) J.H.

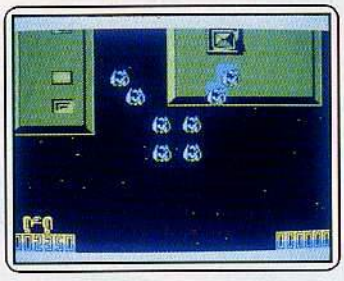
Type _____ *shoot them up*
Intérêt _____ *13*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*



Crash Garret

Une sorte de bande dessinée animée et interactive fort bien réalisée. La version *PC* séduisait par la coloration sobre de ses dessins évoquant les premières BD. Ici, les images, un peu plus bariolées, collent moins à l'esprit « années trente » du scénario mais restent de bonne qualité. (Disquette Ere Informatique pour *Amstrad CPC 464/-664/6128*.) J.-P. D.

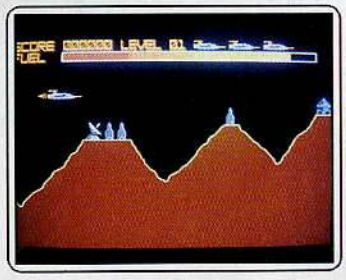
Type _____ *aventure*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *C*



Bedlam

Pilotant votre vaisseau spatial, vous entrez chez l'ennemi. Les dangers sont multiples mais vous pourrez accroître vos possibilités en récupérant certains objets. Après chaque tableau, l'écran laisse la place à un flipper pour les bonus. Les graphismes sont fins et variés, l'animation rapide et fluide et les bruitages excellents. (Cassette Go pour *Spectrum*.) J.H.

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



Deathstrike

Vous guidez votre vaisseau et détruisez sur votre passage les différentes cibles. Cette version de *Penetrator* n'est guère attrayante et l'on se croirait revenu cinq ans en arrière. Les décors sont d'une lamentable platitude, l'animation est correcte sans plus et les bruitages s'avèrent moyens, accompagnés d'un leitmotiv fatigant. (Disquette Talent pour *ST*.) J.H.

Type _____ *action*
Intérêt _____ *5*
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*

Bedlam

La version *PC* de ce classique « Space Invaders » est agréablement souple et attrayante. L'animation du vaisseau est précise, la représentation des ennemis colorée et variée. Aucun bruitage en revanche, sur la disquette testée... Au vu des faibles apti-

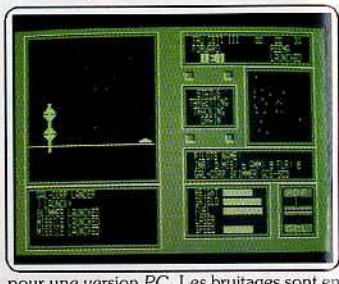


tudes gaphiques du *PC*, un programme qui comblera les amateurs de tir à go-go ! (Disquette Go ! pour *PC*.) O.H.

Type _____ *action*
Intérêt _____ *13*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ –
Prix _____ *B*

Tau Ceti

Un excellent jeu de stratégie/action (cf. *Tilt* 31) qui mêle de superbes phases de combat 3D et de complexes recherches à l'intérieur des bases. Le cockpit de l'appareil est très bien réalisé. L'animation des phases « action » profite d'une souplesse étonnante

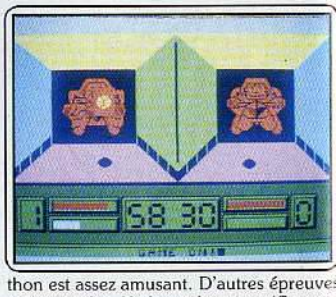


pour une version *PC*. Les bruitages sont en revanche bien trop rares... (Disquette CRL pour *PC*.) O.H.

Type _____ *action et stratégie*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *C*

Galactic Games

Ce logiciel vous propose cinq épreuves sportives délirantes : vers courant le 100 mètres, hockey spatial, judo psychique, jet de tête et marathon métamorphique. L'intérêt est très inégal. Le hockey spatial jouit d'une bonne animation et le mara-



thon est assez amusant. D'autres épreuves sont insipides. Un logiciel moyen. (Cassette Activision pour *Spectrum*.) J.H.

Type _____ *sports*
Intérêt _____ *11*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ *B*

CLUB

LE CLUB TILT vous propose toute l'année des réductions sur toute la micro-informatique.

Dans toutes les boutiques partenaires du CLUB TILT vous obtiendrez sur présentation de votre carte de membre des réductions sur vos achats en micro-informatique :

– 5% de réduction sur le matériel,
unités centrales, moniteurs, drives, claviers, imprimantes, consoles, cartes, modems et souris.

– 10% de réduction sur tous les logiciels.

– 10% de réduction sur les accessoires,
joysticks, disquettes vierges, câbles, boîtes de rangement etc.

Le CLUB TILT vous propose également des réductions sur les places de cinéma dans toutes les salles UGC et pour de nombreux autres spectacles.

LES PARTENAIRES DU CLUB TILT :

PARIS ET REGION PARISIENNE

AMIE : 11 bd Voltaire 75011 Paris
ELECTRON : 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris
ESPACE MICRO : 32 rue de Maubeuge 75009 Paris et 234 bd Voltaire 75011 Paris
JBG ELECTRONICS : 163 av. du Maine 75014 Paris
MASTER VIDEO 7 : Centre Commercial Rosny 2, face à la Fontaine 93110 Rosny-Sous-Bois
MICROFOLIES : 4 rue André Chénier 78000 Versailles et 13 rue des Louviers 78100 St Germain-en-Laye.

EN PROVINCE

CONSEIL COMPUTER 20/21 quai Cavalier de la Salle 76100 Rouen
LOISIR INFORMATIQUE : 39 rue de l'Oratoire 14000 Caen
PALAIS : Centre Commercial, Place des Halles 67000 Strasbourg.

UN NOUVEAU PARTENAIRE DU CLUB TILT :

SOFTAGE : 46 rue Diderot 62100 Calais qui vous consentira les réductions citées plus haut, soit sur présentation de votre carte de membre à la caisse, soit par correspondance en inscrivant votre numéro de carte sur le bon de commande.



Pour devenir membre du CLUB TILT il vous suffit d'envoyer le bulletin d'adhésion ci-contre dûment rempli et accompagné d'un chèque de 135 francs à l'ordre du CLUB TILT à : CENTRE DE GESTION et CLUB TILT 9 rue de la Gare 92137 Issy-Les-Moulineaux Cedex.

Vous recevrez sous 3 semaines votre carte de membre (numérotée et strictement personnelle) ainsi que votre dossier Club qui vous donnera en détail tous les avantages du Club.

BON A DECOUPER

☐ OUI, je désire adhérer au CLUB TILT pour un an et bénéficier de tous les avantages que m'offre le Club.

Je joins mon réglement de 135 francs à l'ordre du CLUB TILT par ☐ chèque ☐ C.C.P.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date de naissance : __/__/19__

3615 CODE TILT

NOUVEAU

COUP DE CŒUR, COUP DE GUEULE

Une première appréciation par la rédaction des nouveaux logiciels avant la parution du test complet dans le prochain numéro de TILT.
Une longueur d'avance pour tout savoir sur les nouveautés.

TOUJOURS PLUS

Les Bidouilles.
Nos spécialistes sont là pour répondre à toutes les questions que vous vous posez sur votre matériel. Amstrad, Atari, Apple, Commodore et Amiga n'ont aucun secret pour nos bidouilleurs.

DEBAT

Virus informatiques.
Donnez votre avis, répondez aux commentaires des autres minitélistes et donnez vos tuyaux pour les éviter.

INFOS

Les news de la micro-informatique par un certain * BRISTOO de la rédaction.

JEUX

Le jackpot TILT continue à faire rage. Chaque semaine une console SEGA et chaque jour une mini radio FM à gagner.

7 jours sur 7, 24 h sur 24 h
3615 CODE TILT.

Tilt en question

Lecteurs de Tilt qui êtes-vous? Comment avez-vous évolué depuis deux ans? Autant de questions auxquelles vous pouvez nous aider à répondre. Comment réagissez-vous à l'arrivée de nouveaux titres? Nous vous remerçions de bien vouloir retourner ce questionnaire à Tilt Enquête lecteur 2, rue des Italiens 75009 Paris. Une magnifique montre Tilt sera gracieusement offerte aux cinquante premiers d'entre vous à nous retourner ce questionnaire.

I. QUI ETES-VOUS?

1-Vous êtes de sexe:
Masculin ..... |_| 1
Féminin ..... |_| 2

2-Nom de la localité dans laquelle vous vivez:
Département:

3-Vous habitez une ville:
De moins de 20 000 habitants ..... |_| 1
De 20 000 à 100 000 habitants ..... |_| 2
De plus de 100 000 habitants ..... |_| 3
Paris ou région parisienne ..... |_| 4

4-Vous avez:
Moins de 8 ans ..... |_| 1 De 9 à 11 ans ..... |_| 2
De 12 à 14 ans ..... |_| 3 De 15 à 17 ans ..... |_| 4
De 18 à 20 ans ..... |_| 5 De 21 à 24 ans ..... |_| 6
De 25 à 34 ans ..... |_| 7 De 35 à 49 ans ..... |_| 8
De 50 à 64 ans ..... |_| 9 65 ans et plus ..... |_| 10

5-Etes-vous chef de famille?
OUI ..... |_| 1 NON ..... |_| 2

Si oui, répondez à la question 6, puis passez à la question 8
Si non, répondez dans l'ordre normal des questions

6-Profession du chef de famille:
Agriculteur ..... |_| 1 Petit patron, commerçant ..... |_| 2
Sans profession ..... |_| 3 Profession libérale ..... |_| 4
Cadre moyen ..... |_| 5 Employé ..... |_| 6
Fonctionnaire ..... |_| 7 Enseignant ..... |_| 8
Contremaître ..... |_| 9 Ouvrier ..... |_| 10
Cadre supérieur, industriel ..... |_| 11

7-Pour vous-même, précisez en toutes lettres votre profession, ou situation universitaire ou bien scolaire:

8-L'ordinateur que vous possédez est-il:
Le premier ..... |_| 1
Le second ..... |_| 2
Le troisième ..... |_| 3
Le quatrième ..... |_| 4
Autre ..... |_| 5

II VOUS ET TILT

9-Depuis quel numéro lisez-vous Tilt?

10-Lisez vous Tilt:
Tous les mois ..... |_| 1
De 6 à 10 fois par an ..... |_| 2
De 3 à 4 fois par an ..... |_| 3
De 1 à 2 fois par an ..... |_| 4

11-Vous arrive-t-il de relire d'anciens numéro de Tilt?
Souvent ..... |_| 1
Parfois ..... |_| 2
Jamais ..... |_| 3

12-Parmi les 6 derniers numéros, lequel vous a le plus intéressé?

13-Comment vous procurez-vous le Tilt que vous lisez habituellement?
Abonnement personnel ..... |_| 1
Achat personnel ..... |_| 2
Achat par autre personne ..... |_| 3
Emprunt- Don ..... |_| 4
Abonnement d'une autre personne ..... |_| 5

14-Eprouvez-vous parfoisdes difficultés à vous procurer Tilt?
OUI ..... |_| 1 NON ..... |_| 2

15-A partir de quelle année avez-vous découvert Tilt?

16-Combien de personnes (vous mis à part) lisent également "votre" Tilt ?

17-De qui s'agit-il ?(plusieurs réponses possibles):
Parents ..... |_| 1
Autres adultes ..... |_| 2
Enfants de la famille ..... |_| 3
Autres jeunes ..... |_| 4

18-Les logiciels présentés dans les publicités de Tilt vous intéressent-ils:
Beaucoup ..... |_| 1
Moyennement ..... |_| 2
Pas du tout ..... |_| 3

Tilt en question

19-Indiquez si les rubriques suivantes vous plaisent "beaucoup (1), assez (2), peu (3), pas du tout (4)".

19.1 Tilt Journal ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.2 Coup d'oeil ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.3 Tilt parade ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.4 Tubes ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.5 Dossier ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.6 Kid's school ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.7 Challenge ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.8 Ludic ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.9 Banzaï ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.10 SOS Aventure ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.11 Tam Tam Soft ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.12 Cher Tilt ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.13 Livres et micros ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.14 Petites annonces ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.15 Actuel ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.16 Banc d'essai ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.17 Télématilt ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.18 La leçon de dessin ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.19 Sésame (listings) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
19.20 Sésame (Abdul Alafrez) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4

20-Existe-t-il des rubriques que vous ne lisiez pas?
OUI ..... |_|1 NON ..... |_|2
Si oui, précisez lesquelles:
Pourquoi ?

21-Quelle est la rubrique que vous préférez?
Pourquoi?

22-Indiquez si les sujets suivants vous plaisent "beaucoup (1), assez (2), peu (3) ou pas du tout (4) ".

22.1 Le créateur du mois (T/J) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.2 Le graphiste du mois (T/J) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.3 Edgar Pixel (N° 51 p. 26) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.4 Imagina (N°54 p. 12) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.5 Enquête sur l'Est (N° 46...) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.6 Enquête Japon (N° 53 p. 14) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.7 Actuel - Cinéma et micro (N° 39 p.60) .. |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.8 Les mémoires optiques (N° 41 p.66) ... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.9 Pleins feux sur la RFA (N° 42 p. 64) .... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.10 L'invention de l'ordinateur (N° 45) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.11 Cité des sciences (N° 47 p. 76) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.12 L'histoire de Tilt (N° 50 p. 70) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.13 "Simulateurs de vol" (N° 40 p. 102) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.14 "Joysticks" (N° 41 p. 106) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.15 "Softs de création musicale" (N° 43) ... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.16 "PAO" (N° 45 p. 80) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.17 "Création graphique" (N° 46 p. 82) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.18 "Space Invaders" (N°49 p. 82) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.19 "Softs de combat" (N° 52 p. 76) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.20 "Jeux de rôles" (N° 53 p. 78) ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.21 "Logiciels d'animation" (N° 54 p. 80) ... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
22.22 "Le marché aux puces" (N° 44 p. 102) . |_|1 |_|2 |_|3 |_|4

23-Appréciez-vous que Tilt continue à chroniquer les logiciels qui tournent sur toutes les machines ?
OUI ..... |_|1
NON ..... |_|2

24-Préféreriez-vous que nous traitions uniquement les softs qui tournent sur:
8 bits ..... |_|1 16/32 bits ..... |_|2
Archimedes ..... |_|3

25-Préférez-vous les articles traitants uniquement:
Du ST ..... |_|1 De l'Amiga ..... |_|2
Des deux machines ..... |_|3

26-Ces aspects de Tilt vous semblent-ils "très (1), assez (2), peu (3) ou pas du tout agréables (4)" ?

26.1 La présentation ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
26.2 Les illustrations ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
26.3 Le ton ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4
26.4 Le rapport qualité/prix ..... |_|1 |_|2 |_|3 |_|4

Commentaires:

27-Programmez-vous les listings proposés dans la rubrique "Sésame" ?
OUI ..... |_|1 NON ..... |_|2

28-Quels sont les autres magazines "micro" que vous lisez régulièrement (1) ou assez régulièrement (2)?

28.1 L'ordinateur individuel ..... |_|1 |_|2
28.2 SVM ..... |_|1 |_|2
28.3 Soft et Micro ..... |_|1 |_|2
28.4 Micro-systèmes ..... |_|1 |_|2
28.5 Arcades ..... |_|1 |_|2
28.6 Game ..... |_|1 |_|2
28.7 ST Mag. ..... |_|1 |_|2
28.8 First ..... |_|1 |_|2
28.9 Atari Magazine ..... |_|1 |_|2
28.10 Am(disquette)mag. ..... |_|1 |_|2
28.11 Amstar ..... |_|1 |_|2
28.12 Amstrad 100 pour 100 ..... |_|1 |_|2
28.13 CPC ..... |_|1 |_|2
28.14 Ampro ..... |_|1 |_|2
28.15 Génération 4 ..... |_|1 |_|2
28.16 Amstrad PC ..... |_|1 |_|2
28.17 P Compatible Magazine ..... |_|1 |_|2
28.18 Compatible PC mag. ..... |_|1 |_|2
28.19 Commodore Revue ..... |_|1 |_|2

29-Lisiez-vous Hebdogiciel ?
Régulièrement ..... |_|1
De temps en temps ..... |_|2
Hebdoloquoi? ..... |_|3

30-Regrettez-vous sa disparition ?
OUI ..... |_|1
NON ..... |_|2

31-Trouvez-vous que Tilt soit, à l'égard des logiciels:
Trop critique ..... |_| 1
Pas assez critique ..... |_| 2
Suffisamment critique ..... |_| 3

32- Appréciez-vous la formule actuelle du guide de fin d'année (le numéro de l'année dernière était le 48 S)?
J'apprécie beaucoup ..... |_| 1 J'apprécie moyennement..... |_| 2
J'apprécie peu ..... |_| 3 Je n'apprécie pas du tout ..... |_| 4

33-Lisez-vous les Hors-séries de Tilt?
Régulièrement ..... |_| 1 De temps en temps ..... |_| 2
Jamais ..... |_| 3

34-Achetez-vous nos numéros spéciaux consacrés aux listings (MICRO-JEUX):
Régulièrement ..... |_| 1 De temps en temps ..... |_| 2
Jamais ..... |_| 3

35-Jouez-vous aux jeux des salles d'arcades:
Plusieurs fois par semaine ..... |_| 1 Plusieurs fois par mois ..... |_| 2
Une fois tous les trois mois ..... |_| 3 Jamais ..... |_| 4

36-Dans un concours, préférez-vous gagner(1 le plus, 5 le moins):
36.1 Un voyage ..... |_| 1 |_| 2 |_| 3 |_| 4 |_| 5
36.2 Un ordinateur ..... |_| 1 |_| 2 |_| 3 |_| 4 |_| 5
36.3 Des périphériques ..... |_| 1 |_| 2 |_| 3 |_| 4 |_| 5
36.4 Des logiciels ..... |_| 1 |_| 2 |_| 3 |_| 4 |_| 5
36.5 Des bons d'achat ..... |_| 1 |_| 2 |_| 3 |_| 4 |_| 5

III. VOUS ET LA MICRO-INFORMATIQUE

37-Possédez-vous une console? OUI |_| 1 NON |_| 2

Si oui, laquelle?
Sega ..... |_| 3 Nintendo ..... |_| 4
Autre ..... |_| 5
Si non, avez-vous l'intention d'en acheter une? OUI |_| 6 NON |_| 7
Si oui, laquelle?
Sega ..... |_| 8 Nintendo ..... |_| 9
Autre ..... |_| 10

38-Possédez-vous un micro? OUI |_| 1 NON |_| 2

Si oui, lequel?
Amstrad 464 ..... |_| 3 Amstrad 664 ou 6128 ..... |_| 4
Commodore 64 ou 128 ..... |_| 5 Atari 400, 800, 130 XE ..... |_| 6
Apple IIe ou IIc ..... |_| 7 Apple II GS ..... |_| 8
Atari 520 ST ..... |_| 9 Atari 1040 ST ..... |_| 10
Atari II méga ..... |_| 11 Amiga 500 ..... |_| 12
Amiga 1000 ..... |_| 13 Amiga 2000 ..... |_| 14
Compatible PC ..... |_| 15 Macintosh ..... |_| 16
Spectrum ..... |_| 17 Amstrad PCW ..... |_| 18
Thomson (tous) ..... |_| 19 MSX 1 ou 2 ..... |_| 20
Autre (précisez) ..... |_| 21

39-Envisagez-vous d'acheter un autre micro dans les six prochains mois ?
OUI ..... |_| 1 NON ..... |_| 2

Si oui, lequel ?
Amiga 500 ..... |_| 3 Amiga 2000 ..... |_| 4
Atari 520 ST ..... |_| 5 Atari 1040 ST ..... |_| 6
Archimedes ..... |_| 7 Macintosh ..... |_| 8
Apple II GS ..... |_| 9 Compatible PC ..... |_| 10
Autre (précisez) ..... |_| 11

40-Un membre de votre famille (parent, frère,soeur) souhaite t-il acquérir prochainement un ordinateur?
OUI ..... |_| 1 NON ..... |_| 2

Si oui, lequel ?
Amiga ..... |_| 3 Atari ST ..... |_| 4
PC ..... |_| 5 Autre ..... |_| 6

41-Quelle marque de calculette possédez-vous?

Programmable		Non-programmable	
Sharp	|_| 1	Sharp	|_| 2
Texas Instrument	|_| 3	Texas Instrument	|_| 4
Hewlett Packard	|_| 5	Hewlett Packard	|_| 6
Autre	|_| 7	Autre	|_| 8

42-Possédez-vous un pocket?
OUI ..... |_| 1
NON ..... |_| 2

Si oui, de quelle marque :
Canon X07 ..... |_| 3 Sharp PC 1500 ..... |_| 4
Casio PB ..... |_| 5 Autre ..... |_| 6

43-Vous servez-vous de "votre" ordinateur?
Pour programmer ..... |_| 1 Pour jouer ..... |_| 2
Pour étudier ..... |_| 3 Dans le cadre de votre travail .. |_| 4

44-Si c'est pour programmer, indiquez les langages que vous pratiquez
Assembleur ..... |_| 1 Basic ..... |_| 2
C ..... |_| 3 Forth ..... |_| 4
Pascal ..... |_| 5 Autre ..... |_| 6

45-Utilisez-vous les périphériques suivants (plusieurs réponses sont possibles):
45.1 Lecteur de K7 ..... |_| 1 45.2 Lecteur de disquettes ... |_| 2
45.3 Imprimante ..... |_| 3 45.4 Moniteur ..... |_| 4
45.5 Modem ..... |_| 5 45.6 Tablette graphique ..... |_| 6
45.7 Handy Scanner ..... |_| 7

46-Envisagez-vous de vous équiper dans les six prochains mois en (plusieurs réponses possibles):
46.1 Lecteur de K7 ..... |_| 1 46.2 Lecteur de disquettes ... |_| 2
46.3 Imprimante ..... |_| 3 46.4 Moniteur ..... |_| 4
46.5 Modem ..... |_| 5 46.6 Tablette graphique ..... |_| 6
46.7 Handy scanner ..... |_| 7

47-Combien de logiciels possédez-vous?

0 à 10 ..... I_I 1
10 à 25 ..... I_I 2
25 à 50 ..... I_I 3
50 à 100 ..... I_I 4
100 à 250 ..... I_I 5
250 à 500 ..... I_I 6
500 à 1000 ..... I_I 7
Plus de 1000 ..... I_I 8

48-Combien de logiciels avez-vous acheté au cours des six derniers mois?

0 à 5 ..... I_I 1
5 à 10 ..... I_I 2
10 à 20 ..... I_I 3
20 à 50 ..... I_I 4
50 à 100 ..... I_I 5
Plus de 100 ..... I_I 6

49-Comment vous procurez-vous vos logiciels? Classer importance: 1 est le plus, 4 le moins.

49.1 Achat ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4
49.2 Echange ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4
49.3 Copie ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4
49.4 Prêt ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4

50-Indiquez si les sujets suivants vous intéressent "beaucoup (1), assez (2), peu (3) ou pas du tout (4)"

50.1 Logiciels d'action ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4
50.2 Logiciels éducatifs ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4
50.3 Simulateurs de vol ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4
50.4 Softs de création graphique ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4
50.5 Softs de création musicale ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4
50.6 Jeux d'aventure ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4
50.7 Wargames et stratégie ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4
50.8 Emulateurs ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4
50.9 Périphériques ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4
50.10 Digitaliseurs ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4
50.11 Initiations aux langages ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4
50.12 Comment créer un jeu ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4
50.13 Initiation au Videotex ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4
50.14 Trucs de programation ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3 I_I 4

51-Indiquez si vous utilisez "souvent (1), de temps en temps (2), jamais (3)" les utilitaires suivants:

51.1 Traitement de textes ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3
51.2 Gestion de fichiers ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3
51.3 Tableurs ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3
51.4 Comptabilité ..... I_I 1 I_I 2 I_I 3

52-Quel est le coût global de votre matériel ?

Moins de 1 000 francs ..... I_I 1 De 1 000 à 2 500 francs ..... I_I 2
De 2 500 à 5 000 francs ... I_I 3 De 5 000 à 7 500 francs ..... I_I 4
De 7 500 à 10 000 francs.. I_I 5 De 10 000 à 20 000 francs ..... I_I 6
Plus de 20 000 francs ..... I_I 7

IV VOUS ET LE MINITEL

53-Possédez-vous un minitel? OUI I_I 1 NON I_I 2

Si non, avez-vous la possibilité d'en utiliser un ? OUI I_I 3 NON I_I 4
Si oui, c'est:
Sur votre lieu de travail ... I_I 5 Chez des amis ..... I_I 6
Autres ..... I_I 7

54-Utilisez-vous un minitel:

Tous les jours ..... I_I 1 Plusieurs fois par semaine ..... I_I 2
Une fois par semaine ..... I_I 3 Moins souvent ..... I_I 4

55-Utilisez-vous le service Tilt? OUI I_I 1 NON I_I 2

Si oui, indiquez si c'est:
Une fois par jour ..... I_I 3 Une fois par semaine ..... I_I 4
Plusieurs fois par sem..... I_I 5 Une fois par mois ..... I_I 6
Plusieurs fois par mois .... I_I 7 Moins souvent ..... I_I 8

56-Etes-vous très (1), assez (2), plutôt (3) ou pas du tout satisfait (4) par les rubriques suivantes:

		1 2 3 4			1 2 3 4
56.1	Jackpot	I_II_II_II_I	56.2	Débat piratage	I_II_II_II_I
56.3	ST/Amiga	I_II_II_II_I	56.4	Débat virus	I_II_II_II_I
56.5	Crypto	I_II_II_II_I	56.6	Rally	I_II_II_II_I
56.7	Forum	I_II_II_II_I	56.8	Bidouilles	I_II_II_II_I
56.9	Catalogue	I_II_II_II_I	56.10	P.A	I_II_II_II_I
56.11	SOS	I_II_II_II_I	56.12	Adresses	I_II_II_II_I
56.13	Hit-parade	I_II_II_II_I	56.14	Infos	I_II_II_II_I

57-Classez par ordre de préférence (de 1 à 6) les rubriques que vous souhaiteriez voir créées:

		1 2 3 4 5 6
57.1	Jeux interactifs	I_II_II_II_II_II_I
57.2	Téléchargement	I_II_II_II_II_II_I
57.3	Vente par correspondance logiciels	I_II_II_II_II_II_I
57.4	Vente par correspondance matériel	I_II_II_II_II_II_I
57.5	SOS matériel et programmation	I_II_II_II_II_II_I
57.6	Rendez-vous avec les créateurs	I_II_II_II_II_II_I

58-Parmi ces radios, laquelle écoutez-vous régulièrement?

RTL ..... I_I 1 RMC ..... I_I 2
FRANCE INTER ..... I_I 3 FUN FM ..... I_I 4
CHIC FM ..... I_I 5 SKYROCK ..... I_I 6
EUROPE 1 ..... I_I 7 NRJ ..... I_I 8
HIT FM ..... I_I 9 NOSTALGIE ..... I_I 10
KISS FM (95.2) ..... I_I 11 RADIO LOCALE ..... I_I 12

59-Avez-vous des observations particulières à formuler concernant Tilt ?

FACULTATIF

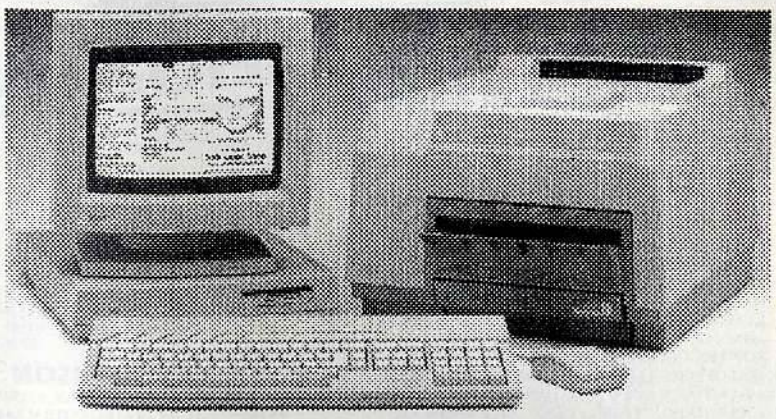
NOM:
PRENOM:
ADRESSE:

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 moniteur en téléviseur couleur multistandart 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 PARTNER - EVOLUTION - SYGNUM - SOLUTION - MEMCOMPTA- COMPTA JAGUAR - MEMPAYE - SUPERBASE - INDUCTION - MEDI ST - MEDI COMPTA - VIP - MASTERPLAN - CALCOMAT 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 - DUNJO. 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

AMSTRAD

ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2
+ENDURO RACER+QUARTET
+WONDER BOY+SCOOBY DOO
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES
+RYGAR+GAUNTLETDEEPDUNG
AMST GOLD HIT N3 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WCLEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115/165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIV+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLLECT KONAMI 115F/185F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEME
SIS+JAILBREAK+YE AR KUNG
FU2+GREEN BERET+YE AR
KUNG FU+HYPERSPORT
+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM
A7+CRITMASS+AIRWOLF+THAN
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HITS 3 145/225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
LES TRESORS USG 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINTER GAMES+WORLD
GAMES+SUPERCYCLE
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN STAR HIT N2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARC HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG
MAX+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
+EXPRESS RAIDER+SUPER
SOCCER+TAI PAN+XEVIOUS
LORICIEL HIT 4 149/195F
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 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 N°1 145F
+ MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 + PACIFIC
OCEAN STAR HITS 95/145F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMST GOLD HITS N2 95/145F
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX
+ KONOMI'S GOLF
PACK FIL N°2 139/189F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUT
+ CAULDRON2 + SORCERY
LES EXCLUSIFS N°1 99/145F
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOBY DOO
+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
THEY SOLD MIL N°3 95/145F
+KUNG FU MASTER +FIGHTER
PILOT+GHOSTBUSTER + RAMBO
LORICIEL HIT N°6 129/179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC
+LAST MISSION
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATA LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5° AXE+SAPIENS
+MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

AQUANAUTE	119/159F
ALTERN WORLD GAMES	95/145F
APOCALYPSE	95/145F
BAD CAT	95/145F
BLOOD BROTHERS	95/145F
CHAIN REACTION	95/145F
CHARLIE CHAPLIN	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CYBERNOID FIGHT MAC	95/145F
CONSPIRATION	145/185F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
E.X.I.T	145/195F
FIREZONE	125/175F
GABRIELLE	139/175F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GOTHIK	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
GUNSHIP	195/245F
GUNSMOKE	95/145F
HERCULE	95/145F
HURLEMENTS	135/175F
IKARI WARRIOR	95/145F
IRON HORSE	99/149F
JINKS	95/145F
KARNOV	95/145F
LA PANTHERE ROSE	99/149F
LA CHOSE GROTEMBUR	135/175F
LAZER TAG	95/145F
MICKEY MOUSE	95/145F
NIGEL MANSELL	95/145F
NEBULUS	95/145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129/169F
RASTAN	89/145F
RIMMERUNNER	89/145F
ROARWARS	95/145F
SHACKLED	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SORCERER LORD	179/235F
SPACE RACER	139/189F
STRYFE 2	135/175F
SPY TRILOGY	95/145F
SUPER HANG ON	95/145F
TARGET RENEGADE	89/145F
THE HUNT RED OCTOB	145/195F
THE FLINTSTONES	89/139F
THE LAST NINJA	95/145F
THE SENTINEL	99/149F
TRIVIAL PURS JUNIOR	185/245F
TROLL	89/139F
V2	ND/175F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEAD TOURNAM	95/145F

HIT PARADE

ARKANOID2:REVENGE	89/145F
ASTERIX CHEZ RAHAZA	ND/195F
BASKET MASTER	89145F
BEDLAM	95/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BUBBLE BOBBLE	95/145F
BOB WINNER	129/169F
BOBSLEIGH	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CLASH	ND/195F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CRASH GARET	195F
DRILLER	145/185F
FLYING SHARCK	99/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	89/145F
HANS D'ISLANDE	129/145F
HURLEMENTS	135/175F
HSM COBRA	259/275F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
LA GUERRE DES ETOILE	99/149F
LA MARQUE JAUNE	249/249F
L'ANGE DE CRISTAL	145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189F
LES MAITRES DE L'UNI	95/145F
MACH 3	129/179F
MATCH DAY 2	89/145F
NORTH STAR	95/145F
OUT RUN	95/145F
OXPHAR	ND/205F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	89/145F
QUAD	145/179F
QUIN	ND/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
SANTA FE	ND /175F
SEPTEMBER	95/145F
SCRABBLE FR	175/220F
SUPERSKI	145/195F
TERRAMEX	125/175F
TETRIS	95/135F
TOUR DE FORCE	95/145F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WESTERN GAMES	95/145F
WORLD C LEADERBOAR	89/145F
ATF ADV TAVT FIGHT	89/139F
ATOMIK	119/159F
BILLY2	135/195F
BIRDIE	135/175F
BIVOUAC	125/195F
BLUEBERRY	ND/195F
BUGGY BOY	95/145F
COBRA(LORICIEL)	129/179F
CRAZY CARS	129/159F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
DANDARE 2	95/145F
DEATH WISH 3	89/145F
ENTREPRISE	89/145F
FIRE TRAP	95/145F
IZNOGOUD	195/245F
LES DIEUX DE LA MER	145/195F
LES RIPOUX	125/195F
L'OEIL DE SETE	145/189F
LES CHIFFRES ET LETTR	ND/225F
LE PASSAGER DU TEMPS	ND/195F
MASQUE PLUS	ND/189F
MEURTRES EN SERIES	259/299F
MONOPOLY	175/245F
PEPE BEQUILLE	145/195F
PROHIBITION	120/195F
SCALEXTRIC	95/145F
SILENT SERVICE	85/139F
THUNDERCATS	89/145F
TOBROUCK	119/169F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
TURLOGH LE RODEUR	245/245F
ZOMBI	135/165F

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 245/245F
+GAME OVER +FOMULE 1
+ARKANOID +SORCERY
ALBUM THOMSON 245/295F
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS
+ MONOPOLY + RUNWAY
LORICIELS HIT I 155/185F
+PULSAR 2+YETI+ELIMINAT
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

AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZA	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
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
FLASH POINT	145/195F
GAME OVER NF	145/195F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285/295F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	145F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA MASCOTTE	ND/195F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES CLASSIQUES N°1	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
MEWILO	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
SILENT SERVICE	145/195F
SCRABBLE	175F
SPACE TUNNEL	145/195F
SPORT D'ETE	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
VOL SOLO	145F
WIZZBALL	145/195F
YE AR KUNG FU 2	145F
ZOMBI	125/145F

COMMODORE 64

ELITE 6 PACK N°3 99/145F
+DRAGON'S LAIR 1+2
+ENDURO RACCER+QUARTET
+WONDER BOY+SCOOBY DOO
ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARC 119/195F
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEPDUNG
LES GREMLINS 119/169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLLECT KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEME
SIS+JAILBREAK+YE AR KUNG
FU 2+GREEN BERET+YE AR
KUNG FU+HYPERSPORT
+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECT 99/145F
+SABOTEUR+SABOTER2+SIGMA7
+CRITMASS+AIRWOLF+THANAT
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+RANARAMA
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS
IMAGINE ARC. 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+IMPOSSMISION
LES TRESORS USG 115/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST NGOBBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ELITE 6 PACK N°2 99/145F
+ACE+LIGHTFORCE+INTL
KARATE+BATTY+SHOCKWAY
GAME SET MATCH 129F/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING
PONG+FOOT+GOLF+BASEBALL
+BOXING+POOL+SUPER DECATH
ALBUM EPYX 99/145F
+ SUMMER GAME+BREAKDANCE
+ PITSTOP 2+ IMPOSSIBLMISSION
HIT PACK 2 99/145F
+ 1942+ SCOOBY DOO+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR
THEY SOLD A MIL. 3 95/145F
+ KUNG FU MASTER + RAMBO
+ GHOSTBUSTER+ FIGHTE PILOT

NOUVEAUTES

BAD CAT	95/145F
BLOOD BROTHERS	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
FLINSTONES	95/145F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
GUNSMOKE	95/145F
HERCULE	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
JINKS	95/145F
KARNOV	95/145F
KNIGHT GAMES 2	95/145F
LA PANTHERE ROSE	95/135F
LORDS OF CONQUEST	99/169F
MICKEY MOUSE	95/145F
MORPHEUS	149/179F
NEBULUS	95/145F
OGRE	ND/175F
PHM PEGASUS	99/145F
POWER AT SEA	ND/169F
SHACKLED	95/145F
SKY FOX 2	99/149F
STREETSPORT BASKET	95/145F
STREET SPORT BASEBAL	95/145F
SUPER HANG ON	95/145F
TARGET RENEGADE	95/145F
TROLL	89/139F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEADERB TOUR	95/145F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

Promotions sur manettes

Manettes Speed King	110 F
Manette Pro 5000	129 F
Cheetah 125 +	85 F
Cheetah mach 1 +	129 F

HIT PARADE

APOLLO 18	95/145F
ACE OF ACES	95/145F
ADVAN TACT FIGHTER	89/139F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ARKANOID 2:REVENGE	95/145F
BANKOK KNIGHTS	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BEDLAM	95/125F
BOB WINNER	135F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CYBERNOID FIGHTING	95/145F
DEFENDER OF CROWN	135/145F
FLYING SHARK	89/129F
GAUNTLET 2	95/145F
GAUNTLET	95/145F
GRYZOR	95/145F
GUNSHIP	145/195F
IKARI WARRIORS	95/145F
LA GUERRE DES ETOILE	99/149F
LES MAITRES DE L'UNIV	95/145F
MATCH DAY 2	95/145F
NORTHSTAR	95/145F
OUT RUN	95/145F
PIRATES	145/195F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	95/145F
PROHIBITION	175F
PROJECT STEALTH FIGH	145/195F
ROLLING THUNDER	95/145F
RIMMERUNNER	89/135F
RASTAN	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SKATE OR DIE	99/159F
SUPERCYCLE	95/145F
TEST DRIVE	99/149F
TETRIS	95/145F
THE LAST NINJA	95/145F
THE TRAIN	99/149F
THUNDERCATS	95/145F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIO	185/245F
TROLL	89/139F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F

SEGA

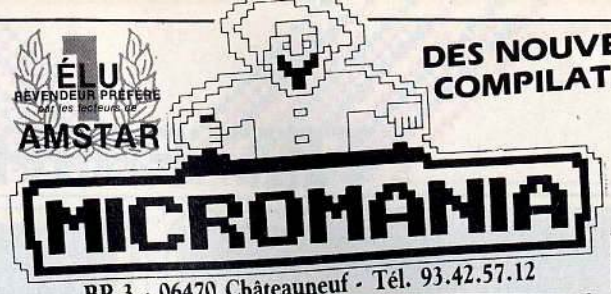
MANETTE SPECIALE 145F

LUNETTES 3D	290F
AFTER BURNER	279F
ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACL WORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
COMBAT RESCUE	199F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
FANTASY ZONE 2	199F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GLOBAL DEFENSE	195F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZAXXON 3D	249F
ZILLION	195F
ZILLION 2	199F

SPECTRUM

INCROYABLE !

ELITE 6 PACK N°3	95
ARCADE ACTION	119
LES GREMLINS	119
LA COLLECTION KONAM	119
TOP TEN COLLECTION	99
GEANTS D'ARCADE	119
LES TRESORS USG	115
ALBUM HEWSON	95F
BEST OF ELITE 2	95F
HIT PACK 1	75F
ELITE 6 PACK N°2	95F
GAME SET MATCH	129
HIT PACK 2	98F
THEY SOLD AMILL 3	95F
THEY SOLD A MILL 2	95F



DES NOUVELLES COMPILATIONS DÉMENTES !

DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

ATARI ST

ARCADE FORCE	**295F**
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES	
+GAUNTLET+METROCROSS	
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
AQUAVENTURA	225F
ARKANOID 2	185F
BAD CAT	225F
BATTLESHIPS	145F
BMX SIMULATOR	145F
BOBO	225F
BOULDERDASH2	195F
BRAVE STAR	175F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	235F
CHARLIE CHAPLIN	195F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
G.I.G.N	185F
GOLD RUNNER 2	225F
HERCULE	185F
IKARI WARRIORS	145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	225F
INTERNATIONAL SOCCER	185F
JINKS	185F
JOE BLADE	119F
KING OF CHICAGO	249F
KNIGHTMARE	185F
L'AFFAIRE	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBURG	225F
LA PANTHERE ROSE	225F
LEATHERNECK	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LES TUNIQUES BLEUES	185F
MICKEY MOUSE	185F
NORTHSTAR	185F
OUT RUN	195F
OBLITERATOR	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PLATOON	185F
POLICE QUEST	185F
POWER PLAY	185F
QIN	235F
RENEGADE	195F
RETURN TO GENESIS	185F
RIMRUNNER	145F
ROLLING THUNDER	225F
ROAD WARS	185F
ROCKFORD	185F
ROCKET RANGER	275F
SECONDS OUTS	185F
SHADOW GATE	285F
SIDE ARMS	185F
SPACE HARRIER	225F
SPACE RACCER	185F
SPIDERTRONIC	215F
SPITFIRE 40	185F
STAFF X29	215F
STARSHIP	145F
STRIP POKER II	145F
SUPERSKI	220F
TARGET RENEGADE	145F
THE FLINSTONES	185F
THE THREE STOOGES	295F
TERRAMEX	195F
TRANTOR	175F
TURLOGH LE RODEUR	225F
VAMPIRE'S EMPIRE	195F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WARLOGH'S WEST	215F
WHERE TIME STOOD STEEL	185F
WINTER OLYMPIAD 88	185F

3D GALAX	155F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARKANOID	125F
ARCTIC FOX	195F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
AUTO DUEL	225F
BACKLASH	225F
BALANCE OF POWER	225F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	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 THE 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
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
IZNOGOUD	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 DES ETOILES	175F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LA MASCOTTE	195F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES RIPOUX	175F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'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 DE MORTEVILLE	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
PHANTAISIE 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
SPY VS SPY	225F
STRIKE FORCE HARRIER	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F
STAR TRECK	175F
SUPERSPRINT	145F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
TETRIS	185F
THE HUNT FOR RED OCTOB	225F
THE PAWN	225F
TONIC TILES	185F
TRACKER	190F
TRAUMA	225F
TRIVIAL PURSUIT	285F
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

PC COMPATIBLES

MANETTE KONIX	**195F**
MANETTE+CARTE	**295F**
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	**275F**
+INFILTRATOR+ECHECS 3D+N 10	
PC HITS	**225F**
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS	
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER	

ACE OF ACES	195F
ARKANOID	195F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BALANCE OF POWER	175F
BARDS 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 YEAG FLIGHT SIM	245F
COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
ELITE	225F

F15 STRIKE EAGLE NF	185F
FER ET FLAMME	225F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
FRIGHTMARE	185F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET	175F
G.I.G.N.	285F
GRAND PRIX 500CC	175F
GRYZOR	185F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
IKARI WARRIORS	185F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDOOR SPORTS	225F
IZNOGOUD	225F
JACKAL	185F
JINXTER	225F
KING OF CHICAGO	229F
KRYSTOR	225F
L'AFFAIRE	215F
L'AFFAIRE SYDNEY	225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	215F
LA MARQUE JAUNE	245F
LA MASCOTTE	185F
L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD	249F
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 ET LETTRES	145F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
MACH3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MASQUE PLUS	225F
MEWILO	225F
MEURTRES EN SERIE NF	275F
MISSION	175F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
PROFESSION DETECTIVE	225F
PROHIBITION	225F
QIN	275F
ROCKET RANGER	245F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SOLO FLIGHT	195F
SOLOMON'S KEY	195F
STRIKE FORCE HARRIER	269F
SUPER SKI	225F
TEST DRIVE	225F
TETRIS	185F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE PAWN	185F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET	195F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F

VERSAILLES STORY	245F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WHERE TIME STOOD STEEL	195F
WIZBALL	185F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	215F

AMIGA

ARKANOID	245F
ARMY MOVES	225F
ARTICFOX	185F
BALANCE OF POWER	295F
BAD CAT	225F
BARBARIAN	225F
BARDES TALE	225F
BATTLESHIPS	195F
BLACKSHADOW	185F
BMX SIMULATOR	145F
BOBO	225F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	295F
CHESSMASTER 2000	225F
CRASH GARRET	295F
CRAZY CARS	245F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
DESTROYER	225F
DIABLO	145F
ECO	245F
FIRE POWER	245F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
FLINSTONES	185F
G.I.G.N.	225F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER	215F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON	225F
GEE BEE AIR RALLY	195F
GRAND SLAM TENNIS	225F
GUILD OF THIEVES	289F
INDOORSPORTS	195F
INSANITY FIGHT	225F
IRON LORD	275F
JINKS	225
KING OF CHICAGO	325F
KNIGHT ORC	185F
LA GUERRE DES ETOILES	195F
LA PANTHERE ROSE	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
LEADERBOARD	215F
MACH3	220F
MARBLE MADNESS	195F
PHANTASIE III	295F
PLATOON	225F
PORT OF CALL	375F
ROADWARS	195F
ROLLING THUNDER	225F
ROCKET RANGER	309F
SENTINEL	225F
SHADOWGATE	225F
SILENT SERVICE	375F
SINBAD	375F
SLAYGON	195F
STARWAYS	195F
SUPER HUEY	225F
TERRAMEX	195F
TANGLEWOOD	225F
TERRAPODS	195F
TEST DRIVE	325F
TETRIS	185F
TIME BANDITS	185F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
ULTIMA 4	225F
UMS	245F
VAMPIRE EMPIRE	195F
WINTER GAMES	195F
WIZZBALL	245F
WORLD GAMES	195F
XENON	185F

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

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature .....

Règlement: je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

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



Première attaque des flammes vivantes.



Attention, les clairvoyants en veulent à votre énergie !

ATARI ST

Warlock's Quest

Parviendrez-vous à sauver le monde du chaos originel ? Pour vaincre le Diable il vous faudra trouver les huit objets magiques qui essaiment les vingt tableaux de ce magnifique jeu d'aventure/action...

Ere Informatique nous gâte depuis quelques temps, après *L'Arche du Capitaine Blood* et *Crash Garret*, voici *Warlock's Quest*. Vous devez aider un mage à sauver une fois de plus le monde du chaos originel. Le maître terrifiant des forces obscures a dérobé aux hommes le Karna, symbole de puissance. Vous avez pour objectif de vaincre le Diable et récupérer le Karna. Malgré vos pouvoirs de magicien, vos chances de réussir sont nulles si vous ne récupérez pas, en cours de route, huit objets magiques capables de venir à bout de Satan. Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté et la victoire se trouve au bout d'une vingtaine de tableaux.

Le haut de l'écran affiche des renseignements indispensables tels que les points de vie, l'énergie de votre bâton magique, les objets récupérés, les monstres présents à l'écran, etc. La partie inférieure de l'écran présente le terrain d'action. Doté d'un scrolling horizontal, le jeu se déroule sur deux plans qui représentent la surface de la terre et un souterrain. Votre personnage, un petit mage vêtu de bleu, rappelle un peu celui de

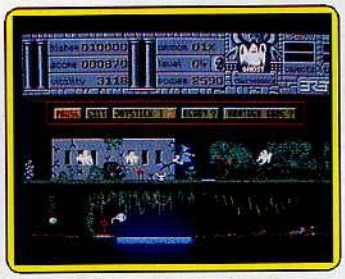


La perle magique.



Pas de pitié pour le Golem.

Solomon's Key. Il peut sauter, s'accrocher aux lianes et descendre des escaliers ou échelles. Son arme, un bâton magique, lance des boules de feu. Attention, vous pouvez tirer coup sur coup deux boules de feu mais impossible ensuite de recommencer tant qu'elles sont présentes à l'écran.



Méfiez-vous de l'œil !



L'araignée veille.

Faire mouche à tous les coups évite d'être sans défense pendant quelques longues secondes. La stupéfiante variété de monstres que vous affrontez est un des faits marquants du jeu. Zombies, fantômes, krakens, golem, araignée géante... sont vos premiers adversaires. Méfiez-vous de l'œil...

Le jeu se déroule à un rythme soutenu, à peine une vague de monstres vaincus, la suivante vous tombe dessus sans crier gare. Les points de vie dégringolent à une vitesse effarante, ce qui est inquiétant dans la mesure où le mage n'a qu'une vie ! Notons que les monstres du souterrain sont les plus meurtriers. Pour corser le tout, il vous faut être attentif aux détails de chaque tableau car des objets récupérables parsèment le parcours. Par exemple, empressez-vous de récupérer les fioles de vitalité, de protection ou encore les fameux objets magiques pour le final. Restez tout de même prudent car certains objets sont des pièges mortels. La difficulté du jeu est accrue par le fait que vous devez souvent descendre dans le souterrain (niveau particulièrement truffé de pièges machiavéliques) pour récupérer un objet... Fait curieux, une partie du jeu se déroule exclusivement dans le souterrain vous privant ainsi de la joie de « dégommer » les monstres de la surface. Après avoir récupéré le sixième objet, le programme vous ramène quelques tableaux en arrière pour vous permettre d'affronter lesdits monstres. Cependant, sachez que cela ne vous laisse aucune chance de sur vie s'il ne vous reste que mill points de vie.

Les points forts de ce logiciel tiennent dans sa grande variété de monstres et de situations et surtou son souci du détail. En effet, cha que tableau est féru de détails de clins d'œil qui donnent le to humoristique. Il faut souligne également l'ingéniosité des pièges Certains joueurs pourraient regre ter l'absence de vies supplémen taires mais, à notre avis, cela dim nuerait le challenge que propos le jeu. Servi par des graphisme et une animation de qualité, u bruitage correct, ce logiciel a tou pour devenir un hit... (Disq. Er Informatique pour *Atari ST*.)

Dany Boolauc

Type _____ *aventure/actio*
Intérêt _____ *1*
Animation _____ ★★★★
Graphisme _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____

ATARI ST

Gunship

Microprose vous propose de revivre les héroïques missions des pilotes d'avions lors de la Seconde Guerre mondiale. *Gunship* atteint sur *ST* un degré de perfection rare dans la simulation. Bravo !...



Mission réussie. Vous allez prendre du galon...

Chaque guerre possède ses vaisseaux de guerre vedettes. Par exemple, pour la Seconde Guerre mondiale, ce furent les tanks, les avions (chasseurs ou bombardiers) et les sous-marins. Au fur et à mesure que s'écoulent les années, les noms et l'apparence de ces engins perdent leur connotation guerrière pour entrer dans la légende. Jeux de simulation ou d'arcade nous font revivre les moments héroïques des pilotes d'avions ou de capitaines de sous-marins de cet engagement. Maintenant que la guerre du Viêt-nam a été lentement « digérée » par l'Histoire, nous héritons d'un nouvel engin d'une terrible efficacité : l'hélicoptère de combat.

Rapide dans ses interventions, mobile et doté d'un armement d'une très haute technologie, ce



Un décollage parfait.

type d'appareils est un atout précieux dans les combats tactiques pour l'appui des éléments d'interventions terrestres ou encore dans l'attaque des positions stratégiques ennemies.

Microprose vous propose de tenir les commandes d'un engin spécialement conçu pour ce type de combat : le AH-64 A APACHE. Ce jeu de simulation reproduit fidèlement les commandes de vol, l'armement et les performances d'un véritable hélicoptère. Le logiciel est accompagné d'une excellente documentation en anglais qui comporte une foule de renseignements sur l'Apache et son armement. Nous vous recommandons de le lire sérieusement avant de tenter un chargement de disquette. Attardez-vous longuement sur les chapitres clairs et précis consacrés au pilotage d'hélicoptère. Un autre bon point, un carton perforé à placer sur votre clavier vous indique les touches utiles et leurs fonctions.

La première mission s'effectue dans un camp d'entraînement américain. Votre objectif : décoller, prendre de l'altitude et aller attaquer une base factice. Les ennemis tirent à blanc. On se rend bien vite compte qu'un hélicoptère et un avion ont autant de points communs qu'une vache et un puceron ! Il vous faudra oublier les réflexes acquis en jouant à *Flight Simulator II*. Tout d'abord la force ascensionnelle est indépendante de la force directionnelle. Autrement dit, entre trente et quatre-vingt-dix nœuds, une poussée du joystick vers l'arrière ne fera pas grimper votre engin mais reculer ! Poussez le joystick vers l'avant, l'engin ne descend pas mais avance tout en prenant de l'altitude ! Entre cent et cent cinquante nœuds l'hélicoptère réagit un peu plus comme un avion. Simple n'est-ce-pas ? En fait, le jeu est très abordable malgré les apparences. Il suffit de s'entraîner avec la documentation sur les genoux et le carton sur le clavier pendant les premières tentatives.



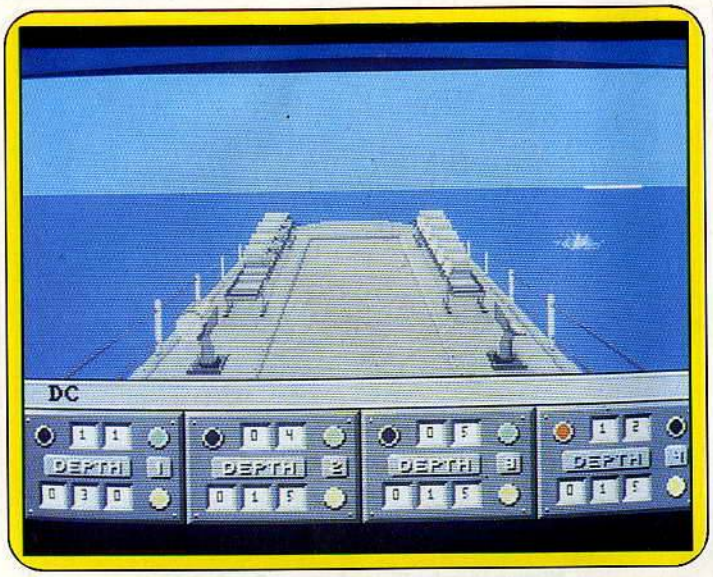
Pleins feux sur la base ennemie !

Une fois les vols maîtrisés vous pouvez vous familiariser avec l'armement ; rockets, missiles, canons... rien ne manque. Un gadget utile, le TADS (une caméra à fibres optiques équipée de laser) qui permet au pilote lui-même équipé d'un casque connecté au TADS, de diriger canons et missiles en tournant simplement la tête vers l'objectif de son choix. Dans le jeu l'écran du TADS vous signale toujours s'il a un objectif en vue, il suffit alors d'appuyer sur le bouton du joystick pour activer le viseur-laser. Le pilote peut également obtenir un « zoom » de l'objectif pour l'identifier. Une mission terminée vous devez impérativement revenir à la base où une évaluation de vos performances est effectuée. En cas de succès, vous montez de grade, voire, vous êtes décoré ! Les choses sérieuses commencent quand il s'agit de remplir une mission « réelle ». Notez vos objectifs, repérez-les sur la carte et adoptez une tactique en fonction du terrain. Ces préliminaires sont utiles car les radars et les défenses anti-aériennes ennemis sont efficaces. Les approches en basse altitude sont payantes et utilisez le brouillage radar si vous êtes repéré ! Une autre tactique consiste à se placer derrière une colline et utiliser le vol stationnaire et ascensionnel pour attaquer sans être tout de suite repéré. Gare aux missiles à têtes chercheuses, vous les éviterez grâce aux leurres thermiques ou le vol en zigzag.

Gunship est un logiciel d'une excellente qualité, il atteint un degré de perfection rare dans la simulation. On prend un réel plaisir à piloter cet hélicoptère dans un décor bien restitué.

Les graphismes sont suffisamment nets et l'animation est une des meilleures dans ce type de jeu. Le bruitage et le confort de jeu sont bons. La création d'un ramdisk est conseillée pour éviter les manipulations de disquettes. Un must ! (Disquette Microprose pour *ST*, bientôt disponible sur *Amiga* et *Apple IIGS*. Manuel d'utilisation en français.) Dany Boolauck

Type	*simulation*
Intérêt	*17*
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*D*



Un soft très riche qui offre un grand choix de situations différentes.

AMIGA/APPLE II ET II GS

Destroyer

Les ennemis attaquent, avions à abattre, navire à couler, sous-marin à anéantir, capitaine de destroyer n'est pas une sinécure...

Le nouveau programme d'Epyx sur *Amiga* est une excellente simulation dans laquelle vous prenez le commandement d'un destroyer. Le rôle de capitaine n'est pas une sinécure, il faut avoir l'œil à tout si vous voulez vraiment contrôler la situation. Mais, avant tout, familiarisez-vous avec les différents postes de commandes.

Commençons d'abord par le centre nerveux du navire qui se trouve sur le pont. Celui-ci est représenté sur l'écran par un panneau de contrôle divisé en cinq sections qui vous permettent de diriger votre vaisseau manuellement ou en utilisant l'un des systèmes automatiques, de recevoir des rapports et de mettre en état d'alerte les différentes équipes de combat. C'est de là que vous dirigez le plus souvent votre navire en cours de mission et vous ne quittez ce poste de commandement qu'à l'approche de l'ennemi.

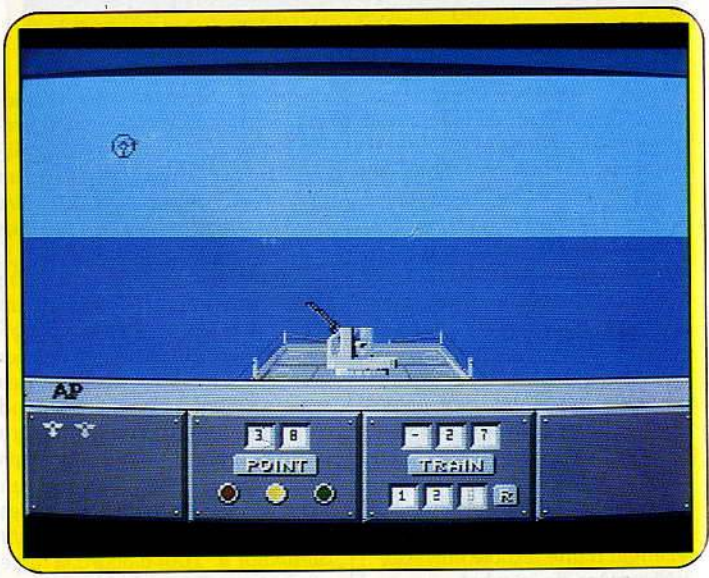
La navigation peut se faire de façon manuelle ou automatique, vous avez la possibilité de passer de l'une à l'autre quand vous le désirez. Avant de partir en mission, il est conseillé de passer à la salle de navigation afin d'établir un itinéraire. Vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre étapes successives qui sont alors suivies scrupuleusement par l'homme de barre, ce qui vous permet de vous concentrer sur d'autres tâches. Ce plan de route est modifiable à chaque instant, en reprenant les commandes manuelles, en donnant des nouvelles coordonnées. Deux autres systèmes de navigation automatique, accessibles à partir du pont, sont parfois utilisables.

Lorsque vous découvrez un sous-marin, passez en mode « poursuite », ce qui vous permet de vous concentrer sur sa destruction. Ou bien quand votre navire est trop endommagé pour continuer le combat, sélectionnez le mode de fuite afin de quitter la zone dangereuse en zigzagant pour éviter les tirs ennemis.

Toute approche suspecte vous est signalée par l'équipage s'il s'agit d'avions ou de navires ; consultez le radar ou le sonar dans le cas d'un sous-marin. De ces deux postes, il vous est possible également de modifier le cap et la vitesse du destroyer afin de bien vous positionner avant d'engager le combat. Vous disposez d'un armement puissant et varié qui vous permet de faire face à toute éventualité : canons contre d'autres vaisseaux ou des cibles à terre, canons anti-aériens, torpilles contre les bâtiments lourds et de charges sous-marines. Rien n'a été oublié dans cette simulation très complète. Par exemple, si vous maintenez trop longtemps une équipe en alerte, son efficacité diminue, ou bien, quand votre navire est endommagé, affectez au poste de votre choix les équipes de réparation qui sont d'une rapidité inégale.

Sept missions différentes vous sont proposées. Les premières, assez simples, vous permettent de vous familiariser avec un équipement particulier. En revanche, les dernières vous amènent à faire face à une grande variété de situations qui nécessite une maîtrise parfaite de toutes les possibilités de votre bâtiment. Commencez donc par les premières : la protection d'un convoi de troupes menacé par un bombardement ne fait appel qu'à la navigation, à la surveillance radar et aux canons anti-aériens, ou bien la chasse aux sous-marins qui concerne la navigation, le sonar et les charges de profondeur. Cette dernière devrait particulièrement intéresser les nombreux fans de *Silent Service* car, ici, les rôles sont inversés et il est très intéressant de voir l'autre côté du combat. Les affrontements sont passionnants et le plus spectaculaire est la lutte anti-aérienne qui est proche de l'arcade. Vous tentez d'abattre les avions ennemis grâce à un viseur que vous déplacez et, lorsque l'un d'eux est touché, il s'enflamme avant de tomber dans la mer.

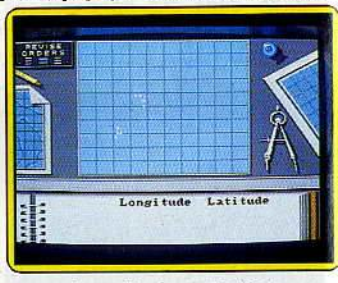
Après quelques expériences, vous acceptez des missions difficiles : escorter un convoi ou tenter de briser le blocus d'une de vos bases



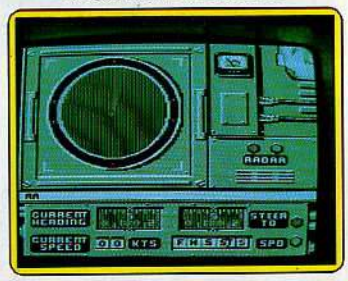
Toute approche suspecte est signalée par l'équipage, le radar ou le sonar.



Le panneau de contrôle



La salle de navigation



Le radar sur **Apple II**



Les avions attaquent sur **II GS**

encerclées par l'ennemi. Seuls, les capitaines les plus aguerris survivront aux combats de toutes sortes qu'ils devront livrer.
Destroyer est un programme très riche qui offre un grand choix de situations différentes. On s'y croirait, parfois il ne se passe rien et l'on a beau consulter sonar et radar, l'ennemi n'apparaît pas, mais d'autres fois c'est l'enfer et on ne sait vraiment plus où donner de la tête. C'est une nouvelle réussite d'Epyx à laquelle on ne peut adresser qu'un reproche : la notice en anglais n'a pas été traduite, ce qui est vraiment regrettable pour un programme de ce type. Si vous aimez *Silent Service*, vous découvrirez avec plaisir cette simulation réaliste mais pas trop complexe. (Disquette Epyx pour *Amiga*.)

Alain Huyghues-Lacour

Type ____ *simulation*
Intérêt ____ *16*
Animation ____ ★★★★★
Graphisme ____ ★★★★★
Difficulté ____ ★★★★
Prix ____ *C*

Version Apple

La version *Apple* est particulièrement réussie compte tenu des possibilités de la machine. Les graphismes sont fins et hauts en couleur, du fait de l'adoption de la double haute résolution (*Apple IIc* ou *Apple IIe* avec carte couleur étendue indispensable) et l'animation fluide. En revanche, les bruitages ne sont pas fantastiques, en dehors d'une agréable musique de présentation. Un excellent logiciel (Disquette Epyx pour *Apple II*.) J.H.

Type ____ *simulation de sous-marin*
Intérêt ____ *16*
Animation ____ ★★★★★
Graphisme ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★
Prix ____ *D*

Version Apple II GS

La version *Apple II GS* est fort bien réalisée. En effet, les graphismes sont devenus superbes et l'animation est plus rapide. Mais l'amélioration la plus spectaculaire se situe dans les bruitages qui ponctuent l'action. Ainsi on peut dire qu'avec un scénario et des commandes identiques, la version *II e/c* et la version *GS* n'ont plus grand chose à voir. (Disquette Epyx pour *Apple II GS*.) F.H.

Type ____ *simulation/arcade*
Intérêt ____ *17*
Animation ____ ★★★★
Graphisme ____ ★★★★
Bruitage ____ ★★★★
Prix ____ *E*



Merveilleuse adaptation du grand classique qu'est Boulderdash.

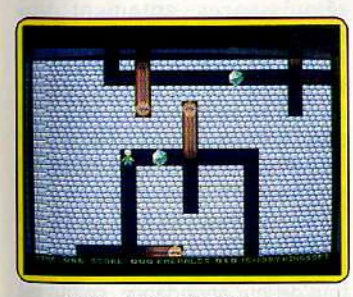


Après les croqueuses de diamants, les « crackers » d'émeraudes !

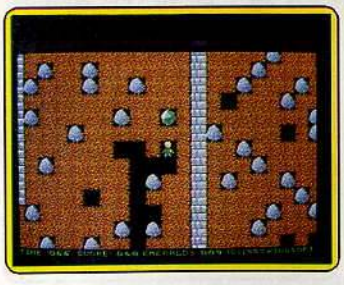
AMIGA

Emerald Mine

Indispensable à tous les amateurs d'arcade ! Plus de cent tableaux qui requièrent rapidité, adresse et réflexion. Un must...



Diffuculté croissante et...

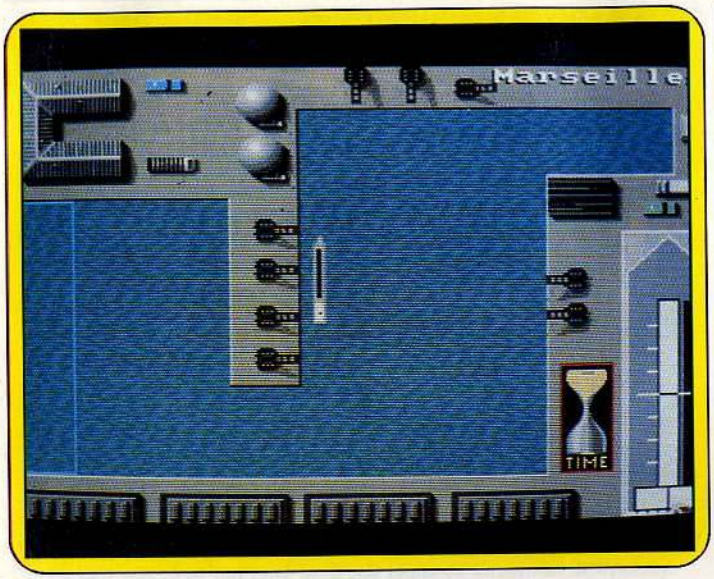


parfaitement dosée.

Amateurs de *Boulderdash*, si vous ne disposez pas d'un *Amiga*, ne lisez pas ces lignes. Vous risqueriez de vous sentir frustrés car *Emerald Mine* n'est hélas disponible que sur cette machine. Or, cette version est de loin la meilleure de toutes celles qui ont repris ce thème.
Plus de cent tableaux sont proposés ici, certains n'exigent que de l'adresse et de la rapidité, tandis que d'autres font appel à la réflexion. La grande variété des situations est un gage de longévité pour cet excellent jeu. Et puis, il est possible d'aller jusqu'au bout, ce qui est trop rarement le cas dans les jeux d'arcade.
Les concepteurs de ce programme ont résolu le problème d'une manière originale : vous entrez votre nom dans le tableau d'options et, par la suite, chaque fois que vous commencez une nouvelle partie, vous avez la possibilité de reprendre le jeu à l'endroit où vous l'avez quitté. Cette sauvegarde se fait automatiquement, sans aucune manipulation de votre part. Vous pouvez ainsi mettre en mémoire les parties de dix joueurs différents, ou bien d'équipes, car ce programme peut être joué simultanément par deux personnes.
Ce logiciel bénéficie d'une réalisation irréprochable. Les graphismes sont agréables, les effets sonores de qualité, l'animation rapide et précise et surtout le scrolling multidirectionnel est d'une fluidité remarquable.
Le même soin a été apporté à l'élaboration des tableaux, le niveau de difficulté de chacun est parfaitement dosé. L'action est souvent difficile, mais ne devient jamais frustrante. Nous retrouvons tous les ingrédients qui ont fait le succès de ce grand classique auxquels viennent s'ajouter — et c'est bien agréable — de nouveaux éléments qui relancent l'intérêt de jeu.
Depuis que l'*Amiga* triomphe outre-Rhin, des firmes allemandes comme Kingsoft ou Rainbow Arts produisent d'excellents jeux d'arcade pour cette machine et ce programme est l'un des meilleurs. *Emerald Mine* est un chef-d'œuvre indispensable aux amateurs d'arcade. (Disquette Kingsoft pour *Amiga*.)

Alain Huyghues-Lacour

Type ____ *action stratégie*
Intérêt ____ *17*
Animation ____ ★★★★★★
Graphisme ____ ★★★★★
Bruitage ____ ★★★★★
Prix ____ *C*



Manœuvres de sortie du port



Carte météorologique



Bureau de la compagnie

AMIGA

Port of Call

Bravant les tempêtes, les pirates, les rats, les épidémies, vous, capitaine et armateur, devez mener à bon port le fret de vos cargos.

Le succès que connaît le logiciel de simulation tient à plusieurs facteurs. Tout d'abord il réunit les ingrédients qui font le succès des autres types de jeu. Par exemple, la simulation peut avoir des séquences proches du jeu d'action et en même temps présenter certains aspects du jeu d'aventure (ex : *Silent Service*). Ensuite plus le jeu colle à la réalité plus il est apprécié par le joueur, on peut citer *Flight Simulator II*. Ne négligeons pas non plus le côté « rêve » : piloter un avion, une Ferrari (*Test Drive*). Reste enfin l'enrichissement que peut apporter la simulation car certains jeux sont de véritables cours de pilotage (*Gunship*) ou de science politique (*Balance of Power*). *Port of Call* fait également partie de cette sorte de jeu de simulation et il nous plonge dans un monde très fermé : celui des armateurs. Vous êtes à la fois capitaine et armateur, c'est-à-dire maître du bateau et de l'équipage. En tant qu'armateur vous réalisez le maximum de bénéfices possible en gérant votre société de transport de fret (marchandises). En tant que capitaine vous faites preuve d'une grande dextérité pour manœuvrer votre cargo. Quatre joueurs au total peuvent jouer simultanément sur trois niveaux de difficulté (débutant, expert et génie).

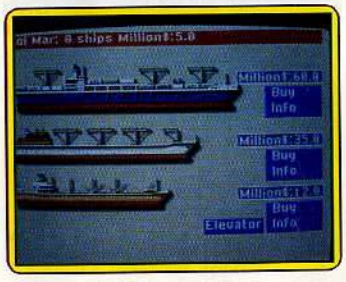
L'écran principal vous présente une carte du monde où vous suivez le trajet de vos cargos. Les chiffres qui apparaissent et disparaissent en divers points de la carte représentent la force des vents ou des tempêtes. A droite de l'écran se trouvent des icônes qui vous permettent de jeter un coup d'œil sur vos comptes. On peut également se rendre chez le « ship broker » pour acheter ou vendre un bateau. Votre capital de départ est de cinq millions, ce qui est vraiment peu pour un tel milieu où l'on brasse des milliards. Une visite au « Ship Broker » et vient la première décision délicate : le choix du type de bateau. Bateaux neufs et étincelants, cargos d'occasion, rafiots presque croulants ? Etudiez bien les caractéristiques de chaque bâtiment : la consommation de fuel, le tonnage, le coût de l'entretien, etc. puis prenez votre décision finale en fonction de la stratégie que vous désirez adopter. Ces problèmes résolus, vous voilà armateur et capitaine de cargo(s). Le jeu proprement dit commence avec votre premier fret. Toute la finesse de cette phase consiste à toujours choisir le fret qui couvre vos frais fixes (ex : entretien) et variables (ex : fuel) tout en dégageant une marge bénéficiaire. Les joueurs qui possèdent une connaissance du commerce international ainsi que des lois de l'offre et de la demande n'auront pas de problèmes pour entrer dans le vif du sujet, les autres devront se documenter un peu pour apprécier le jeu à sa juste valeur. Le rôle du capitaine est important, il évite l'utilisation onéreuse du remorquage pour l'entrée et la sortie des ports, évite les récifs, bancs de sable et les cargos. Ces séquences sont des jeux d'action qui agrémentent le programme et lui donnent une dynamique appréciable.



Vue du port depuis la cabine de navigation



Centre d'achat des cargos



Choix des bâtiments

Méfiez-vous des réactions tardives du bateau ! Quant aux déboires exogènes, ils sont nombreux : tempêtes, rats, épidémies, grèves de remorques dans les ports et piratage de cargo. Tous ces... réjouissances entament vos ressources.

Evitez de trop faire de contrebande : une amende peut atteindre deux cent mille dollars. De plus, être à court de fuel en pleine mer vous coûtera un million de dollars de remorquage !

Le plaisir de jouer à *Ports of call* (mis à part la simulation) vient de la qualité des graphismes et surtout de leur abondance, ce qui est inhabituel pour ce type de jeu. Le bruitage est correct, l'animation satisfaisante. Le dialogue avec l'ordinateur est agréable grâce à la souris. Pour amateurs uniquement. (Disquette Aegis pour *Amiga*.)

Dany Boolauck

Type _____ *simulation*
Intérêt _____ *15*
Animation _____ ★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *[illegible]*

AMIGA

Jet

Ce fabuleux logiciel de simulation de vol et de combat aérien s'adresse aussi bien aux amateurs du genre qu'aux passionnés de jeux d'action « intelligents ». Plus ludique que *Flight Simulator II*, un vrai chef-d'œuvre !



Une simulation réaliste : décors 3D, animation rapide et fluide

Après *Flight Simulator II* qui reste longtemps après sa sortie l'un des meilleurs simulateurs de vol sur micro-ordinateur, Sub Logic nous propose *Jet*, un nouveau simulateur de vol et de combat aérien. Vous prenez les commandes d'un F16 ou d'un F18 (avions à réaction) et différentes missions vous



Le décollage s'effectue simplement



Vue de la tour de contrôle



Affichage complet et pratique

sont proposées : combat aérien contre des MIG-21 et 23 (contrôlés par le programme ou par un ami si vous jouez en réseau), tir sur cible, vol libre ou encore attaque combinée pour le F16. Différents niveaux de jeu sont offerts (9), fonction de la difficulté de pilotage, de l'habileté des pilotes ennemis et de l'importance des tirs anti-aériens.

Si vous êtes novice dans le domaine de la simulation de vol, je vous conseille fortement le mode « practice », le temps de vous familiariser avec les commandes et les réactions de l'avion. Examinons d'abord les instruments de bord.

Sur le pourtour de votre cockpit se trouvent les alertes lumineuses de train d'atterrissage, d'accélération ou de décélération trop brutale, de crash imminent, de fuel, de missile et d'alerte ennemie. Les jauges ADF et DME vous informeront de la direction et de la distance de votre base. La position du manche à balai est repérée sur un cadran.

Altimètre et compteur de vitesse sont au rendez-vous, ainsi que le classique compas. On note encore la présence d'une pendule, d'indicateurs de poussée et de combustion, de fuel et de nombre de missiles. Mais la majeure partie de l'écran est dévolue à la représentation 3D en formes pleines de la vue du cockpit ou d'ailleurs. Cette représentation est extrêmement diversifiée.

L'utilisateur a ainsi accès à des vues dans l'une des huit directions, sous l'avion, de la tour de contrôle, de l'arrière, d'un avion d'accompagnement qui suivrait toutes vos évolutions et de deux modes supplémentaires où l'image est calée dans un cas sur l'avion ennemi localisé et dans l'autre sur ce que « voit » le ou les missiles. Toutes ces vues peuvent être « zoomées » à loisir.

Il est possible aussi de combiner plusieurs vues ensemble librement ou en appelant l'une des neuf configurations proposées. Radar et carte sont au rendez-vous pour compléter cet affichage particulièrement complet et pratique.

Passons maintenant à la mission proprement dite. L'avion se contrôle au clavier avec une disposition très ergonomique des touches qui rend l'apprentissage facile en dépit de la multiplicité des commandes, ou encore en conjonction avec la souris et éventuellement la manette de jeu. Le décollage s'effectue très simplement en mettant pleine poussée puis en sélectionnant la post-combustion. Quelques secondes suffisent à acquérir la vitesse nécessaire.

Il ne vous reste plus qu'à tirer sur le manche (inclinaison de dix degrés), puis à rentrer le train d'atterrissage et à stabiliser l'avion dans un vol horizontal.

La simulation est particulièrement bien rendue que ce soit pour le bruit du réacteur croissant en fonction du régime, des décors en trois dimensions environnant la piste de décollage (montagnes, rivière) ou de l'animation qui est d'une rapidité et d'une fluidité surprenante. De plus une fois la nuit tombée, le paysage s'assombrit tout en restant visible et vous pouvez même contempler la lune et les étoiles.

Votre jet est extrêmement maniable car ses capacités de poussée sont très nettement supérieures au poids de l'avion. Aussi, vous réussirez sans problème chandelle, looping, grand huit, piqué et autres figures aériennes. En fait la principale difficulté viendra plutôt de votre corps qui ne peut supporter plus de 9G en accélération et 3G en décélération (les témoins d'alerte sont d'ailleurs là pour vous le rappeler). Entraînez-vous bien car vous aurez besoin de toute votre habileté de pilote dans les combats aériens. Pour cette première sortie, vous pouvez envisager de rentrer directement à la base.

Guidez-vous sur les indicateurs ADF et DME pour vous rapprocher. Une fois en vue, alignez-vous sur la piste, réduisez la poussée à 30 % et sortez le train d'atterrissage. Descendez progressivement et réduisez éventuellement votre vitesse grâce au frein aérien. Une fois au sol, faites procéder aux éventuelles réparations, et refaites le plein de carburant et de munitions. La prochaine mission risque d'être plus périlleuse. Une fois en vol, guidez-vous sur le radar pour repérer vos ennemis. A petit niveau, il n'est déjà pas évident de les toucher, mais à haut niveau cela tient de la gageure. Les avions ennemis se dégagent très vite et sont prêts quelques instants après à vous canarder. Conservez en permanence à l'écran une vue sur l'arrière pour ne pas vous faire surprendre. Retournement ou piqué vous permettront parfois d'en sortir. N'oubliez pas cependant de suivre les règles élémentaires de pilotage. Quant aux batteries anti-aériennes, elles ne chôment pas, c'est le moins que l'on puisse dire. Les bruitages très réussis de missiles et de tir ajouteront à l'ambiance déjà chaude. Si la situation est désespérée, vous avez encore la possibilité de sauter en parachute avant que votre avion ne s'écrase ou n'explose.

Ce fabuleux logiciel, plus ludique que *Flight Simulator II*, s'adresse tout aussi bien aux amateurs de simulation de vol qu'à ceux de jeux d'action « intelligents ». Un must. (Disquette Sub Logic pour *Amiga*.)

Jacques Harbonn

Type _____ *simulateur de vol*
Intérêt _____ *18*
Animation _____ ★★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *C*



Préparez-vous à affronter le monstrueux gardien.



Quel niveau choisir ?



Raquette blindée.

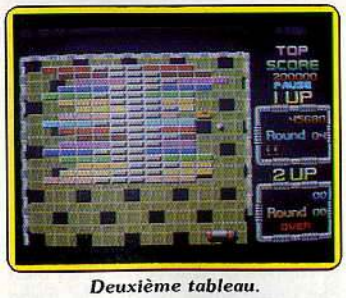
AMIGA

Giganoid

La société Swiss Computer Arts nous offre un casse-briques réglé comme une horloge ! Ce programme créé pour l'*Amiga* tire parfaitement parti des capacités de la machine. Un résultat étonnant, voire détonant...

Enième représentant de la désormais grande famille des casse-briques, *Giganoid* est probablement l'un des meilleurs spécimens du genre. Visiblement, ses concepteurs de Swiss Computer Arts n'ont rien laissé au hasard et le résultat est étonnant, si ce n'est détonant. Pensez donc : un casse-briques sur *Amiga* s'avérant supérieur en tous points à la version arcade d'*Arkanoïd* !

Après quelques instants d'attente dus à la légendaire célérité du lecteur de disquettes de la machine, on se trouve face au menu. Paramétrages du nombre de joueurs, du niveau de jeu ainsi que de l'organe de commandes (souris ou joystick) sont proposés. Notez que l'utilisation de la souris est plus que



Deuxième tableau.

recommandée car elle permet une amplitude de mouvement et une vitesse de réaction impossibles à atteindre avec une manette. A la suite de la saisie de ces divers paramètres de jeu, on se trouve alors directement dans le vif du sujet. L'organisation à l'écran des divers éléments du jeu est classique. La raquette est située en bas de l'écran et se meut horizontalement et non verticalement (comme dans *Traz*, par exemple). Bref, la prise en main s'effectue sans problèmes.

Globalement, les graphismes sont assez classiques et même parfois un peu trop simplistes sauf, bien évidemment, dans les tableaux où l'on doit détruire un monstre. Toutefois, la qualité du rendu n'est jamais prise en défaut grâce aux performances graphiques dont font preuve les *Amiga*. Comme il se doit, l'animation se caractérise par une grande célérité et une grande concentration est souvent nécessaire pour ne pas se trouver pris en défaut par cette balle que l'on a parfois du mal à suivre. Enfin, soulignons l'utilisation de sons digitalisés pour les bruitages. Tout en s'exprimant sur un autre registre, la bande sonore de *Giganoid* équivaut à celle d'*Impact*. Il est clair que les auteurs de ce programme ont pleinement su tirer parti des capacités de la machine. Ce qui est en fait rassurant pour l'avenir car, qui sait, peut-être est-ce là prélude à l'apparition de logiciels réellement créés pour l'*Amiga*. Bref, vous l'avez compris : *Giganoid* nous a convaincu. Ceci bien que nous n'ayons eu pour test qu'une préversion. (Disquette Swiss Computer Arts pour *Amiga*.)

Mathieu Brisou

Type	*arcade*
Intérêt	*15*
Animation	★★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

ATARI ST

Wargame Construction Set

Ce kit de construction s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux passionnés et permet de créer ses propres tableaux de jeu, gérer des armées, définir un scénario...

Le *Wargame Construction Set (WCS)* fait partie des jeux dits « constructibles », comme il en existe pour les logiciels d'aventure, les flippers, les *Pac Man*, etc., avec plus ou moins de réussite. Ne nécessitant aucune connaissance préalable en programmation, ils permettent de créer ses propres tableaux de jeu.

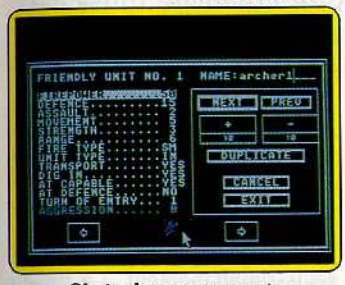
S.S.I. avait jusqu'à maintenant délaissé les wargames sur *Atari ST*, malgré ses réussites sur d'autres machines. Elle innove donc avec ce kit de construction. *WCS* s'adresse à tous, débutants ou passionnés, puisqu'il permet, de manière simple, de dessiner un champ de bataille, de créer et de gérer des armées, donc de définir un scénario, de le modifier en conséquence, de jouer à deux, ou seul contre l'ordinateur.

Signalons que *WCS* contient huit scénarios prédéfinis qui vont de la libération d'otages à la simulation de la bataille de la Meuse. Il est conseillé de les essayer avant de se lancer dans la création de son propre scénario. Une fois familiarisé avec les règles, vous pouvez accéder à l'éditeur de jeux : choix entre modes tactique ou stratégique, choix de l'échelle de la simulation, tracé du terrain. Un véritable éditeur graphique propose quinze types de végétations, dix modèles de bâtiments, des sprites de rivières, routes, ponts... Vous sélectionnez tel type de terrain et, grâce à la souris, vous le placez où bon vous semble sur la carte. Le contrôle à la souris est très agréable et l'on voit peu à peu le décor se mettre en place au gré de son imagination : un château médiéval en pleine forêt, une île servant de repaire à des pirates, une infrastructure autoroutière pour courses de motos... Vous pouvez également modifier la palette de tel ou tel sprite.

Attention, outre les considérations purement esthétiques, il vous faut garder en mémoire les conséquences militaires du choix du terrain. En effet, les armées se déplaceront plus vite sur route qu'à travers bois et il vaut mieux se trouver à couvert lors des combats



Un wargame paramétrable à volonté.



Choix des mouvements

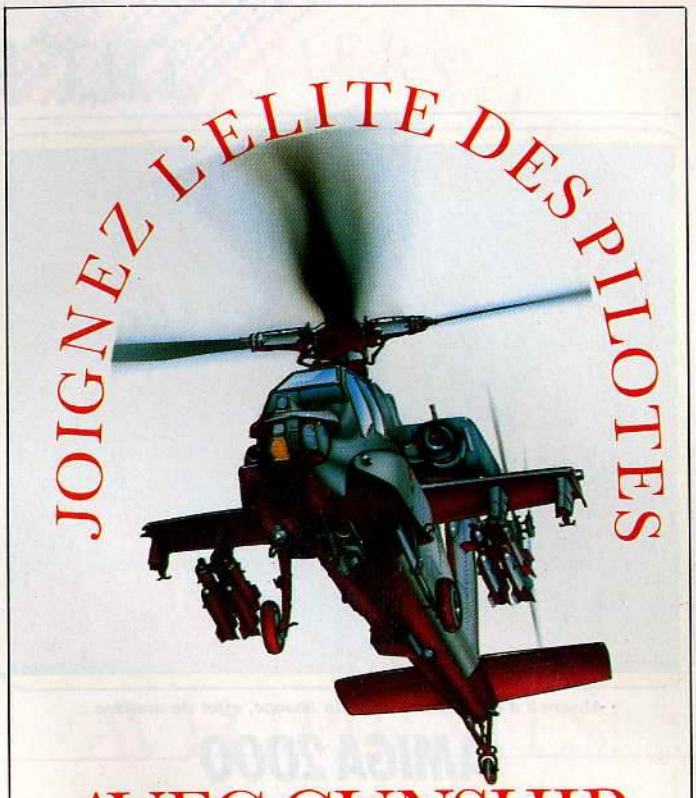


Archers prêts à l'attaque.

Le décor étant planté, vous pouvez choisir les protagonistes de cette simulation : divisions blindées, robots tueurs, régiments de hussards, archers, elfes, voiture de course, etc. Une unité est caractérisée par douze critères : puissance de feu, potentiel de défense, potentiel d'assaut, capacité de mouvement, résistance, portée de tir, mode de tir, type et quatre indicateurs sur la possibilité de l'unité à pouvoir être transportée par une autre, à s'enterrer, à posséder un blindage et à pénétrer un blindage adverse. Chaque paramètre est à quantifier dans une plage de valeurs prédéfinies. Ces paramètres sont vitaux pour la cohérence de votre jeu.

Une fois l'unité définie, vous lui associez une icône parmi celles préexistant. Pour chaque camp, vous créez jusqu'à trente et une armées différentes. Pour les troupes de l'ordinateur, il faut fournir un autre critère : l'agressivité de l'unité. Afin de faciliter votre tâche, *WCS* permet de dupliquer automatiquement des unités si elles sont peu dissemblables. Il vous faut maintenant placer ces unités sur la carte. Ceci fait, vous avez terminé un scénario complet, sauvegardez-le. Il ne prendra que six Ko sur disquette, et est modifiable ultérieurement. Lors du jeu, l'essentiel de l'écran est occupé par une partie de votre carte sur laquelle figurent vos unités. Celles de l'ennemi sont visualisées au fur et à mesure que vous les repérez ou qu'elles vous attaquent. Pour connaître l'état d'une de vos pièces, pointez le curseur-souris dessus : les caractéristiques de l'unité s'affichent en bas de l'écran. Le jeu se compte en tours. Chaque tour comporte plusieurs phases : déplacements puis tirs de vos pièces, déplacements puis tirs de votre adversaire, calcul du score. En solitaire, l'ordinateur se révèle être un piètre adversaire : le manuel, en anglais, conseille d'ailleurs lors de la création des armées d'avantager nettement la machine ! Malgré ce défaut, et quelques autres imperfections, *WCS* par sa simplicité d'utilisation et sa quasi-universalité de thèmes est incontournable. En conclusion, même si les fanatiques de wargames font la fine bouche, *WCS* a les moyens de séduire le grand public. (Disquette SSI pour *Atari ST*.) Olivier Rogé

Type	*wargame*
Intérêt	*15*
Animation	★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*C*

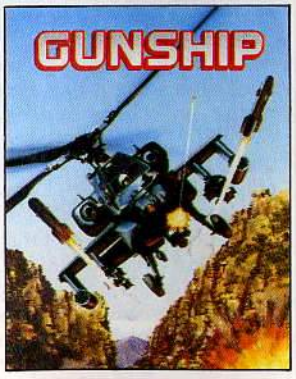


AVEC GUNSHIP

Après une dure journée de labeur sur votre PC, décollez avec Gunship, la simulation d'hélicoptère de combat de Microprose!

Vous pouvez voler sur votre PC au dessus de cinq zones de combat totalement différentes ayant chacune leurs spécificités. La simulation de l'Apache AH-64 étant compatible EGA et CGA et ayant un graphisme en 3D, ellesse rapproche ainsi complètement de la réalité du vol de cet hélicoptère.

Acclamé dans le monde entier pour sa haute technologie et l'attention apportée aux détails, Gunship est reconnu comme le must des simulateurs de vols pour Compatibles.

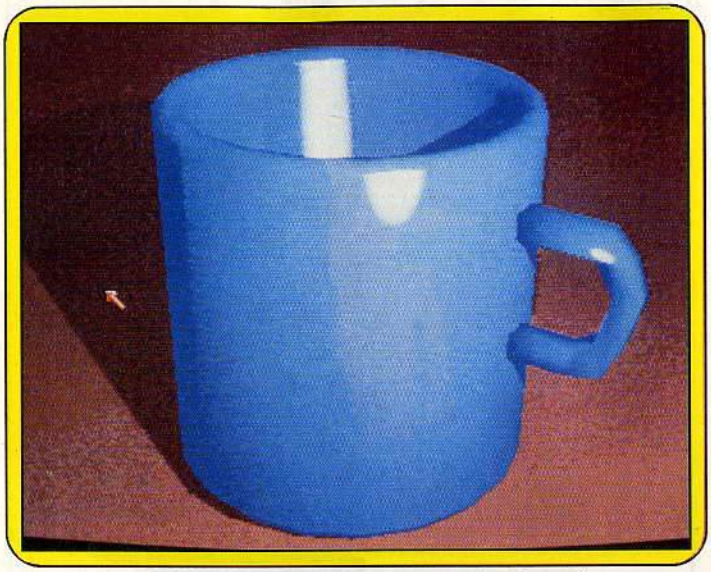


Gunship est vendu pour seulement 349 Francs*, il est disponible chez votre revendeur professionnel habituel, vous pouvez aussi nous téléphoner au 45 26 44 14.
****Prix Maximum conseillé.***
Disponible aussi sur: Atari ST, C64.



MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France, 6-8 Rue de Milan, PARIS.
Tel: (1) 45 26 44 14 Fax: 45 26 54 12 Tx: 281 871F



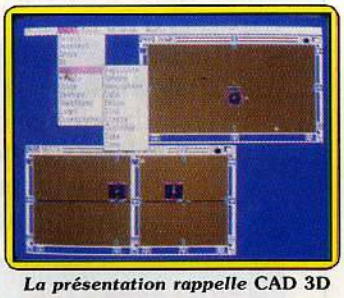
Absence d'arête, perfection du lissage, effet de matière...

AMIGA 2000

Sculpt 3D

Un logiciel prometteur et complet qui permet la réalisation d'images de qualité grâce, entre autres, à sa fonction de lissage et à son choix entre trois aspects de surface.

Sculpt 3D est un programme extrêmement ambitieux qui se sent un peu à l'étroit sur un *Amiga 500*. Il le manifeste soit par des plantages, soit par un refus obstiné d'exécution de certaines fonctions. La gestion des erreurs n'est pas satisfaisante, et le risque d'une perte de l'image en mémoire centale est fréquent lors de l'utilisation des fonctions les plus sophistiquées du programme. Pour tirer la quintessence des riches potentialités de *Sculpt 3D*, il faut donc impérativement « gonfler » la mémoire de l'*Amiga 500*, ou bien utiliser un *Amiga 2000*. L'ergonomie de *Sculpt 3D* rappelle celle de *CAD 3D*, son concurrent direct sur *Atari ST* (voir *Tilt* n° 50, page 67), et l'on retrouve sur l'écran de travail les trois fenêtres présentant l'objet vu de dessus, de côté et de face. Un système de menus déroulants à deux niveaux propose un éventail sans précédent de fonctions. Le programme génère des volumes simples — sphères, hémisphères, tubes, cônes, cubes, etc. — pouvant être associés pour former des objets complexes, mais dispose également de fonctions permettant de créer des objets autour d'un axe de symétrie à un profil



***La présentation rappelle* CAD 3D**

quelconque. Cette fonction est malheureusement plus difficile à mettre en œuvre que celle de *CAD 3D*, qui permet, en outre, un travail plus précis grâce à un affichage plein-écran. Les modes de visualisation des objets sont, en revanche, beaucoup plus sophistiqués que ceux de *CAD 3D*. On retrouve la possibilité de placement de sources lumineuses d'intensité réglable, mais l'ombrage des surfaces est amélioré par une fonction de lissage qui atténue le caractère anguleux des objets. On peut également leur donner un aspect de surface mat, satiné ou brillant, minimiser l'« aliasing » (l'allure « en dents de scie » des diagonales), choisir la couleur de fond et l'aspect du sol. La visualisation des objets s'apparente à une prise de vue photo graphique : on définit sur les fenêtres de travail un point d'observation et un point de visée, on choisit la « focale » de son « objectif » (la longueur focale détermine le rendu des perspectives), puis on prend un « instantané », selon les termes mêmes des menus déroulants. Le mode « photo » qui permet la visualisation des ombres portées n'est pas utilisable sur l'*Amiga 500* par manque de mémoire. Le calcul et l'affichage des images peuvent prendre plusieurs heures, mais la qualité est à ce prix. *Sculpt 3D* est un programme prometteur et complet qui souffre encore de quelques défauts de jeunesse. (Disquette Byte by Byte pour *Amiga 2000*. Notice en anglais, traduction prévue..) Jean-Philippe Delalandre

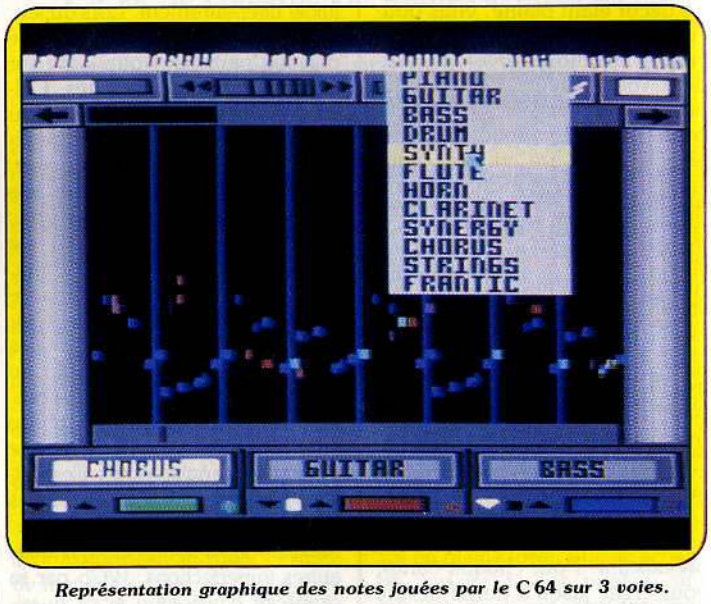
Type _____ *création graphique*
Intérêt _____ *15*
Présentation _____ ★★★★★
Accessibilité _____ ★★★★
Potentialité _____ ★★★★★★
Prix _____ *F*

COMMODORE 64/APPLE II GS

Instant Music

Finie l'horreur des cours de solfège ! Laissez libre cours à votre créativité musicale et tâtez de la flûte, du saxo, de la basse... ou les trois à la fois !

Vous rêvez depuis longtemps de devenir un compositeur émérite, seulement les cours de solfège vous découragent totalement. Dans ce cas ne vous morfondez plus en jérémiades, car avec ce programme votre créativité pourra s'exprimer sans pour autant subir un « dressage » musical. Le but du logiciel est simple : réussir à introduire de manière harmonieuse dans une rythmique de fond les informations musicales que vous introduisez via le joystick, il s'avère donc impossible de faire un « couac ». Le logiciel se présente de manière simple et abandonne toutes notations musicales classiques propres à faire fuir les néophytes : donc pas de portée, de clef de Sol ou autre dièse. Les différents instruments sont symbolisés par des petits pavés de couleur (chaque instrument dispose d'une couleur qui lui est propre). La sortie audio du *C 64* dispose de trois voies, ce qui permet donc d'utiliser trois instruments différents simultanément. La palette d'instruments disponibles est considérable (guitare, flûte, basse, saxophone, etc.) et accessible à tout moment et permet donc sans même passer en mode composition, d'accompagner de manière tout à faire cohérente un des nombreux airs présents sur la disquette. Il suffit, une fois la séquence musicale chargée, d'orienter le curseur de couleur vous symbolisant dans une direction ou dans une autre pour



Représentation graphique des notes jouées par le* C 64 *sur 3 voies.



Instant Music *n'utilise que 4 des 16 voies du* GS.

qu'aussitôt se dégage chez vous, l'impression d'être musicien. Vous pouvez — si vous êtes en quête de fantaisie — modifier le rythme de fond, l'accélérer ou lui faire prendre plus de liberté par rapport aux évolutions de votre joystick (free rythm), inutile de dire que les résultats sont spectaculaires. Vous pouvez aussi créer de toutes pièces vos propres compositions, l'ordinateur se charge alors de leur faire suivre un rythme prédéterminé que vous aurez choisi. Grâce aux nombreuses icônes de fonctions présentes, il est possible d'avoir accès à toutes les possibilités du logiciel sans se séparer du joystick (passage instantané d'un bout à l'autre d'une composition, contrôle du volume). Si vous souhaitez laisser votre production musicale en héritage à l'humanité, il est possible de sauvegarder toutes vos œuvres sur disquettes.

Instant Music est, de manière générale, très simple d'accès pour le non-musicien. Il dispose cependant de fonctions plus complexes : par exemple vous transférez la séquence musicale d'une piste à une autre, ce qui permet, tout en gardant les mêmes instruments, d'accéder à un nombre considérable de combinaisons. Autre intérêt du logiciel : l'approche très pédagogique des notions de rythme. Le manuel s'avère être un véritable cours d'initiation à la musique rythmique, avec un grand nombre de références à l'importante bibliothèque de musiques sur disquettes (rythm'nd blues, reggae, classique), dont la plupart font partie des grands succès des trente dernières années. Rêvons un peu, il serait tout à fait possible pour un habile bricoleur de fabriquer une interface qui relierait l'ordinateur à un ensemble de capteurs (ultrasons ou infrarouges). Ces capteurs auraient pour tâche de détecter les mouvements et évolutions de n'importe quels objets mobiles. A supposer que quelqu'un se mette à danser devant ces capteurs, les informations seraient aussitôt transmises à l'ordinateur et *Instant Music* pourrait traduire en notes harmonieuses ces mouvements. Ce serait bien la première fois que la musique suivrait le danseur et non le contraire. Un superbe logiciel pour que s'épanouisse votre créativité. (Disquette Electronic Arts pour *Commodore 64*.)

Eric Cabéria

Type — *création musicale*
Intérêt — 16
Animation — ★★
Graphisme — ★★★
Bruitage — ★★★★★★
Prix — C

Version Apple II GS

Cette adaptation est la copie conforme de la version *Amiga*, la seule différence vient de la présence de l'interface utilisateur *Apple*. Mais si l'on retrouve toutes les possibilités du logiciel, on en retrouve aussi les faiblesses, et particulièrement celles liées à la pauvreté des capacités sonores de l'*Amiga* (quatre voies) : *Instant Music* utilise quatre instruments alors que le *GS* (seize voies) en autoriserait quinze. (Disquette Electronic Arts pour *Apple II GS*.)

François Hermellin

Type — *création musicale*
Intérêt — 14
Animation — ★★
Graphisme — ★★★
Bruitage — ★★
Prix — F

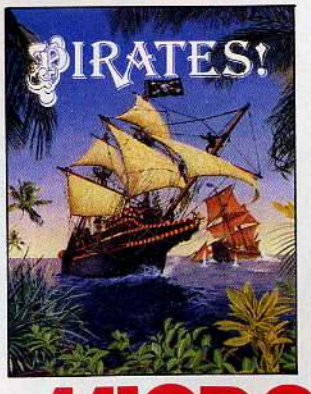


AVEC PIRATES!

Après une dure journée de labeur à votre bureau, faites un break: Partez sur votre PC pour les Caraïbes avec Pirates! la nouvelle simulation de Microprose!

Vous serez boucanier au 17° siècle, vous vous battrez en duel, vous naviguerez, vous combattrez au canon, à la recherche de la renommée et de la fortune dans une des plus excitante simulation d'aventures jamais créee sur PC!

Afin d'accentuer le réalisme de ses scénarios, Pirates! est compatible carte EGA et CGA.



Pirates! est le must des simulations d'aventures pour Compatibles, pour seulement 249 Francs. Pour plus de détails, contactez votre revendeur professionnel habituel ou téléphonez-nous au 45 26 44 14.*
**Prix Maximum Conseillé.*



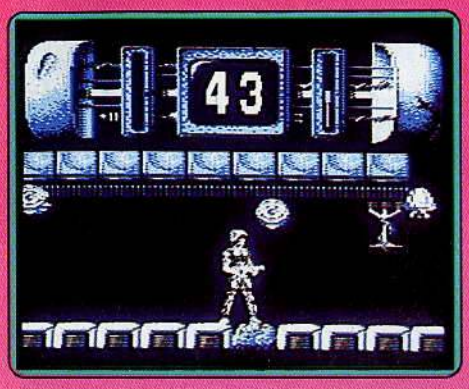
MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France, 6-8 Rue de Milan, PARIS.
Tel:(1)45 26 44 14 Fax:45 26 54 12 Tx:281 871F

Disponible aussi sur: Amstrad CPC (en français), C64, APPLE II.

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



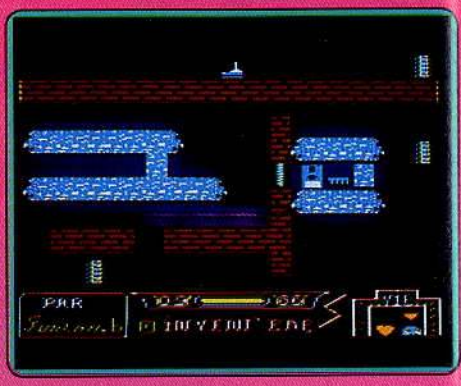
TRANTOR

L'exile

Le dernier guerrier de l'espace a été exilé sur une planète inconnue. Pour s'en échapper il doit activer l'ordinateur contral caché au fond d'un complexe souterrain gardé par des robots agressifs. Il dispose heureusement d'un lance-flammes pour se débarrasser d'eux mais il lui faut refaire le plein de combustible, sous peine de se retrouver sans défense. A chaque étage se trouve un terminal qui renferme une des lettres du mot de code qu'il doit rentrer dans l'ordinateur principal avant de pouvoir s'échapper. Il faut faire vite, car le temps vous est compté, mais ne tirez pas à tort et à travers car vos munitions ne sont pas intarissables. Les graphismes et l'animation sont réussis mais la bande sonore laisse quelque peu à désirer. *Trantor* est un bon programme d'action mais on peut lui reprocher d'être un peu trop facile et assez répétitif. En revanche, on se laisse prendre facilement dès la première partie et l'on n'a de cesse de parvenir au bout de la mission. (Disquette Go pour *Commodore 64*.)

A.H.-L.

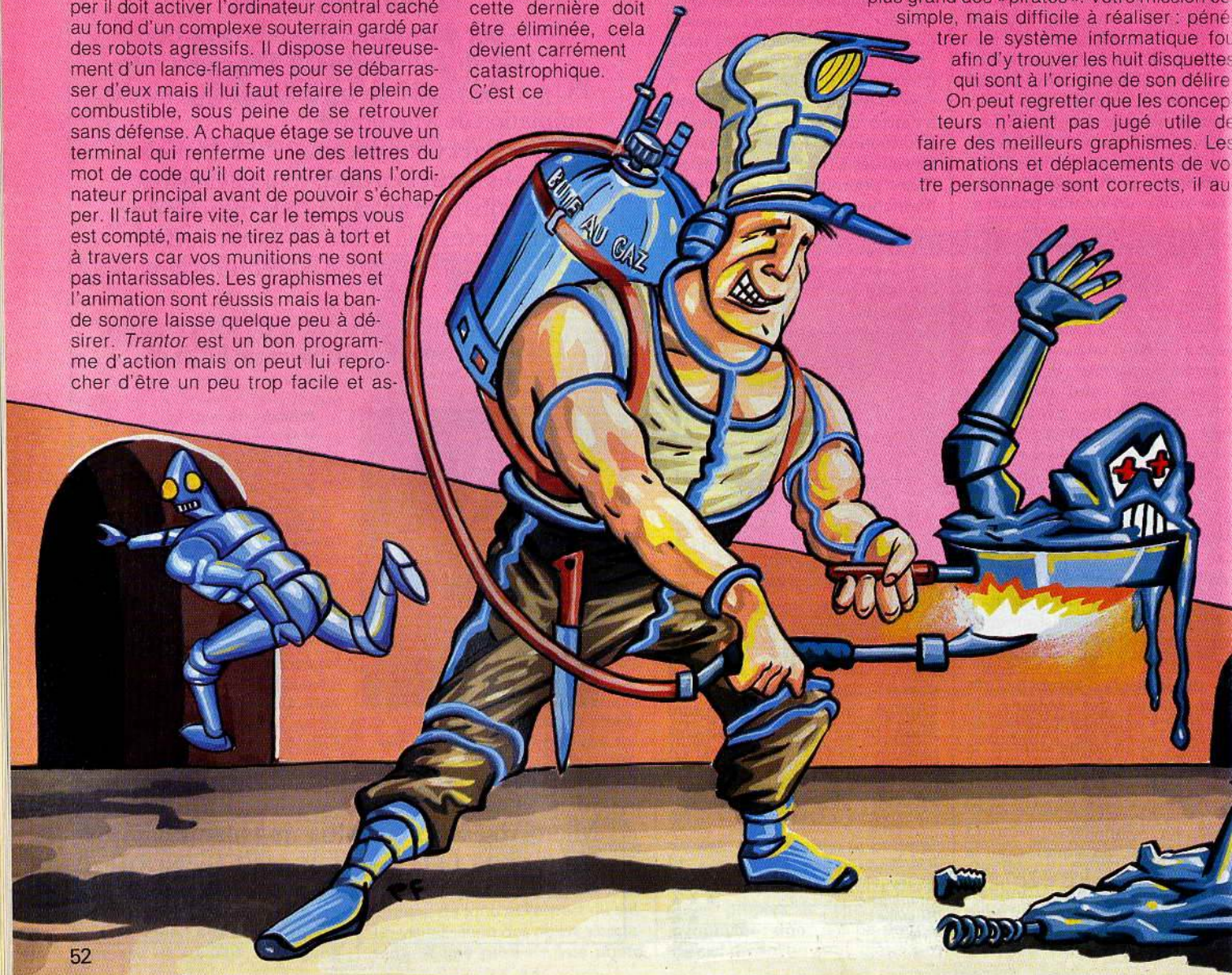
Type	*action*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*



DESTRUCTION PROGRAMMÉE

Ordinateur en révolte

Quand les ordinateurs se mettent à avoir des états d'âme, on peut déjà s'inquiéter, mais quand ils se croient supérieurs à l'espèce humaine et que, par conséquent, cette dernière doit être éliminée, cela devient carrément catastrophique. C'est ce que vivent les êtres humains en l'an de grâce 2405, quand le plus puissant des ordinateurs de l'époque se met à chanter Napoléon ! Napoléon... Pour échapper au génocide, l'humanité n'a plus que vous, le plus grand des « pirates ». Votre mission est simple, mais difficile à réaliser : pénétrer le système informatique fou afin d'y trouver les huit disquettes qui sont à l'origine de son délire. On peut regretter que les concepteurs n'aient pas jugé utile de faire des meilleurs graphismes. Les animations et déplacements de votre personnage sont corrects, il au



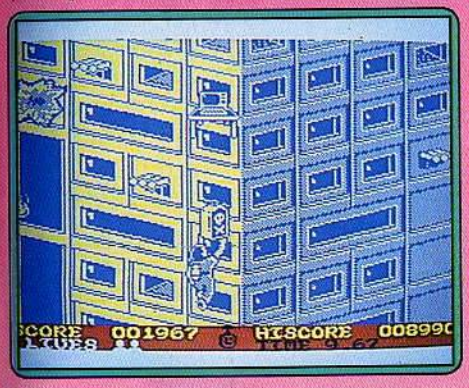
rait été cependant souhaitable qu'il y ait davantage de créatures animées. Les bruitages, quant à eux, sont trop discrets. Issu d'une nouvelle société française, ce logiciel simple représente une bonne initiation aux jeux vidéo pour les plus jeunes (pas trop d'agressivité ni de morts). (Disquette livent'ère pour *Amstrad CPC.*) E.C.

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

FIRETRAP

Soldat du feu

Pompier sans peur, vous escaladez un gratte-ciel en feu pour sauver la jeune fille qui se trouve bloquée tout en haut. Mais outre les flammes qui s'échappent des fenêtres, évitez aussi d'être touché par les nombreux objets de toutes sortes que les gens dans leur affolement jettent par les fenêtres. Vous disposez de deux moyens pour y remédier : les éviter en changeant tout simplement de direction ou en vous protégeant sous les hampes de drapeaux ou bien les faire disparaître à l'aide d'une puissante giclée de votre canon à eau. Au cours de votre ascension, vous trouvez de nombreuses personnes et bêtes aux fenêtres qui n'attendent que votre aide pour être sauvées. Il suffit de vous en rapprocher pour qu'elles puissent récupérer un parachute et sauter sans danger. Votre escalade ne peut s'effectuer que par l'intermédiaire des fenêtres ouvertes, aussi surveillez bien votre progression pour ne pas vous fourvoyer. Les bâtiments sont de plus en plus difficiles à escalader et dès le troisième, les objets tombent à un rythme soutenu et par paquets de deux ou trois.



Le graphisme des immeubles, des objets et des êtres est bien fait et le relief bien rendu mais le jeu se déroule en monochrome. L'animation est fluide et votre pompier réagit rapidement à toutes vos sollicitations. Les bruitages sont un peu succincts en dehors de la petite musique de présentation. Un jeu sans prétention qui peut cependant vous faire passer de bons moments. (K7 Data East pour *Spectrum.)* J.H.

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

ARCTICFOX

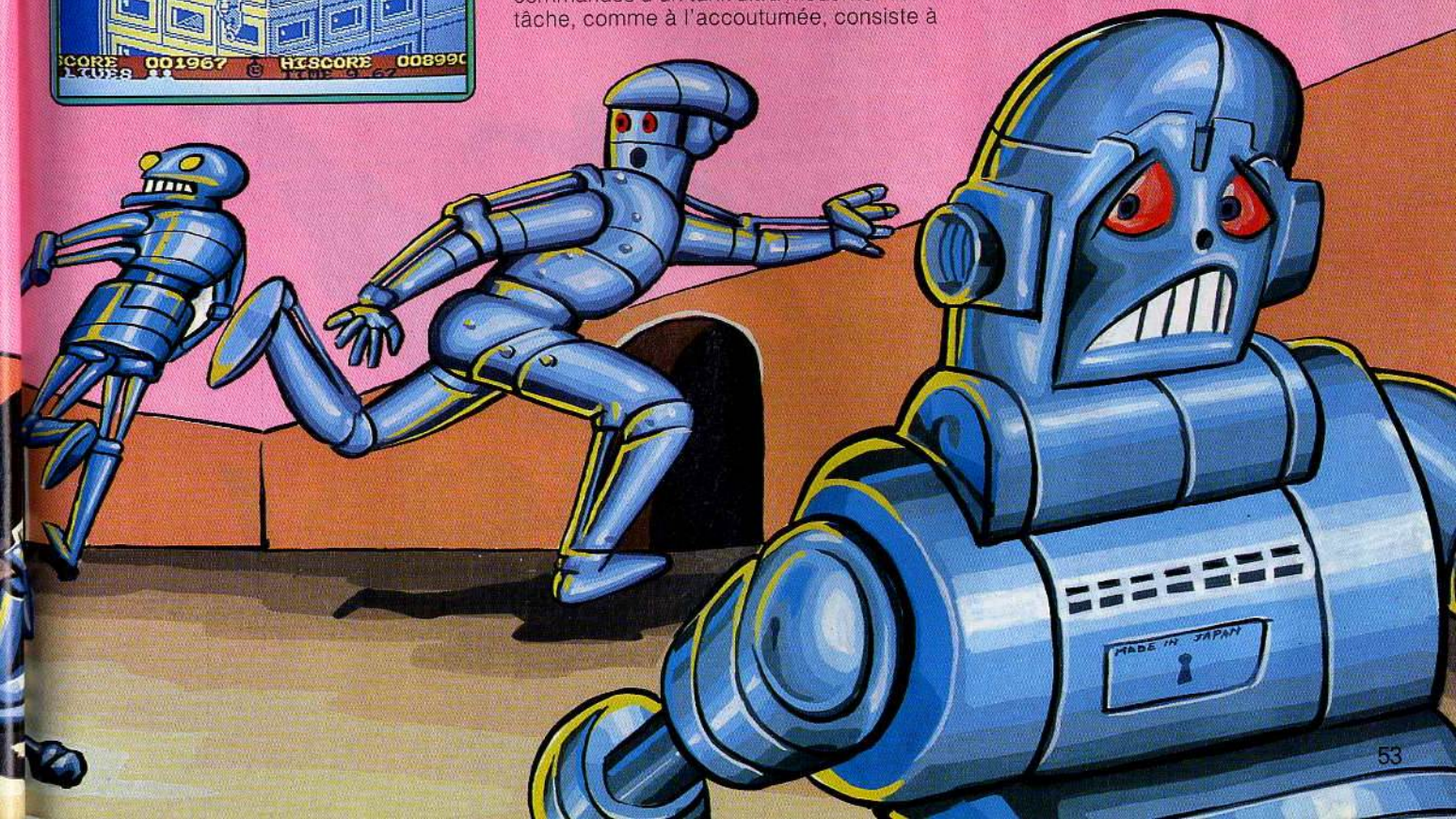
Terre glacées

Les champs de bataille se mettent à l'heure de l'exotisme et du dépaysement. En effet, avec ce programme c'est dans le froid glacial de l'arctique que vous livrez bataille aux commandes d'un tank ultra moderne. Votre tâche, comme à l'accoutumée, consiste à pacifier la zone à coups de canons et de missiles. Vous disposez de multiples instruments de détection (radar longue portée) et d'une vue du champ de bataille au travers



de la tourelle de votre tank. Les agresseurs sont extrêmement nombreux et variés (avions, missiles, tanks). L'innovation qu'apporte ce logiciel vient principalement du fait que sa représentation en 3D est réaliste. Le revers de la médaille est cependant lourd de conséquences, car le traitement de toutes les évolutions (vous par rapport à votre environnement) est extrêmement vorace en temps de calcul (le *C 64* ne dispose que d'un huit bits), ce qui nuit beaucoup au confort d'utilisation. (K7 Electronic Arts pour *C 64.*) E.C.

Type	***action/stratégie***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***A***



TIME FIGHTER

Cent pour cent action

Un excellent simulateur de combat qui doit sa qualité au réalisme de son animation. *Time Fighter* est un produit cent pour cent action. Aucune recherche en ce qui concerne la logique du scénario, des graphismes agréables mais très statiques, les concepteurs de ce soft ont porté toute leur



attention sur l'animation du personnage, le réalisme et la richesse de ses mouvements. Les combattants de cette aventure sont représentés par leur simple silhouette. Couleur uniforme pour tout le corps, aucun détail mis en évidence mais une précision de mouvement digne du dessin animé. Sur un décor « plat » et peu fouillé qui dévoile, par scrolling, un long enchaînement de rochers et de sentiers, le personnage s'élance d'une foulée souple et réaliste, s'accroupit pour ramasser des pierres et les lance d'un geste large vers ses assaillants. Deuxième tableau, le tir à l'arc et au pistolet contre les Tuniques Bleues, la course-poursuite sur le toit d'un train, puis le tir à gogo dans les rues de Chicago... Une suite ininterrompue d'épisodes dédiés au combat ! Qu'il s'agisse de manier des grenades, des flèches ou ses propres poings, l'action est captivante. Tantôt accroupi à l'abri d'un rocher, suspendu sur des échelles ou cactus, le joueur découvre chaque minute de nouvelles stratégies. Le maniement joystick est très bien conçu. Un exemple : vous armez la mitraille en pressant la gâchette puis vous la dirigez de haut en bas... Simple mais oh combien efficace ! *Time Fighter* est à coup sûr l'un des plus convaincants logiciels d'action du mois ! (K7 CRL pour *C 64*.) O.H.

Type	***action***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

PLATOON

Mission dans la jungle

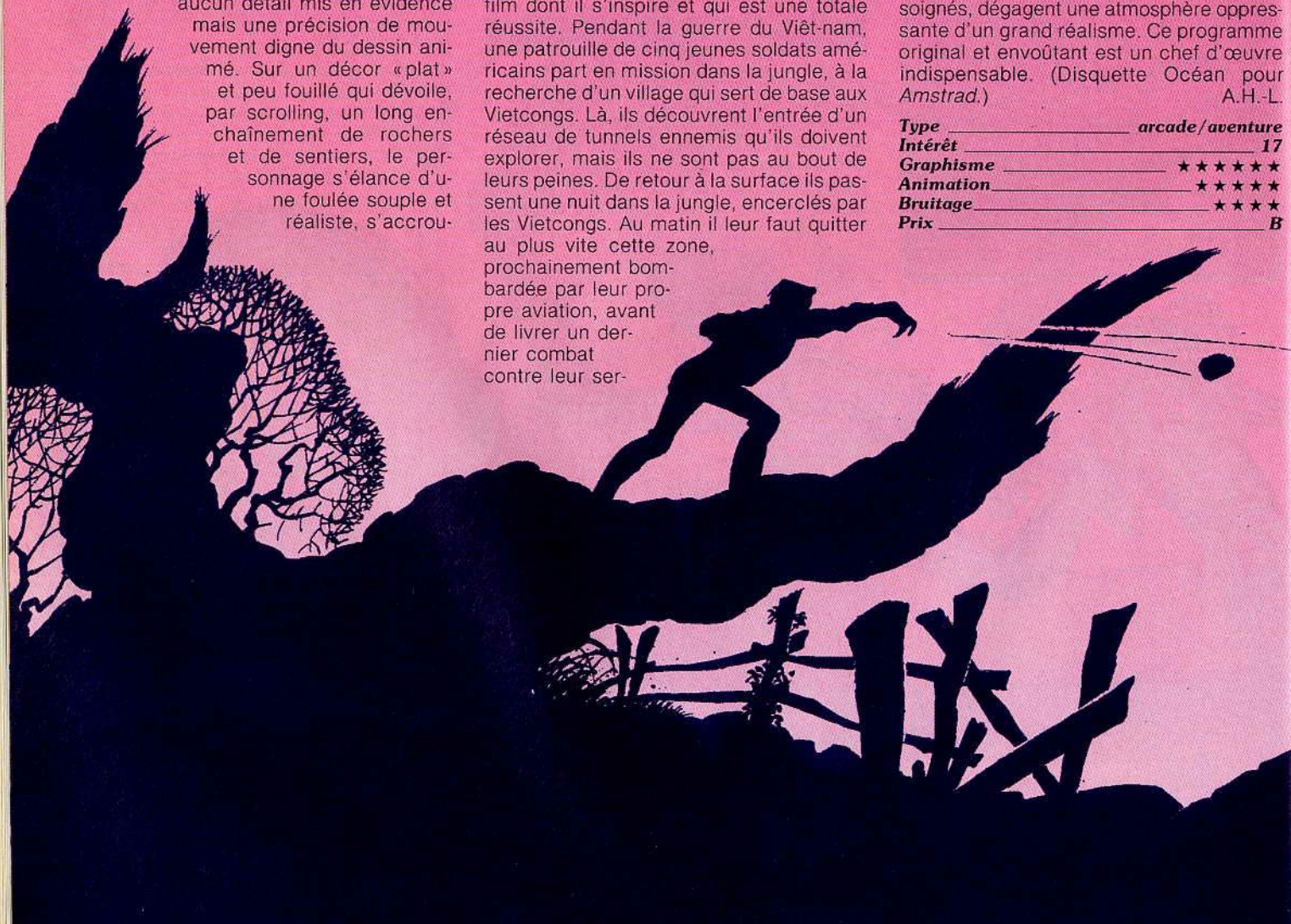
Enfin un programme qui respecte l'esprit du film dont il s'inspire et qui est une totale réussite. Pendant la guerre du Viêt-nam, une patrouille de cinq jeunes soldats américains part en mission dans la jungle, à la recherche d'un village qui sert de base aux Vietcongs. Là, ils découvrent l'entrée d'un réseau de tunnels ennemis qu'ils doivent explorer, mais ils ne sont pas au bout de leurs peines. De retour à la surface ils passent une nuit dans la jungle, encerclés par les Vietcongs. Au matin il leur faut quitter au plus vite cette zone, prochainement bombardée par leur propre aviation, avant de livrer un dernier combat contre leur sergent qui est devenu fou. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure dans lequel il faut trouver son chemin dans des labyrinthes et se procurer des objets indispensables au succès de la mission. Mais l'action joue un rôle prépondérant dans l'aventure car vous êtes constamment attaqué par les partisans et seuls des réflexes ultra-rapides vous permettront de survivre.

C'est un jeu très riche et qui demande beau-



coup de tenacité pour venir à bout des quatre épisodes passionnants proposés. La version *Amstrad* bénéficie d'une parfaite réalisation, d'excellents graphismes et une animation souple et rapide. Les décors, très soignés, dégagent une atmosphère oppressante d'un grand réalisme. Ce programme original et envoûtant est un chef d'œuvre indispensable. (Disquette Océan pour *Amstrad*.) A.H.-L.

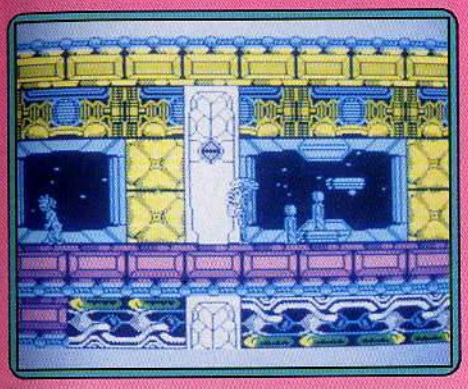
Type	***arcade/aventure***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***



SURVIVOR

Couveuse

Vous incarnez un extra-terrestre dont le but est de perpétuer une race en voie de disparition. Pour cela, il faut introduire un à un les dix « germes » dans les incubateurs. Le navire comprend la bagatelle de cent quarante-deux salles réparties en quatre plans réunis les uns aux autres par des portes et des conduits de ventilation. Chaque plan est lui-même fragmenté en niveaux reliés par des ascenseurs. Votre alien dispose d'une énergie limitée qui ira en s'amenuisant à mesure que le temps passe. La seule manière de le faire remonter est de déposer un germe dans un incubateur ou



de croquer l'un des délicieux ingénieurs chargés de la surveillance du vaisseau. Mais les robots gardiens sont là et vous devez les éviter en vous échappant ou en projettant de l'acide. La portée de votre tir dépend du temps d'appui sur le bouton de tir avant de le relacher, ce qui nécessite un certain entraînement avant de parvenir à le maîtriser. Vos capacités de saut vous permettent de franchir certains obstacles et vous pouvez même accroître ces capacités en vous accroupissant au préalable. Le graphisme des salles est attrayant et haut en couleur mais assez monotone. Les créatures sont bien dessinées et l'animation de votre alien très bien rendue. En dehors d'une jolie musique de présentation sur plusieurs voix, les bruitages sont réduits à de simples bips. (K7 Topo pour *Spectrum*. Notice en espagnol.) J.H.

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



PINBALL WIZARD

Flipper

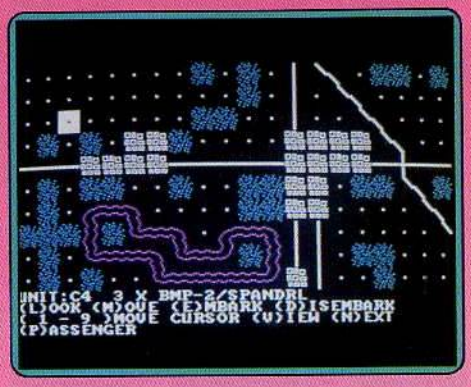
Ce flipper, distribué par Accolade, est strictement identique à *Macadam Bumper* de Ere Informatique, testé dans *Tilt n° 40* sur *ST*. L'adaptation *PC* est de bonne qualité. Le tableau de jeu utilise la moitié de l'écran. Après avoir réglé les diverses composantes qui gèrent les mouvements de la balle (vitesse, inertie, etc.), vous insérez les pièces dans la machine et en avant pour le « tilt » du siècle ! Le jeu est très souple, l'animation très réaliste sur *PC*. Il est de plus possible de secouer la machine pour décrocher la « super balle »... Il reste ensuite à modifier votre tableau de jeu. A l'aide de la souris ou du joystick, vous pouvez faire place nette sur l'écran et composer votre propre terrain de manœuvre. La richesse des options de jeu a de quoi séduire les amateurs du genre. *Pinball Wizard* est, avec *Macadam Bumper*, le meilleur flipper disponible à ce jour sur *PC*...
(Disquette Accolade pour *PC* et compatibles). O.H.

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

MECH BRIGADE

Guerre de Titans

Aussi austère que réaliste, ce wargame oppose les deux Grands de ce monde pour



une lutte complexe. Le joueur novice sélectionne tout d'abord l'option de jeu « computer contre ordinateur » et prend note des principales techniques de combat. Votre propre épopée pourra ensuite prendre comme schéma l'un des quatre scénarios pré-programmés, ou encore laisser libre cours à l'imagination. Terrain de manœuvre plus ou moins vaste et plus ou moins encombré (rivières, forêts, etc.), choix des armes, difficulté et durée de la partie, un jeu personnalisé qui facilite la prise en main du programme. Le graphisme de la carte/écran est bien entendu assez terne. Sa simplicité permet en revanche de



mémoriser au plus vite les multiples symboles employés. Le maniement du jeu reste quant à lui complexe : une vingtaine d'options gérées par les touches du clavier... Une simple question de mémoire et d'entraînement. *Mech Brigade* est sans aucun doute un programme réservé aux adeptes du genre. Il est cependant regrettable qu'aucun des fameux softs stratégiques développés par la société SSI ne soit encore traduit en français... (Disquette SSI pour *PC*.) O.H.

Type	***wargame***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★
Animation	-
Bruitage	-
Prix	***D***

SPIDERTRONIC

Le bon ordre

On s'entend souvent dire que les nouveaux concepts en matière de jeux informatiques sont désormais du passé ; pourtant certains



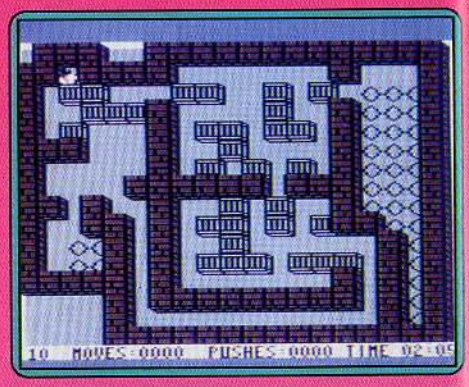
innovent et lorsque l'on aperçoit les résultats de leurs cogitation c'est le choc. Le principe de *Spidertronic* est assez simple : il s'agit de récupérer des carrés colorés et de les mettre dans le bon ordre et à la bonne place afin de parvenir à la porte qui mène au niveau supérieur. D'autres facteurs entrent en compte tels le temps, la présence de balles au contact desquelles on explose ou la complexité du parcours. C'est d'ailleurs ce dernier élément qui joue le plus sur la difficulté du jeu car il correspond aussi au nombre de carrés à récupérer et à replacer. Du point de vue réalisation le jeu est un peu décevant car les graphismes sont souvent trop sommaires. Mais, ne faisons pas la fine bouche... Le point le plus réussi réside dans la bande sonore basée sur des sons digitalisés du plus bel effet. En conclusion, *Spidertronic* est un grand original de bonne facture et qui dose intelligemment course contre la montre et réflexion. Il fera date dans les annales du jeu micro ! (Disquette Ere pour *Atari ST*.) M.B.

Type	***action/réflexion***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***

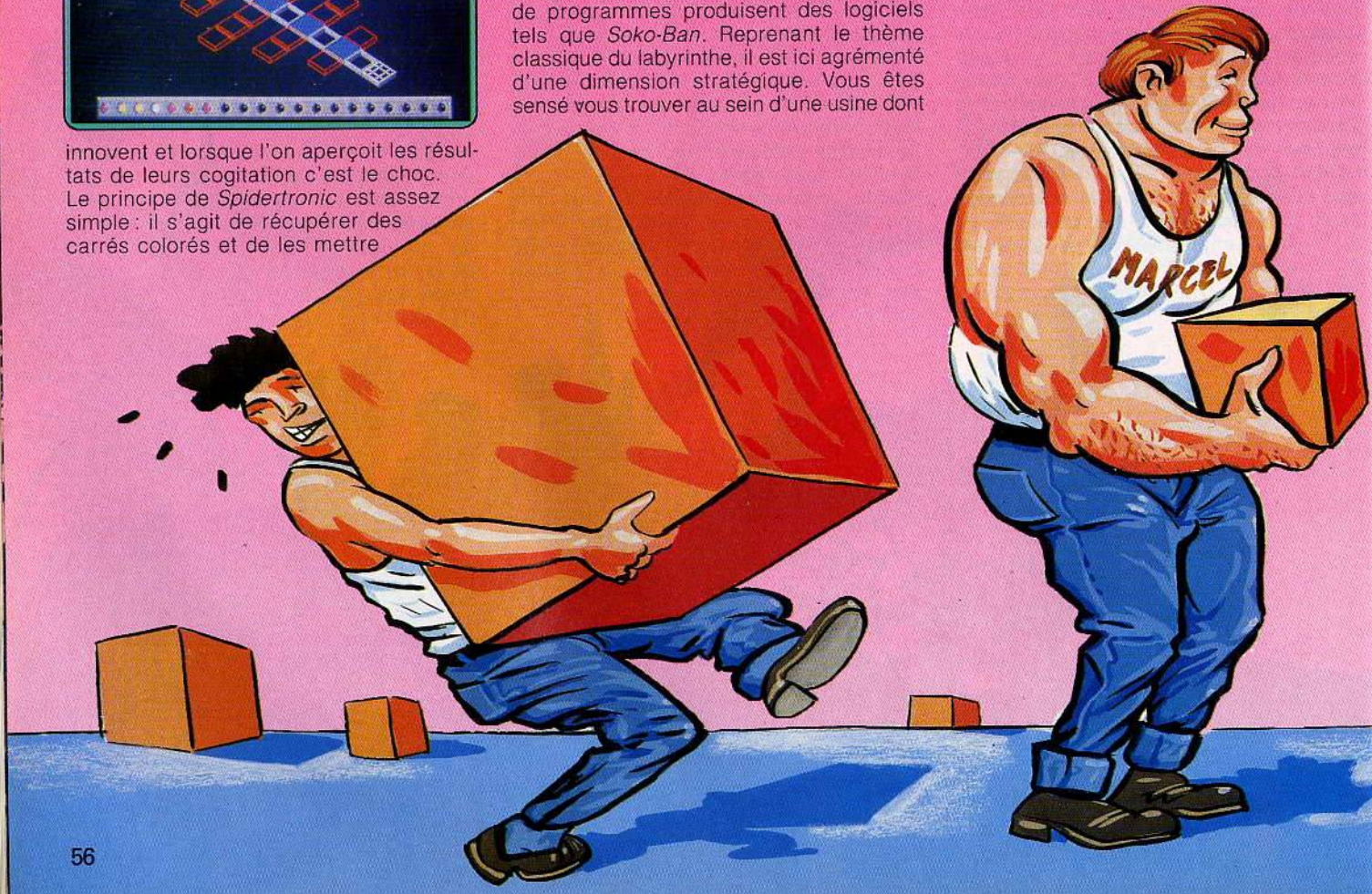
SOKO-BAN

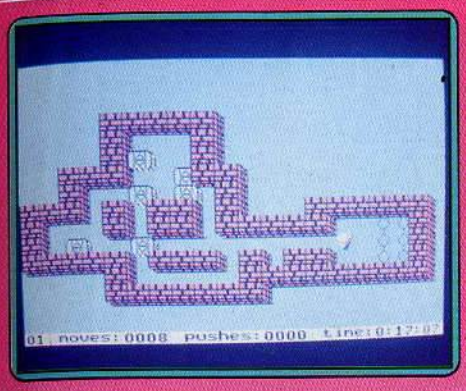
Labyrinthe stratégique

En matière de gastronomie, c'est souvent les plats les plus simples qui sont les meilleurs. Cela semble devenir aussi le cas des logiciels de jeu, puisqu'en l'absence de thèmes réellement novateurs, les concepteurs de programmes produisent des logiciels tels que *Soko-Ban*. Reprenant le thème classique du labyrinthe, il est ici agrémenté d'une dimension stratégique. Vous êtes sensé vous trouver au sein d'une usine dont



les multiples couloirs sont obstrués par des caisses de marchandises. Votre tâche consiste à acheminer toutes les caisses, les unes après les autres, en un lieu prédéterminé. Ces actions doivent être réalisées (c'est là tout l'intérêt du jeu) en un temps et un nombre de déplacements limités. D'autre part, il faut prendre garde à ne pas provoquer un goulot d'étranglement en plaçant une caisse en un lieu qui rendrait le puzzle insoluble. Le logiciel dispose de cinquante labyrinthes prédéterminés. Quarante-neuf autres peuvent être créés par vous et sauvegardés. Les graphismes du logiciel sont simples, à la limite du rustique. On note cependant un semblant de 3D pour la représentation des labyrinthes. L'aspect réflexion du programme semble avoir mis au second plan les animations et les brui-





tages qui s'avèrent plutôt médiocres. Malgré une esthétique relativement rude ce programme n'en est pas moins un fabuleux stimulant de l'esprit. (Disquette Spectrum Holobyte pour *C 64*.) E.C.

Type	***stratégie***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	***B***

Version PC

La version *PC* garde toutes les potentialités du logiciel. De plus on peut y jouer au clavier. Les couleurs sont un peu moins nombreuses (mode CGA oblige). Les animations et les bruitages n'étant pas une dimension du programme qui avait été particulièrement exploitée sur la version *C 64*, il est conseillé de préalablement se pourvoir en café et en Aspirine avant d'affronter les différentes situations que proposent *Soko-Ban*. (Disquette Spectrum-Holobyte pour *PC* et compatibles.) E.C.

Type	***stratégie***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	***C***

PRESIDENT ELECT

Campagne électorale

Le financement des campagnes électorales est à l'ordre du jour : une élection nécessite un budget considérable. Sans oublier les inévitables sondages qui fleurissent en telles périodes. Mais tous ces investissements sont-ils bien nécessaires ? *President Elect* vous propose pour moins de 250 F d'élire le prochain locataire de la Maison Blanche ! Profitant de la campagne pour la



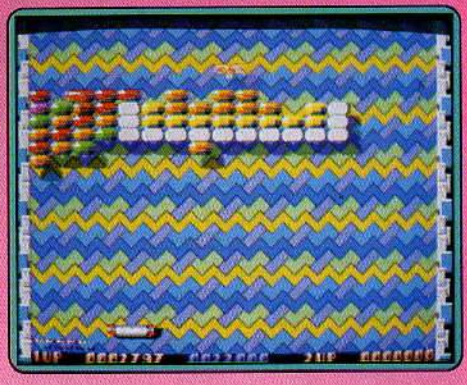
présidence des Etats-Unis, SSI sort une version réactualisée de ce jeu (édité en 1981 pour *Apple*). Le jeu est toujours aussi intéressant, mais on peut regretter que la version *Atari ST* soit la stricte adaptation de la version *Apple*. Certes, le programme ne réfléchit plus pendant de longues minutes, 68 000 oblige, mais pourquoi ne pas avoir tiré profit des possibilités plus étendues du *ST*. Il n'en reste pas moins que *President Elect* est un très bon jeu de simulation assez difficile, original et d'une durée de une heure environ : il vous permet de faire s'affronter des candidats historiques ou fictifs, après avoir « étalonné » ces derniers grâce à un questionnaire. Le jeu accepte jusqu'à trois candidats : démocrate, républicain et indépendant. Chacun peut être géré par l'ordinateur. Chaque semaine de simulation comprend une phase financière, médiatique (débat entre candidats) et une phase de résultats visualisés sur une carte des USA... Et voilà la nuit des résultats... Qui de Hart, Dukakis, Jackson ou Bush va gagner ? (Manuel en anglais, disquette SSI pour *Atari ST*.) O.R.

Type	***simulation politique***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★
Animation	–
Bruitage	–
Prix	***C***

CHRYSTAL HAMMER

Casse-briques pour Amiga

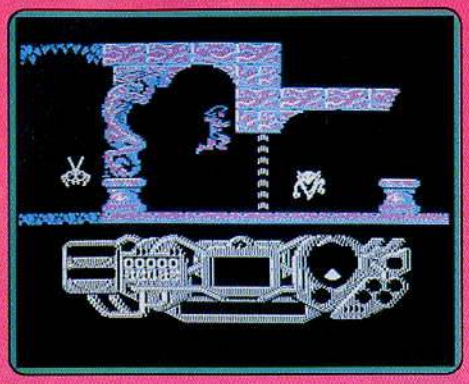
Décidément, les casses-briques ne semblent pas prêts de passer de mode, chaque



mois de nouvelles versions arrivent sur nos micros. Celui-ci est un clone d'*Arkanoïd*, dont il s'inspire visiblement. Les tableaux sont différents mais les tuiles présentent les mêmes fonctions à l'exception de la grise qui détruit la raquette. Mais enfin, à défaut d'originalité, les concepteurs de ce programme ont joué la carte d'une réalisation irréprochable. *Chrystal Hammer* est le plus beau des casse-briques, tous micros confondus. Les graphismes sont très fins, l'animation rapide et précise, quant aux bruitages ils utilisent bien les grandes possibilités sonores de l'*Amiga*. C'est un jeu réussi et très prenant qui est bien plus difficile que celui dont il s'inspire. En effet, la balle a des accélérations époustouflantes qui mettront vos nerfs à rude épreuve, et les tableaux, bien conçus, offrent vraiment un challenge de taille. Un jeu classique mais efficace qui réjouira les possesseurs d'*Amiga*, le seul micro qui ne dispose pas d'une version de l'*Arkanoïd* original. (Disquette Blizzard pour *Amiga*.) A.H.-L.

Type	***casse-briques***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***C***





RAD WARRIOR

L'armure sacrée d'Antiriad

Adaptation sur *PC* de l'*Armure sacrée d'Antiriad*, *Rad Warrior* met en scène un personnage très bien dessiné. De grande taille, ce dernier évolue entre les différentes plates-formes de ce labyrinthe avec une souplesse remarquable pour le contexte graphique du *PC*. Votre but : découvrir et revêtir la première des armures sacrées pour entrer en contact avec l'ordinateur et accéder du même coup aux bonus énergétiques, aux armes diverses et, plus généralement, au succès futur de l'aventure... Les écrans de jeu dévoilent ici de très petits espaces de terrain. Trois ou quatre adversaires surgissent alors à chaque tableau. Bien sûr, si leur contact épuise votre énergie, des jets de pierres précis vous permettront de libérer les premières issues.

La logique de ce labyrinthe, enchevêtrement de plates-formes, arbres et rochers qui s'élèvent vers le but suprême, est passionnante. Les ennemis ressurgissent systématiquement à chacune de vos apparitions sur un tableau et seule une stratégie précise permet de ne pas succomber avant d'avoir découvert l'armure. Difficile à vaincre, assez répétitif dans l'action mais mis en valeur par un terrain de jeu complexe et une animation réaliste, un programme qui tire un profit maximum des possibilités du *PC* en la matière. (Disquette Epyx pour *PC*.) O.H.

Type	***action/échelles***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	***C***

IMPACT

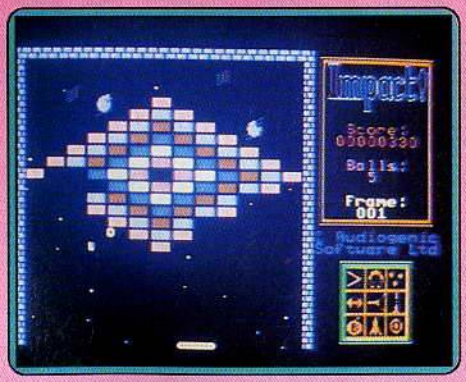
Casse-briques bis

La reprise de ce programme (vu sur *ST* dans Tubes n° 49) sur *C 64* reste tout à fait à la hauteur de la précédente version. Pour l'essentiel ce casse-briques est d'une impressionnante sophistication technique et peut être considéré comme l'un des meilleurs du genre sur la machine. Comme à l'accoutumée, il s'agit de contrôler avec à-propos une raquette fluorescente afin de renvoyer la balle sur un mur multicolore. De



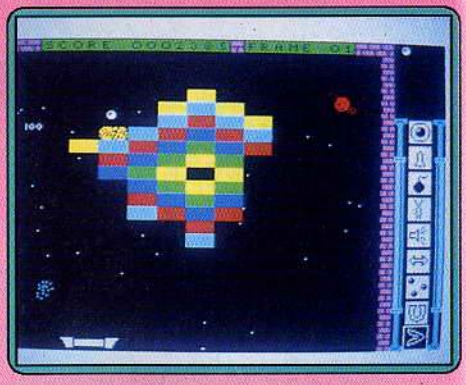
manière aléatoire et en fonction du lieu d'impact, des items tombent, que vous devez récolter. Leur accumulation vous permet d'améliorer les caractéristiques de votre raquette. En cliquant vous activez les nouvelles possibilités de celle-ci, ce qui passe de la bombe à retardement à la balle d'anti-matière détruisant tout sur son passage.

Le graphisme du jeu a une tonalité très spatiale (sur fond étoilé). Les couleurs y sont vives et variées. On peut noter cependant un léger manque de finesse par rapport à



la version *ST*. Des petites planètes, des « ovni » et autres étrangetés peuvent modifier la trajectoire de votre balle. Les animations sont rapides et lisses. Les bruitages constituaient déjà le clou du programme sur *ST*, dans le cas du *C 64*, c'est l'apothéose. Une fois de plus les possibilités sonores du *C 64* sont mises à contribution. Ne mettez pas trop fort le volume de votre moniteur, vos voisins risquent de penser qu'on tire chez vous ou qu'il y a une bombe dans l'immeuble. Fabuleux. (Disquette ASL pour *C 64*.) E.C.

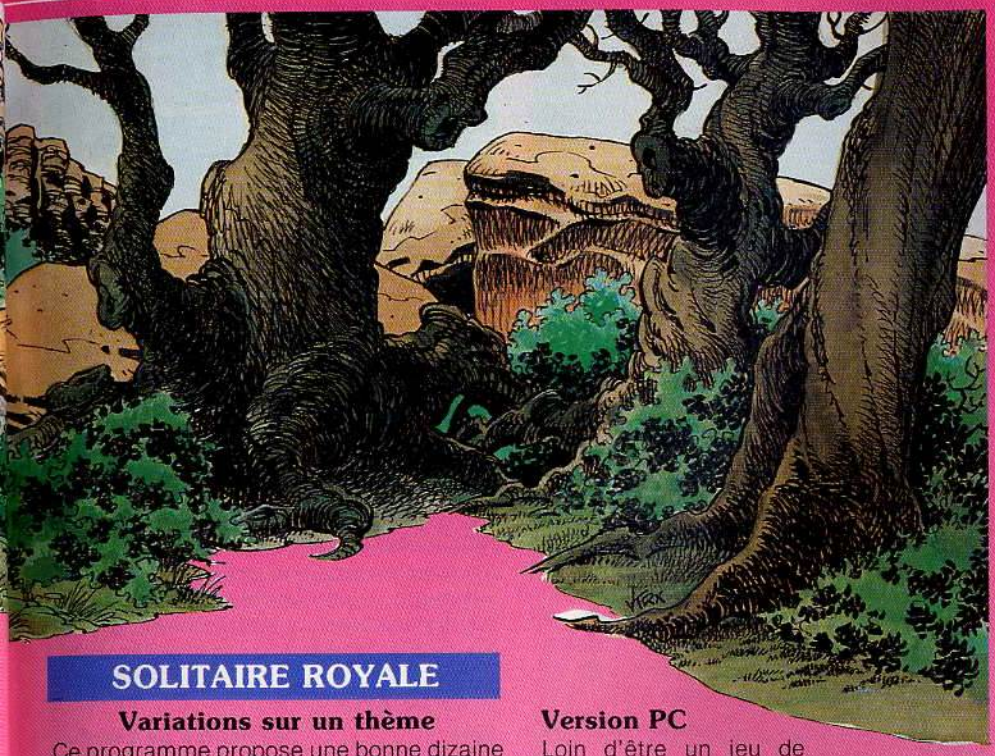
Type	***action***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***



Version Spectrum

La version *Spectrum* est bien réalisée. Les graphismes sont corrects pour cette machine et l'animation fluide et rapide. Votre raquette réagit instantanément à toutes vos sollicitations. Les bruitages ne sont pas très bons mais cela vient surtout du faible processeur son de la machine. (K7 ASL pour *Spectrum*.) J.H.

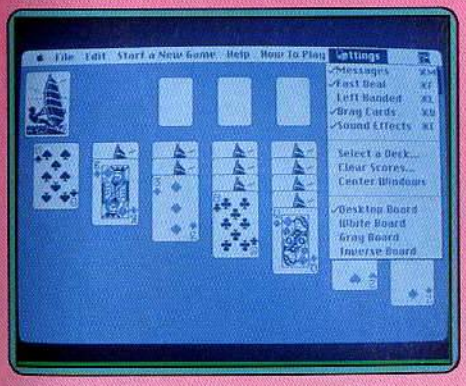
Type	***casse-briques***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	***B***



SOLITAIRE ROYALE

Variations sur un thème

Ce programme propose une bonne dizaine de variations sur le thème du jeu de réussite. Il est donc nécessaire de se familiariser avec ses diverses méthodes avant de pouvoir pleinement l'exploiter. Heureusement, l'épais manuel livré expose clairement les principes de jeu ainsi que leurs méthodes de résolution. Bien entendu on peut sauvegarder une partie en cours, demander de l'aide à l'ordinateur, paramétrer l'écran, etc. Le tout fort simplement : le *Mac* n'y est certainement pas étranger.



Du point de vue réalisation, *Solitaire Royale* est irréprochable. Les graphismes sont agréables, la présentation claire. L'animation des cartes est de plus fort bien réalisée et des bruitages discrets agrémentent le jeu. Dernier point : ce programme est parfaitement compatible *Multifinder*. Alors entre deux articles... (Disquette Spectrum Holobyte pour *Macintosh*.) M.B.

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

Version PC

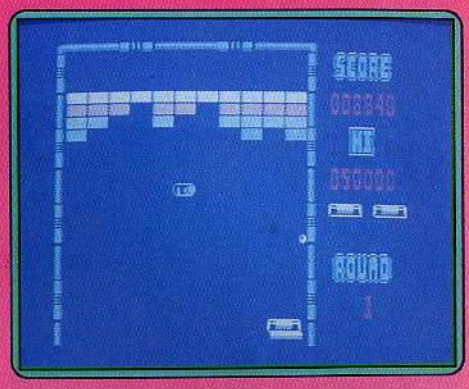
Loin d'être un jeu de réussite classique adapté sur, *Solitaire Royale* sur *PC* reprend la grande majorité des éléments de la version *Mac*, et s'avère très réussi. Paramétrage du jeu, fonctions d'aide, sauvegarde d'une partie en cours et diversité des jeux proposés sont au rendez-vous.

L'accès aux divers menus s'effectue au clavier ou à la souris (cette dernière étant du reste plus que recommandée) et une double validation est généralement nécessaire pour obtenir la fonction désirée.

Si vous disposez d'une carte EGA, vous pourrez de plus obtenir des graphismes des qualité aux couleurs châtoyantes du plus bel effet. Toutefois, la version CGA donne aussi de fort bons résultats. En fait, seul le son manque à l'appel. (Disquette Spectrum Holobyte pour *PC*.et compatibles.) M.B.



Type	*réflexion*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	–
Bruitage	–
Prix	*B*



ARKANOID

A tout casser

Issu des salles d'arcade, adapté sur quasiment tous les micros de la génération, *Arkanoid* ne profite pas vraiment de sa version *PC* et compatibles. Les tableaux de jeu sont par exemple trop uniformes. Un mur rouge vif accueille le joueur novice : briques toutes semblables et de même couleur, fond de l'écran statique, seule l'animation des sprites mérite que l'on prenne la raquette ! La stratégie utilise les classiques bonus et briques spéciales (accélération, multiplication ou blocage de balle, tir laser, etc.). Les amateurs de « casse-briques » auront de toute façon plaisir à détruire ce mur, aussi terne soit-il... Je leur conseille cependant un programme bien plus performant à mon goût, à savoir *Impact* disponible également sur *PC*. (Disquette Océan pour *PC* et compatibles.) OH

Type	*casse-briques*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	*C*

ZYBEX

Les fous de la gachette

Zeppelin Games, une toute nouvelle firme anglaise, fait un début très prometteur avec ce « shoot them up », original et efficace. Vous devez traverser seize mondes différents en affrontant des escadrilles d'aliens agressifs. La partie commence toujours au premier niveau mais ensuite vous pouvez choisir celui que vous désirez. La destruction de certains ennemis vous permet d'améliorer votre armement : cinq types d'armes sont disponibles et chacune d'elles présente quatre niveaux de puissance. Leur emploi est aisé car le tir est automatique et vous passez de l'une à l'autre d'une simple pression sur le bouton de tir. Mais attention les armes les plus spectaculaires ne sont pas nécessairement les plus efficaces. Les graphismes sont très réussis, surtout les décors, le scrolling en parallaxe fluide et l'animation rapide et précise. L'action est très prenante grâce à un niveau de difficulté très bien dosé. Comme dans tous les programmes de ce type, le début de partie est ▸



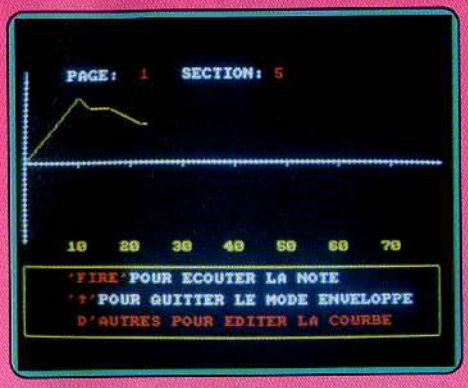
loin d'être facile mais dès que l'on parvient à se procurer quelques armements supplémentaires, les choses s'arrangent.
Un excellent « shoot them up » qui passionnera les fous de la gachette. (Cassette Zeppelin Games pour *C 64*.) A.H.-L.

Type	***shoot them up***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

SYNTHE

Création musicale

Le *CPC*, bien que n'étant pas une machine aux possibilités sonores exceptionnelles, semble susciter l'apparition de nombreux logiciels de création musicale, dont *Synthé*. Vous pouvez créer vos œuvres musicales en vous servant du clavier ou du joystick. Le programme dispose d'un éditeur musical, vous permettant d'éditer vos notes directement à même la portée (très pratique). De nombreuses options sont accessibles grâce à un système d'icônes. On peut ainsi obtenir des rythmes pointés, faire un essai en écoutant une séquence, changer de page d'édition, changer d'instrument en cours de lecture d'un air, changer le tempo (durée relative des notes) et bien sûr charger ou sauvegarder les œuvres. Autre caractéristique intéressante : vous réalisez des instruments personnalisés par définition graphique des enveloppes de ton et de volume. On regrette cependant une certaine austérité du logiciel, concernant sa présentation. Les



icônes sont nombreuses et pas suffisamment explicites, ce qui oblige à d'incessants allers-retours entre le manuel et l'ordinateur. Un logiciel réservé aux amateurs avertis. (Disquette Invent'ere pour *CPC*.) E.C.

Type	***création musicale***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★
Animation	-
Bruitage	-
Prix	***B***

WORLD SERIES BASE-BALL

Lanceur et batteur

Judicieuse mais classique adaptation de base-ball sur micro, ce programme accepte un ou deux joueurs. L'écran montre le terrain vu de face. Une fenêtre « zoom » va permettre de suivre l'évolution particulière du lanceur et du « batteur ». La silhouette des personnages et l'animation de leurs mouvements sont assez grossières. Les récupérations de balles sont très précises et si l'orientation des passes est toujours traitée par l'ordinateur, le jeu permet de choisir — entre lanceur et batteur — le joueur actif, ce qui accentue le réalisme de la simulation.



Très pauvre au niveau des bruitages, *World Series Base-ball* ne parvient cependant pas à mettre en place une ambiance de jeu convaincante. Il est heureusement suffisamment maniable pour intéresser les novices du genre et initier à ce sport encore mal connu en France. (Disquette Imagine pour *PC* et compatibles.) O.H.

Type	***simulation de base-ball***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Prix	***B***

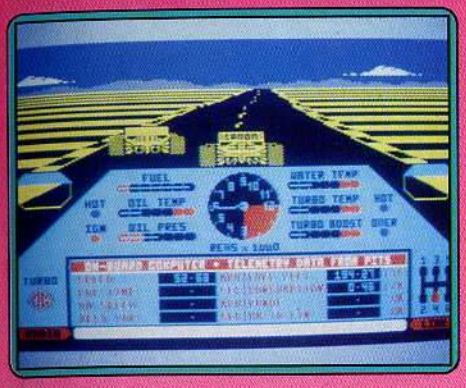
GRAND PRIX

Bolides en folie

Vous voici promu pilote de Formule 1. Votre bolide (une Williams) dispose des derniers perfectionnements : boîte de vitesse six rapports, indicateurs de niveau d'essence, de température d'eau, d'huile et du turbo, de pression d'huile, taux de compression dans le turbo variant dans un rapport de 1 à 4 (ce qui permet des accélérations foudroyantes) et deux rétroviseurs pour voir les voitures prêtes à vous dépasser.
Seize circuits sont à votre disposition. La

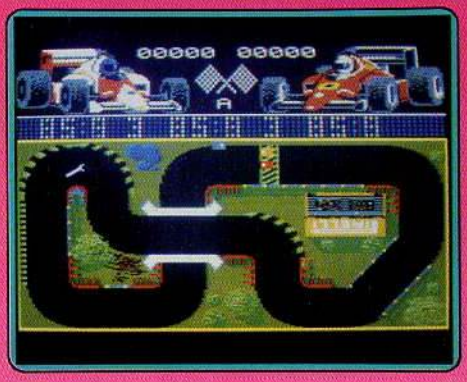


simulation est excellente. Le bruitage suit parfaitement bien les variations de régime du moteur. La piste est représentée en 3D (très bien rendue, bien que le décor soit peu varié).
L'impression de vitesse est donnée par les bandes noires et blanches qui défilent sur



le bord de la piste d'une manière parfaitement réaliste. Contrairement à la plupart des courses de voitures, il ne s'agit pas ici d'aller le plus vite possible en évitant les obstacles. Vous devez parfaitement maîtriser votre véhicule, tant en ce qui concerne la conduite elle-même que pour les contraintes techniques.
Ainsi, il n'est pas du tout recommandé de maintenir votre moteur trop longtemps en sur-régime ou de laisser la compression dans le turbo à son maximum. A intervalles réguliers, faites halte à votre stand pour refaire le plein, changer les pneumatiques et autres.
La meilleure simulation de course automobile sur cette machine. (K7 Martech, pour *Spectrum*.) J.H

Type	***course de voitures***
Intérêt	***16***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***



Version Amstrad CPC

La version *CPC* de ce logiciel de course automobile reste correcte mais par rapport à l'ensemble de la ludothèque du *CPC* en ce domaine, d'aucuns préféreront vraisemblablement la souplesse de *Crazy cars* ou le réalisme de *Out Run*.
(K7 Marteck pour *Amstrad CPC*.)

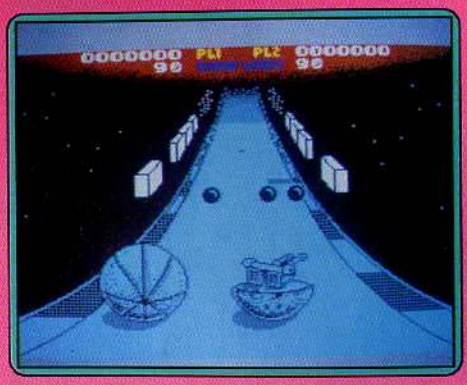
O.H.

Type	***course de voitures***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

ROADWARS

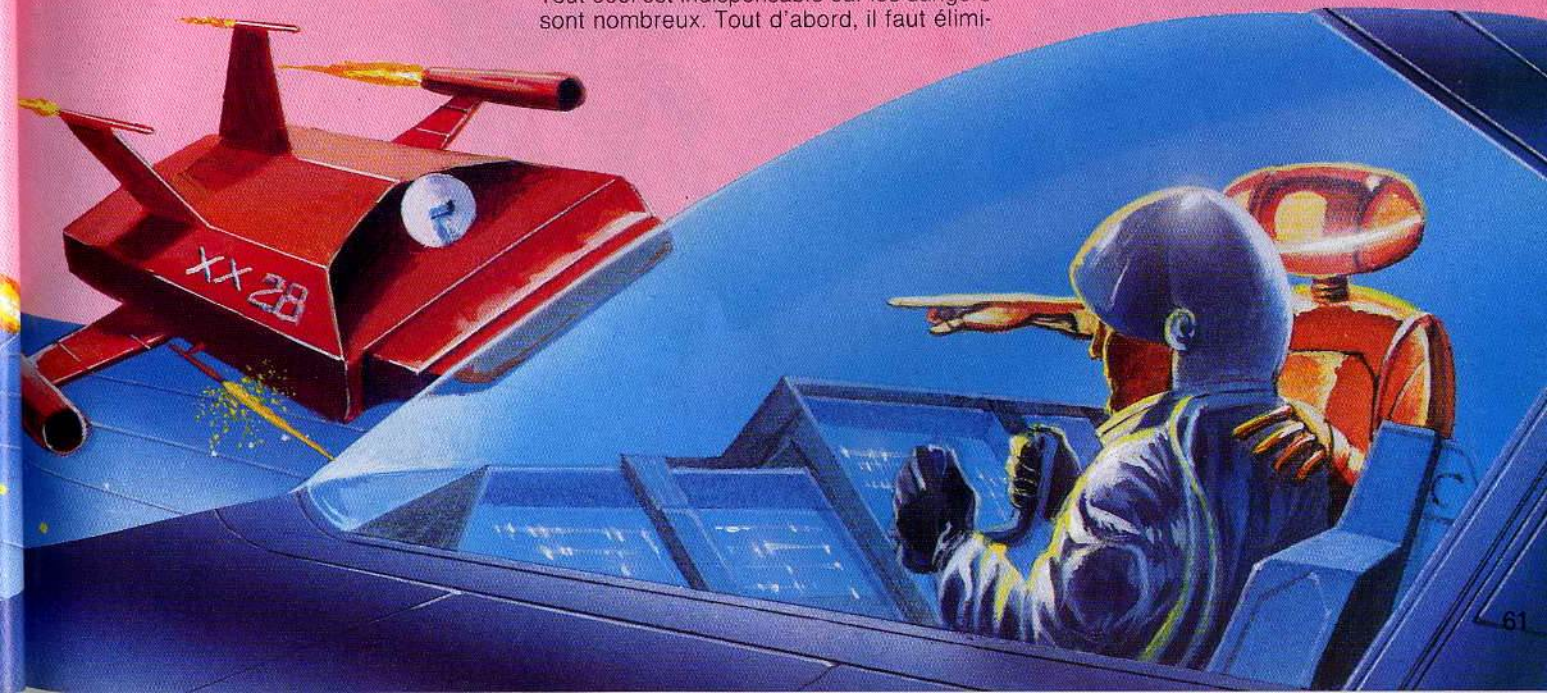
Voie sans issue

A la suite de défaillances de l'ordinateur de contrôle dues à la guerre, la voie express, qui est le seul lien entre les lunes d'Armageddon, est devenue impraticable. Votre mission consiste à guider un robot pour dégager la route.
Votre droïde et l'un de ses pairs contrôlé par le programme ou par un ami, tentent l'aventure. Ils disposent d'un bouclier de protection, d'une tourelle de tir mobile qui ne peut être activée qu'en l'absence du bouclier et d'une grande mobilité latérale. Tout ceci est indispensable car les dangers sont nombreux. Tout d'abord, il faut éliminer les obstacles qui se trouvent sur votre chemin et contourner ceux qui ne peuvent être détruits. Ensuite certaines des plaques latérales qui maintiennent les véhicules sur la route sont devenues défectueuses et envoient des décharges électriques.
Vous devez donc les anéantir mais prenez



garde à ne pas détruire trop de plaques en état car vous seriez projeté dehors. Une fois un parcours débarrassé des plaques endommagées, vous serez propulsé sur une autre route, aux dangers multipliés. Ainsi les satellites bordant la route ne manqueront pas de faire feu sur vous. Mais tout n'est pas négatif. Si vous roulez sur certaines flèches, votre puissance de feu s'en trouvera augmentée.
Le graphisme est superbe, que ce soit celui des robots ou de la route où l'impression de profondeur et de vitesse est parfaitement rendue. L'animation est un modèle de fluidité et de rapidité.
Les bruitages sont moyens mais ce jeu reste un must. (K7 Melbourne pour *Spectrum*.) J.H.

Type	***action***
Intérêt	***16***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B*** ▶



ROCKFORD

Façon Boulderdash

Après un *Boulderdash construction kit*, quelque peu décevant, et le grotesque *Skull Diggery*, voici enfin un bon *Boulderdash* sur *ST*. Sans atteindre, toutefois, la quasi-perfection d'*Emerauld mine* sur *Amiga* (voir Tilt Parade), on retrouve ici l'intérêt de jeu qui a fait le succès du programme original. Cinq séries de tableaux vous sont proposés dans lesquels Rockford est tour à tour explorateur, cuisinier, cow boy, astronaute ou docteur. Chaque tableau reprend le thème choisi et présente des éléments particuliers. La recette est toujours la même un subtil dosage entre l'adresse et la réflexion et on se laisse prendre avec plaisir à ce principe de jeu classique qui n'a pas pris une ride. Certains tableaux sont faciles tandis que d'autres posent des problèmes insurmontables... Tant que l'on n'a pas trouvé la solution.



Les graphismes sont clairs et colorés mais hélas, le scrolling se déroule par à-coups, ce qui est assez désagréable. Cela est assez surprenant lorsqu'on sait que ce programme est le troisième d'une série de jeux d'arcade développés sur *Amiga* dont les précédents, *Xenon* et *Road Wars*, figurent parmi les plus belles réalisations sur micro. Toutefois, ne boudons pas notre plaisir puisque la magie fonctionne et partons à la recherche des diamants sous une avalanche de rochers. Un jeu classique qui n'a rien perdu de son attrait. (Disquette Melbourne House pour *ST*.) A.H.-L.

Type	***action/réflexion***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***C***

BLOOD VALLEY

Duel de maître

La vallée de Gad est le royaume du plus cruel des despotes, l'Archveult. Ce dernier organise annuellement une chasse à l'homme, en libérant un de ses esclaves. L'enjeu est simple pour la « proie » : il faut trouver au plus vite la sortie de la vallée (à l'extrémité ouest du royaume) ou périr sous les coups des sbires de l'Archveult.



Le logiciel peut se jouer (c'est là, son principal intérêt) seul ou à deux simultanément (deux fenêtres graphiques sont alors ouvertes). Dans ce dernier cas, votre adversaire humain tient le rôle d'un de vos poursuivants. Les possibilités et l'intérêt ludique du jeu sont incontestables dans le mode duo. Au cours de votre fuite éperdue, vous pouvez trouver des items (potions magiques, trésors, nourriture) qui, utilisés avec à propos, se révéleront dans certains cas d'une grande aide.

Les graphismes de ce logiciel n'ont pas bénéficié dans sa version *Spectrum* d'une grande finition (les personnages sont trop petits et les couleurs bien pauvres).



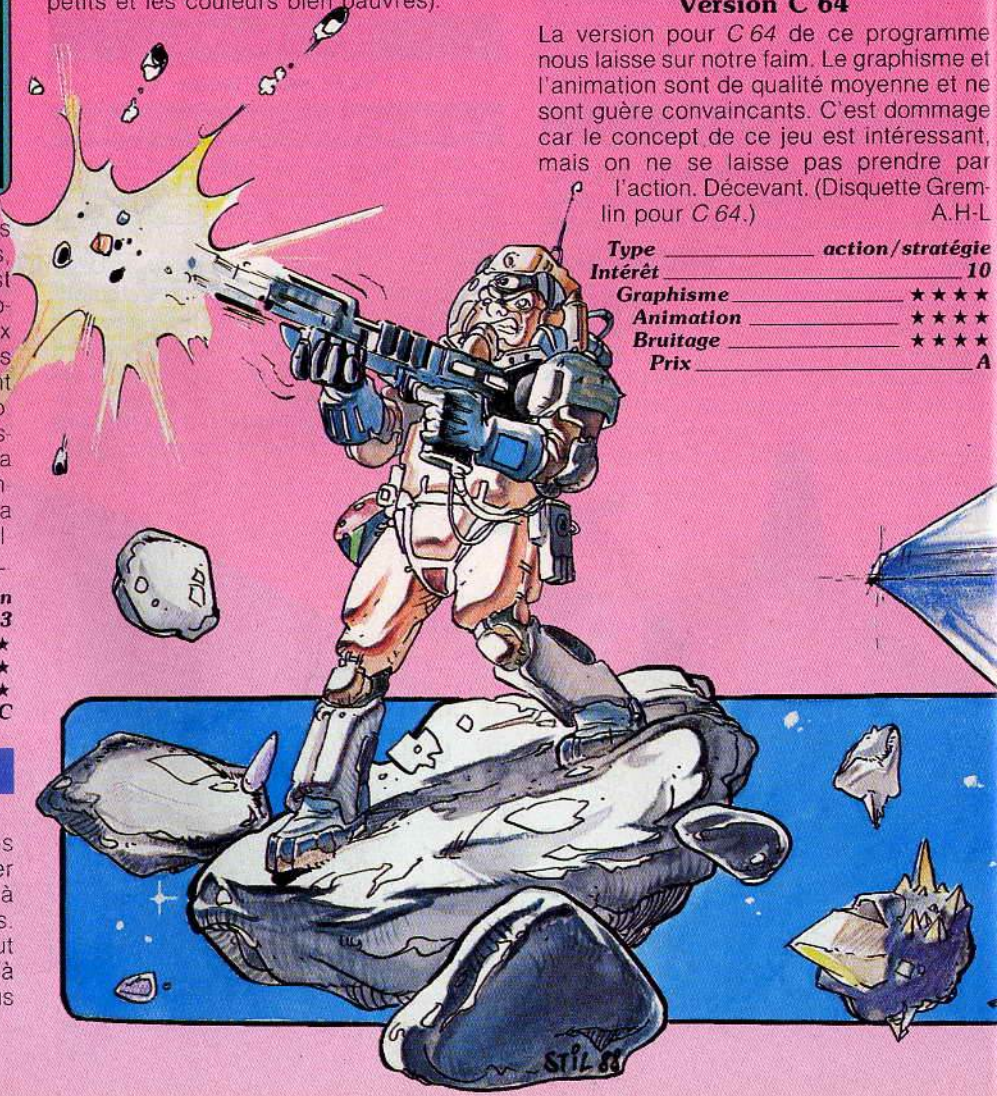
En ce qui concerne les animations, il est indéniable que l'on a déjà vu mieux sur la machine (on constate une certaine confusion lors des duels). Absence remarquée : les bruitages sont totalement inexistants, exception faite des représentations. Un logiciel intéressant mais qui aurait mérité une réalisation plus soignée. (Cassette Gremlin pour *Spectrum*.) E.C.

Type	***action/aventure***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	***A***

Version C 64

La version pour *C 64* de ce programme nous laisse sur notre faim. Le graphisme et l'animation sont de qualité moyenne et ne sont guère convaincants. C'est dommage car le concept de ce jeu est intéressant, mais on ne se laisse pas prendre par l'action. Décevant. (Disquette Gremlin pour *C 64*.) A.H-L.

Type	***action/stratégie***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***A***





Version Amstrad

La version pour *Amstrad* n'est guère différente de la précédente et la réalisation n'est pas plus soignée. A lire la notice on pense que *Blood Valley* est un programme original et intéressant, mais une fois chargé c'est une grande déception. L'action est très répétitive et les combats sont loin d'être convaincants. Dommage. (Disquette Gremlin pour *Amstrad*.) A.H.-L.

Type	***action/stratégie***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***A***

CLEVER & SMART

Mortadel et Filémon

Ce jeu que nous avions déjà testé (voir Tubes n° 52) sur *CPC* est désormais adapté sur *Amiga*. En résumé, il s'agit de prendre en main les destinées et surtout l'enquête de deux agents très spéciaux, chargés de retrouver les traces d'un savant génialement fou, le Dr Bactérie. Les fanas des bandes dessinées reconnaîtront sans difficulté les personnages de ce logiciel, dont les noms en France sont Mortadel et Filémon. La loufoquerie est l'un des éléments les plus cultivés dans ce logiciel (course d'escargots). Le programme consiste d'une manière générale en un habile compromis entre arcade et aventure. La version *Amiga* apporte de nombreuses améliorations graphiques (dessins plus fins et colorés). D'autre part la partie bruitage est désormais agrémentée de digitalisations comiques dans certaines situations (cris de douleur quand une voiture vous écrase). Néanmoins ce jeu qui pouvait être considéré comme une réussite sur *CPC*, prend sur l'*Amiga* une allure quelque peu désuette, ceci compte tenu des productions récentes sur cette machine. (Disquette Magic Bytes pour *Amiga*.) E.C.

Type	***arcade/aventure***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***C***

Version ST

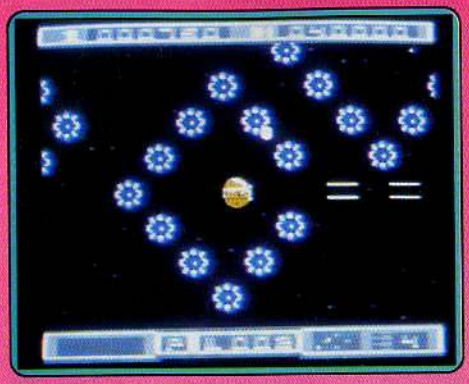
La version *ST*, bien que globalement semblable à la version *Amiga* (même scénario), n'en est pas moins un ton en dessous : les graphismes sont moins colorés, et les bruitages perdent beaucoup de leur intérêt (plus de cri de douleur digitalisé). Un logiciel parfaitement adapté aux machines huit bits, mais qui perd un peu de son intérêt sur les *ST* et *Amiga*. (Disquette Magic Bytes pour *Atari ST*.) E.C.

Type	***arcade/aventure***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***









HUNTER'S MOON

Au bord du gouffre

A la suite d'une erreur de pilotage votre vaisseau est passé à proximité d'un trou noir, ce qui l'a propulsé dans une étrange galaxie peuplée d'étoiles entourées de cellules. Le seul moyen de retourner dans votre monde d'origine est de détruire cet univers extra-terrestre. Dans chaque système vous devez faire une brèche dans le mur de cellules qui entoure une étoile afin d'y pénétrer pour la désactiver. Mais attention aux gardiens, indestructibles, qui circulent le long du mur en reconstruisant au passage, les cellules détruites. Le contact avec les gardiens, ou les spores qu'ils libèrent, est mortel. Lorsque vous triomphez des quatre niveaux qui composent un système vous passez alors à un tableau de bonus avant de repartir à l'attaque.

Hunter's Moon bénéficie d'une réalisation de qualité : de bons graphismes, réhaussés par une excellente utilisation des couleurs, une animation rapide ainsi que des effets sonores convaincants. Ce jeu, très bien conçu fait appel aux réflexes, mais dans les niveaux supérieurs il faut également faire preuve de stratégie. Ce « shoot them up » passionnant est très original, ce qui n'est guère fréquent. Un régal pour les nombreux amateurs du genre. (Disquette Thalamus pour *C 64*.) A.H.-L.

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

XR-35

Seigneur de la gachette

Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous pénétrez dans une base ennemie gardée par des escadrilles d'aliens. Huit secteurs vous attendent... si vous êtes un seigneur de la gachette, car sinon vous ne ferez pas de vieux os et vous risquez même de ne jamais atteindre le second niveau. Le décor défile en un superbe scrolling horizontal en parallaxe et dès le début de la partie les vaisseaux ennemis arrivent par vagues de trois, ne vous laissant que très peu d'espace pour vous glisser entre leurs tirs.



Votre vaisseau est aussi rapide que maniable, il répond parfaitement à la moindre commande, ce qui vous oblige à être très précis sous peine d'aller vous écraser contre des structures. Il n'est vraiment pas facile de survivre à ce combat impitoyable car vos ennemis sont redoutables et il faut plusieurs tirs au but avant de les détruire. De très bons graphismes, une animation rapide et une bande sonore impressionnante sont autant d'atouts pour cet excellent shoot them up qui décoiffe. Pour ceux qui ne reculent pas devant la difficulté. (Disquette Anco pour *Amiga*.) A.H.-L.

Type	***shoot them up***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***

I BALL

Au royaume des balles

Rien ne va plus dans le royaume des balles : *I Ball* doit partir à la recherche des qua



tre membres de sa famille, capturés par u renégat. Vous dirigez la balle à travers seiz secteurs qui défilent en un scrolling vert cal. Ceux-ci sont parsemés d'obstacle métalliques inoffensifs pour la plupart, seul ceux qui clignotent vous font perdre une vi au premier contact.

Pas question de traîner en route car cha que parcours doit être réalisé en un temp limité. De plus, des créatures de toutes so tes se matérialisent autour de vous et ter tent de vous détruire.

Au départ notre balle dispose d'un arme ment simplifié pour se frayer un chemin a milieu de ses agresseurs, mais hélas ell ne peut tirer que verticalement, ce qui l laisse vulnérable aux attaques de côté. Pa la suite il est possible d'améliorer cett situation en ramassant des disques qui vou procurent des équipements divers comm des écrans protecteurs ou des bombes, e surtout un laser qui vous permet de tirer su les côtés.

En passant des huit bits au *ST* ce jeu n' rien perdu de son intérêt et on se laiss



séduire par l'action. Un seul reproche : le graphisme est pratiquement le même que celui des précédentes versions et n'utilise pas les possibilités de cette machine. Cela est hélas fréquent ces temps-ci, de nombreux éditeurs se satisfaisant d'une simple transposition d'un programme écrit sur un ordinateur beaucoup moins puissant. Il est dommage qu'ils choisissent ainsi la facilité. Malgré ce défaut ce jeu n'en est pas moins prenant.
(Disquette Firebird pour *Atari ST.*) A.H-L

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

I BALL II

Rebondissement

La balle est à l'honneur ce mois-ci car Firebird sort simultanément la conversion



de *I, Ball* pour *Atari ST* et la suite pour *Commodore 64*.
Cette nouvelle version se différencie nettement de la précédente puisqu'il s'agit d'un mélange entre un jeu de plates-formes et un shoot them up.
Vous guidez la balle à travers cinquante tableaux en la faisant rebondir tout en tirant sur les créatures qui vous barrent le chemin. Pour passer au tableau suivant il faut ramasser une clef et sauter jusqu'à la sortie. Comme dans le premier programme, vous pouvez vous procurer divers équipements, mais ils sont moins nombreux.
Le graphisme est assez simple et pauvre en couleur, mais cela n'est pas trop grave dans ce type de programme. La bande sonore, quant à elle, est de bonne qualité avec toujours une excellente voix digitalisée et des effets convaincants.
I Ball II présente un bon dosage entre deux styles de jeu différents, mais l'accent est mis sur la précision des rebonds plutôt que sur le tir.
Un programme intéressant. (Disquette Firebird pour *C 64.*) A.H-L

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



FRIGHTMARE

Cauchemars



Vous voici plongé au milieu de rêves tous plus terribles les uns que les autres. Les créatures les plus démoniaques y circulent librement, et vous — pauvre petite créature sans défense — devez sans cesse les éviter. Pour revenir à la réalité, vous devez tenir jusqu'à ce que la pendule marque 8 h 12, heure de votre réveil, et accroître le niveau de vos rêves en récupérant les calices dans les salles.
Au début, vous ne disposez d'aucun moyen de vous défendre et seules la fuite et vos remarquables capacités de saut vous en sortiront. Aussi vous avez tout intérêt à récupérer au plus vite pistolets et munitions. Ceux-ci ne sont actifs que sur certains monstres. Les plus coriaces supporteront douze impacts avant d'être tués, D'autres objets cachés de çi de là, vous seront utiles. L'eau bénite volatilise certaines créatures mais ne s'utilise qu'une fois, comme la pendule d'ailleurs qui les ralentit tous et le crucifix qui en fige quelques-uns. Les ailes augmentent encore vos capacités de saut, tandis que les anneaux vous apportent des vies supplémentaires et les transporteurs vous changent d'écran. Le graphisme des salles et des monstres est varié et leur animation rapide et fluide. En revanche les bruitages sont limités à quelques « bip » peu évocateurs sans aucune musique de soutien. Un classique jeu d'aventure-action, sans grande originalité mais bien réalisé. (K7 Cascade Games pour *Spectrum.*) J.H.

Type	***aventure/action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	***A***

AQUANAUTE

Odyssée sous-marine

Revêtu de votre combinaison de plongée, vous êtes décidé à affronter les innombrables dangers qui vous séparent des nombreux trésors qui gisent dans cette partie de l'océan. Tout semble cependant se liguer contre vous, pour preuve les requins, murènes et autres méduses dont le simple contact est mortel. Des plongeurs ennemis armés de fusils-harpons peuvent aussi avoir le même but que vous et n'être pas prêts à partager (donc gare aux rencontres).
Le logiciel dispose d'un aspect éducatif qui n'est pas négligeable, outre la faune sous-marine, il initie ses utilisateurs à la notion de palier de décompression : lors des remontées vous devez passer un certain temps à chaque palier, sans bouger et cela malgré les dangers. Si vous parvenez à atteindre un trésor à plus de quarante mètres de profondeur, vous risquez si vous vous attardez, d'être victime de l'ivresse des profondeurs.
Les graphismes de ce programme sont ▸

HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS !



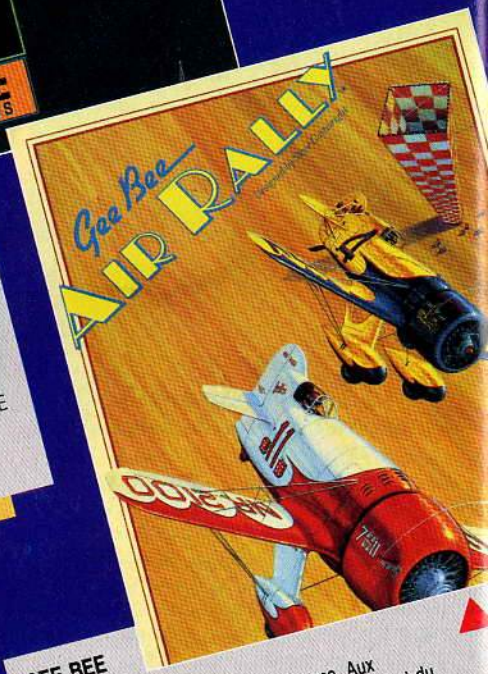
PREDATOR
Inspiré du film à grand succès dans lequel l'impressionnant Arnold Schwarzenegger fut la vedette, Prédator est un jeu d'aventure plein de suspens ! Votre rôle sera de guider le major Dutch à travers la jungle d'Amérique Latine pour retrouver un groupe d'alliés capturés par les guérilleros. Mais l'abominable Prédator rôde dans cette jungle peu hospitalière et vous serez contraint de le détruire si vous voulez survivre !
© ACTIVISION
Disponible sur COMMODORE K7, DK - AMSTRAD K7, DK - SPECTRUM K7 - ATARI ST DK de 99 à 199 F.



CORPORATION
En l'an 3026, le monde est régi par deux puissantes corporations. Soumis à l'une d'elle, vous aurez à accomplir une mission pour prouver votre valeur aux yeux de la corporation : extraire une quantité importante de pierres précieuses d'une planète. Attention, la corporation rivale recherche également ce minerai...
Un jeu de stratégie et d'action.
© ACTIVISION
Disponible sur AMSTRAD K7 et DK - COMMODORE K7 et DK - SPECTRUM K7 de 99 à 149 F*.

KARNOV
Vous êtes Karnov, un Russe cracheur de feu, à la recherche des trésors de Babylone qui ont disparu. Pour les retrouver, vous devez courrir, nager, voler mais aussi affronter une quarantaine d'horribles monstres : des dinosaures, des génies sur des tapis volants, des squelettes à dos d'autruches, un dragon à deux têtes... Un jeu d'arcade plein d'action et de surprises.
© ELECTRIC DREAMS
Disponible sur AMSTRAD K7 et DK - COMMODORE K7 et DK - SPECTRUM K7 de 99 à 149 F*.





GEE BEE AIR RALLY
Devenez un as dans l'acrobatie aérienne. Aux commandes d'un vieux « coucou » volant du début du siècle, participez à une course folle (3 niveaux de difficulté) le long d'une piste tracée sur le sol ou encore à une épreuve spéciale où vous devez éclater des ballons. Attention, si vous heurtez vos concurrents, des surprises vous attendent !
© ACTIVISION
Disponible sur COMMODORE DK - AMSTRAD K7 et DK - SPECTRUM K7 - AMIGA DK de 79 à 199 F*.

* Prix public maxim

ACTIVISIO
ENTERTAINMENT SOFTW

DIFFUSION FRANCE IMAGE LO
Tour Gallieni 2 - 36, avenue G
93175 BAGNOLET cedex



colorés et réussis en ce qui concerne les fonds marins (on aurait cependant souhaité un plus beau scaphandrier). Les animations sont rapides (est-ce bien réaliste en milieu aquatique ?), mais manquent de fluidité. En définitive ce logiciel, malgré certains défauts, (dans vos évolutions sous l'eau), peut par le dépaysement qu'il provoque et sa tonalité agréablement éducative, être un bon logiciel pour les plus jeunes. (Disquette Fil pour *TO8, TO9, TO9+*.) E.C.

Type	***action/éducatif***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

FOOT MAN

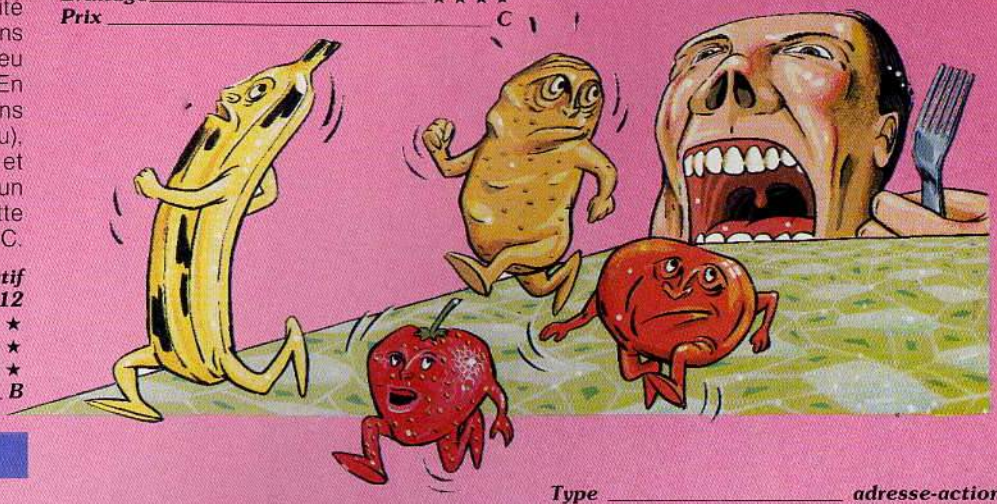
Boulimie

Pac Man, l'illustre glouton, ne vieillit pas, comme en témoigne ce nouveau programme sur *Amiga*. Pour être précis, cette version s'inspire plus de *Mrs Pac Man* par la disposition des tableaux ainsi que par la présence des fruits qui traversent des labyrinthes. Ce jeu, bien que très classique, présente néanmoins quelques innovations : d'une part il offre la possibilité de jouer à deux simultanément, d'autre part vous avez le choix entre un look classique ou nouveau style. Dans les deux cas les labyrinthes sont les mêmes mais la représentation graphique de Pac Man et des fantômes est différente. Une option éditeur vous est également proposée, celle-ci, d'une facilité d'emploi remarquable, vous permet de construire et de sauvegarder vos propres tableaux.



Cette reprise, bien conçue, bénéficie d'une réalisation irréprochable dont le point fort est indiscutablement la précision des commandes. Oubliés les « Pac Man » qui se coinçaient souvent et rataient les virages ! Ici, il répond à la moindre sollicitation, le contrôle est d'une précision rarement atteinte. Toutes ces qualités font de ce programme la meilleure adaptation sur micro de ce grand classique que l'on prendra plaisir à redécouvrir. (Disquette Top Down pour *Amiga*.) A.H.-L

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



TETRIS

Case-briques

Tetris est aussi simple qu'original et prenant. Il a l'évidente facilité du casse-briques, en un peu plus intelligent. Il s'agit non pas d'un casse-briques, mais d'un case-briques.

Il est fascinant de devoir se battre contre le temps pour caser sans perdre d'espace ces morceaux de puzzle qui tombent du ciel



et comprendre instinctivement ce programme arrivé de Moscou.

La partie centrale de l'écran est utilisée par l'espace de jeu stricto-sensu. L'information sur les scores et sur la forme du prochain conglomérat de briques à placer se détache sur un décor de montagnes neigeuses, de dômes moscovites, etc.

La version tournant sur les compatibles *IBM* présente la qualité encore trop rare d'être livrée en disquettes de cinq pouces et demi et en disquettes de trois pouces et demi dans la même boîte. De plus chaque carte graphique, chaque résolution a été spécialement programmée.

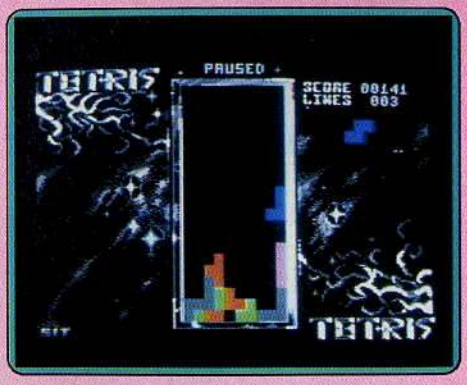
Ainsi les heureux possesseurs de cartes EGA, CGA ou Hercules disposeront de la qualité maximale envisageable sur leur configuration. Les versions *ST* et *Amiga* ont été testées dans le n° 53. (Disquette Spectrum Holobyte/Mirrorsoft pour *IBM-PC*) D.S.

Type	***adresse-action***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★
Prix	***C***

Version C 64

La version pour *C 64* est une réussite. Le graphisme, sobre et efficace, permet une bonne visualisation du jeu et une bande sonore de qualité vient renforcer l'atmosphère envoûtante de ce programme. C'est un jeu qui prend la tête et il est très difficile de le quitter. Un chef-d'œuvre. (Disquette Mirrorsoft pour *C 64*.) A.H-L

Type	***réflexion***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***



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.

fnac

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

PREDATOR

Schwarzenegger

Vous reprenez le rôle de l'impressionnant Schwarzenegger pour une mission d'une difficulté insoupçonnable. Un hélicoptère contenant à son bord trois alliés du président s'est écrasé dans la jungle. Avec votre équipe, vous devez les retrouver avant que la guérilla locale ne leur fasse un triste sort et élimine les guérilleros qui se cachent et cherchent à vous descendre.

Vous en viendrez facilement à bout en usant de votre mitraillette. Cependant ne tirez pas à tort et à travers car vos munitions sont comptées. Vous disposez aussi de trois grenades pour vous débarrasser d'un seul coup d'un groupe d'attaquants.



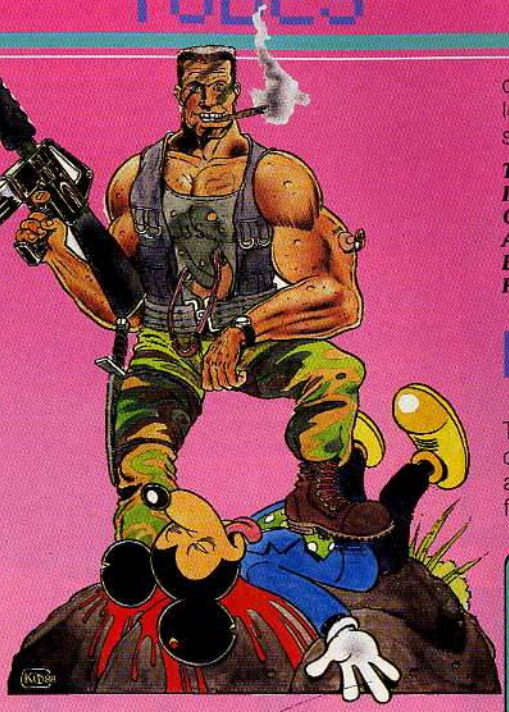
Vous retrouvez les membres de votre équipe morts et certains de leurs cadavres en très mauvais état. A leur côté se trouvent parfois leurs armes. Ne les récupérez que si leur puissance de feu est supérieure à la vôtre.

A mesure de votre progression dans la jungle, l'impression étrange d'être surveillé se renforce. Les vautours sentant la mort sont nombreux et agressifs. D'ailleurs par moment vous vous trouvez au centre de la mire de tir d'un inconnu et vous devez vous en dégager au plus vite. Le graphisme des décors est bien fait et varié et le scrolling latéral parfaitement régulier. Les créatures bénéficient d'une animation fluide et rapide. les bruitages sont bien rendus mais aucune musique n'accompagne le jeu. (Disquette Activision pour *Atari ST*.) J.H.

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

Version Spectrum

L'adaptation sur *Spectrum* reste correcte. les guérilleros sont plus nombreux et le jeu plus difficile. Les graphismes sont toujours de bonne facture mais en contrepartie, le jeu se déroule en monochrome. L'animation est fluide mais se ralentit vraiment trop à mesure que le nombre de créatures en mouvement augmente. Les bruitages sont médiocres mais une bonne musique sur





plusieurs voies présente le jeu. (K7 Activision pour *Spectrum*.) J.H.

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

Version C 64

La version *C 64* est de très bonne facture, et dispose d'un graphisme fouillé et haut en couleurs. Les animations, comme à l'accoutumée sur cette machine, sont superbes (scrollings fluides). Les bruitages sont eux aussi de bonne qualité. Bien que ce logiciel soit un jeu d'action et de guerre, le suspens y est prenant. (Disquette Activision pour *C 64*.) E.C.



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

STAR WARS

L'étoile de la mort

Tous ceux qui ont connu ce superbe jeu d'arcade, qui fit fureur il y a quelques années, seront ravis de découvrir cette fidèle adaptation. Vous êtes Luke Skywalker, aux commandes de votre chasseur vous partez à l'assaut de l'étoile de la mort, l'imprenable quartier général de l'Empire. Mais n'allons pas plus loin, vous connaissez l'histoire.



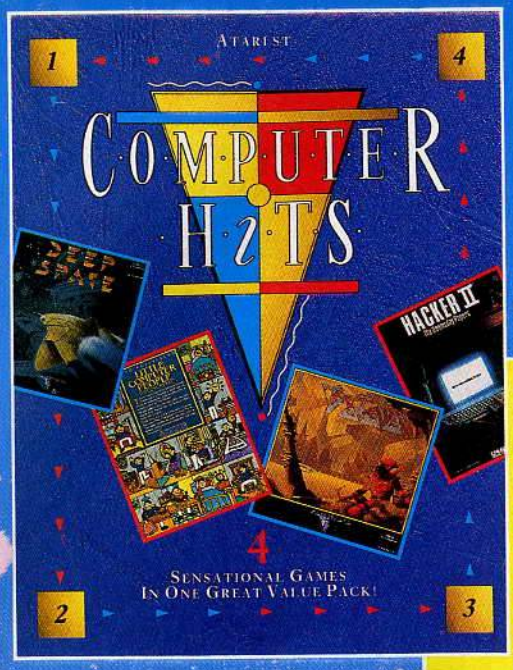
On retrouve dans ce programme le souffle épique du film, tout n'est qu'action et il n'y a pas de temps mort dans cette bataille galactique. L'animation rapide s'accompagne d'excellents effets sonores et de voix digitalisées tout droit sorties du film. Bien sûr on peut ne pas aimer les graphismes en vecteurs, mais il faut bien reconnaître qu'ils sont particulièrement bien utilisés dans ce programme. C'est un shoot them up passionnant, alors n'hésitez pas, partez combattre Darth Vader et que la force soit avec vous ! (Disquette Domark pour *Amiga*.) A.H.-L.

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

CARD SHARKS

Jeux de cartes

Si vous aimez les jeux de cartes et si vous ne trouvez pas de partenaire à votre taille, essayez *Card Sharks* (les requins des cartes). Vous pouvez choisir le poker (trois variantes), le blackjack ou hearts, un jeu peu connu en France. Ensuite vous sélectionnez trois adversaires parmi ceux qui vous sont proposés : Luigi, un paysan rou- ▸

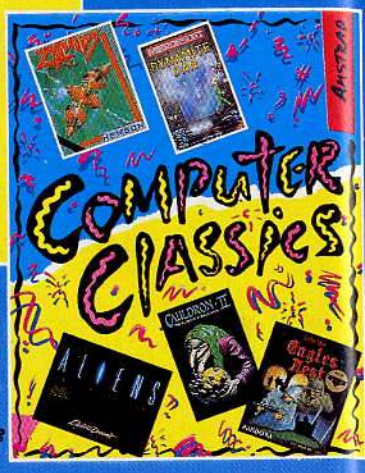


COMPUTER HITS (ST ET AMIGA)

Une fabuleuse compilation regroupant 2 hits de Psygnosis et 2 hits d'Activision.
Deep Space, Brataccas, Hacker II, Little Computer People.
Disponible sur Atari ST et Amiga.

COMPUTER CLASSICS

La compilation des compilations. Réunis ensemble, 5 classiques des jeux.
Zynaps, Dynamite Dan, Aliens, Cauldron II, Eagles Nest.
Disponible sur Amstrad, C.B.M., Spectrum.



LA SÉLECTION

5 STAR GAMES III

Compilation de 7 jeux dont 2 gratuits. Tous les styles sont présents.
Arcade, réflexion, simulation, etc.
Tempest, The Way of Exploding Fist, Trap Door, Tau Ceti, Aliens, Firelord, Strike Force Harrier.
Disponible sur Amstrad, C.B.M., Spectrum.

10 COMPUTER HITS 4

Compilation de 12 jeux dont 2 gratuits en version k7, 7 jeux dont 1 gratuit en version disk.
Rapport qualité/prix imbattable.
Disponible sur Amstrad, C.B.M., Spectrum.



Tous ces produits sont disponibles chez tous les bons revendeurs. Si toutefois vous ne pouvez vous les procurer, commandez-les directement auprès de notre société. (Port gratuit. Réglement par chèque bancaire).
Pour les produits Spectrum et C.B.M., nous consulter.

	ATARI ST		AMIGA		CPC K7		CPC DISK	
Computer Hits	290		290					
Computer Classics					70		95	
5 Star Games III					95		145	
10 Computer Hits					95		145	
Powerplay	195		195		95		145	
Backlash	195		195					
Mercenary	195		195		140		170	

— 10 % si vous commandez 2 jeux.
— 20 % si vous commandez 3 jeux et +.

Remplissez lisiblement votre bon de commande et retournez-le à :
Sun-Soft, 10, rue Xavier-Bichat, 95150 TAVERNY.
Tél. : (1) 39.60.87.04
Vous recevrez vos jeux sous 48 heures.

Nom .....
Adresse .....
.....
CD ..... Ville .....







blard, Lady, une belle jeune femme, Milton, l'intellectuel, Gorb, le Russe, Maggie, l'Anglaise ou bien Ronnie, l'Américain. Ces trois derniers présentent une ressemblance étonnante avec des chefs d'Etat bien connus.

La partie a lieu autour d'une table, les autres joueurs étant en face de vous. Les graphismes sont excellents et l'animation de qualité. Vos adversaires distribuent les cartes, ils clignent des yeux et changent d'expression.

Comme dans une bande dessinée, ils parlent dans des bulles pour annoncer leurs enchères ou lancer des plaisanteries dans le but de distraire votre attention. Les cartes posées sur la table sont très lisibles. Tout cela est très bien réalisé et pimente agréablement le jeu, contrairement à la plupart des programmes de ce type qui sont figés et manquent d'ambiance.

Card Sharks est un logiciel très soigné et bien conçu, qui de plus ne manque pas d'humour. Accolade, à son habitude, nous offre ici un programme de qualité. (Disquette Accolade pour *C 64*.) A.H.-L.

Type	***jeux de cartes***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

THUNDERBOY

Obstacles et ennemis

Rainbow Arts, la jeune et talentueuse firme allemande qui développe d'excellents jeux d'arcade sur *Amiga*, récidive. Après *Garrison*, le frère jumeau de *Gauntlet*, ce nouveau programme peut difficilement nier ses liens de parenté avec l'illustre *Wonderboy*. Mais qu'importe, puisque ces jeux sont réussis et ne souffrent pas de la comparaison avec leurs prédécesseurs. Le héros, un jeune blondinet, traverse de beaux paysages parsemés d'obstacles divers en évitant de nombreux animaux dont le contact est mortel. De temps à autre, il trouve des œufs qu'il brise afin de se procurer une hache bien utile pour se débarrasser de ses nombreux agresseurs.

Les personnages sont très mignons et se déplacent en un scrolling d'une fluidité remarquable. Cela s'accompagne d'une bande sonore sobre mais efficace qui ajoute beaucoup à l'ambiance de ce programme agréable. Ne vous laissez pas abuser par les jolis graphismes qui semblent tout droit sortis d'un dessin animé pour enfants car l'action est loin d'être facile. A partir, du deuxième niveau il faut vraiment s'accrocher pour progresser plus avant. C'est un jeu simple et très prenant qui réjouira les amateurs du genre. (Disquette Rainbow pour *Amiga*.) A.H.-L.

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

IKARI WARRIORS

Hélicoptère en péril

Annoncé depuis presque deux ans, *Ikari Warriors* était l'Arlésienne du jeu vidéo. Une version *Amstrad* était sortie depuis longtemps mais celle pour *C 64* semblait abandonnée. Cette adaptation d'un jeu d'arcade n'est pas sans rappeler *Commando* : votre hélicoptère s'est écrasé derrière les lignes ennemies et il vous faudra faire un long chemin en affrontant des régiments entiers avant de revenir chez vous.

En route, vous combattez également des tanks, des hélicoptères et des bunkers dont vous ne viendrez à bout que grâce à vos grenades. Prenez garde aussi aux mines dissimulées sur le chemin, elles ne deviennent visibles que lorsque vous arrivez dessus, vous laissant juste le temps de les éviter... si vous avez d'excellents réflexes ! A l'occasion, vous découvrirez des tanks qui clignotent, vous signalant que vous pouvez monter à bord.

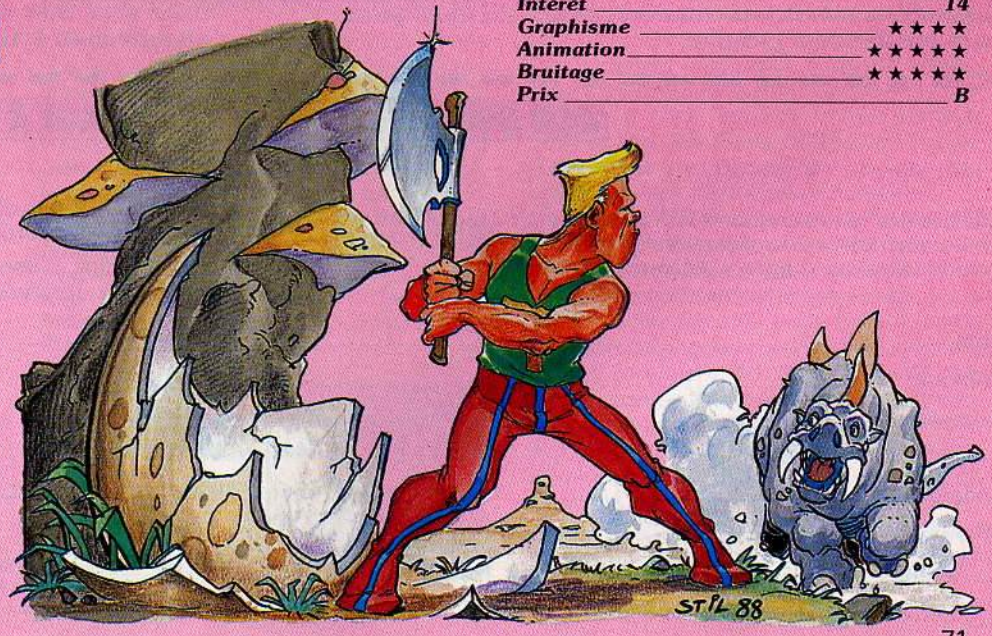
Une fois aux commandes de votre char, c'est la sécurité, vous écrasez tout sur votre passage et les tirs ennemis ne peuvent plus vous atteindre.

Votre véhicule ne peut être détruit que par une grenade ou bien par une panne de carburant, dans les deux cas il faut l'abandonner très vite avant qu'il n'explose.

Ce programme présente des sprites un peu grossiers et des décors moyens, mais l'ensemble n'est pas désagréable et le combat s'accompagne d'un thème musical tout à fait dans l'esprit du jeu.

L'action est prenante mais difficile lorsqu'on est seul. En revanche, si vous êtes deux, ce jeu prend alors sa véritable dimension et la progression devient plus aisée. *Ikari Warriors* est une réussite. (Disquette Elite pour *Commodore 64*.) A.H-L.

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



TILT
MICROLOISIRS

VOUS OFFRE EN CADEAU UN ABONNEMENT GRATUIT DE 6 MOIS

SI VOUS DEVENEZ LE PARRAIN D'UN NOUVEL ABONNÉ



POUR VOTRE AMI

198 F. SEULEMENT



POUR VOUS

GRATUIT

La meilleure publicité, c'est celle que nous font nos lecteurs. Vous appréciez TILT, alors faites-le découvrir à un ami qui vous ressemble. Vous y trouverez tous les deux un avantage important :

Vous d'abord : Pour vous remercier de votre collaboration, nous serons heureux de vous offrir un abonnement (ou une prolongation de votre abonnement si vous êtes déjà abonné) de six numéros à TILT. Six mois de lecture entièrement gratuite.

Votre ami lui, bénéficiera d'un tarif exceptionnel et recevra TILT pendant un an pour 198 F seulement au lieu de 249 F.

Alors transmettez-nous vite le bulletin d'abonnement d'un nouveau lecteur accompagné de son règlement. Nous ferons immédiatement le nécessaire pour que vous receviez tous les deux TILT dès le prochain numéro (et si vous êtes déjà abonné nous prolongerons votre abonnement actuel de six numéros.)

TI 54

BON D'ABONNEMENT-PARRAINAGE A TILT

à remplir par votre ami

OUI, je désire m'abonner à TILT pour un an (12 numéros dont un hors série) au prix exceptionnel de 198 F au lieu de 249 F. Prix de vente au numéro. J'économise ainsi 51 F.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ☐☐☐☐☐

Ville : .....

☐ Veuillez trouver ci-joint mon règlement à l'ordre de TILT.

Cette offre n'est valable que pour un nouvel abonné.

à remplir par vous

Je suis le parrain d'un nouvel abonné à TILT dont vous trouvez ci-contre les coordonnées.

☐ Veuillez m'adresser mon abonnement cadeau de six numéros à :

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ☐☐☐☐☐

Ville : .....

☐ Je suis déjà abonné à l'adresse ci-dessus. Veuillez prolonger mon abonnement de six numéros.

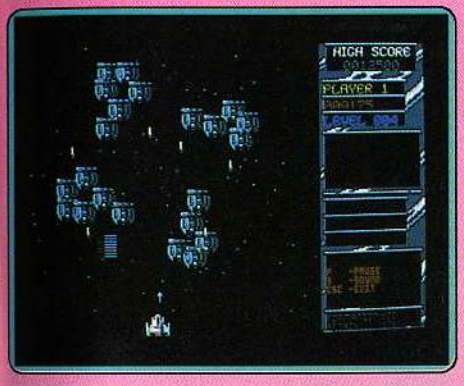
Ci-joint mon étiquette adresse qui porte mon numéro d'abonné.

A retourner à TILT - ABONNEMENTS 2, rue des Italiens 75440 PARIS CEDEX 09

VYPER

Un déluge de bombes

Top Down, nouveau venu dans le monde des éditeurs de softs, démarre avec deux programmes, très classiques, mais qui bénéficient d'une réalisation de qualité. Après *Foot Man*, le second logiciel, *Vyper*, est un « shoot them up » dans la lignée de *Galaxian*. Vous affrontez des hordes d'aliens qui descendent inéxorablement vers vous à une vitesse incroyable en vous noyant sous un déluge de bombes. Rien de bien original donc, mais la réalisation fait la différence et rend l'action d'autant plus passionnante. Les graphismes sont très réussis, les couleurs bien utilisées, le bruitage impressionnant et, surtout, l'animation est un modèle du genre. Les vaisseaux, variés, se déplacent à une vitesse folle en un mouvement particulièrement fluide, et chaque vague vous attaque d'une manière différente. Une animation extraordinaire qui laisse loin derrière ses concurrents sur



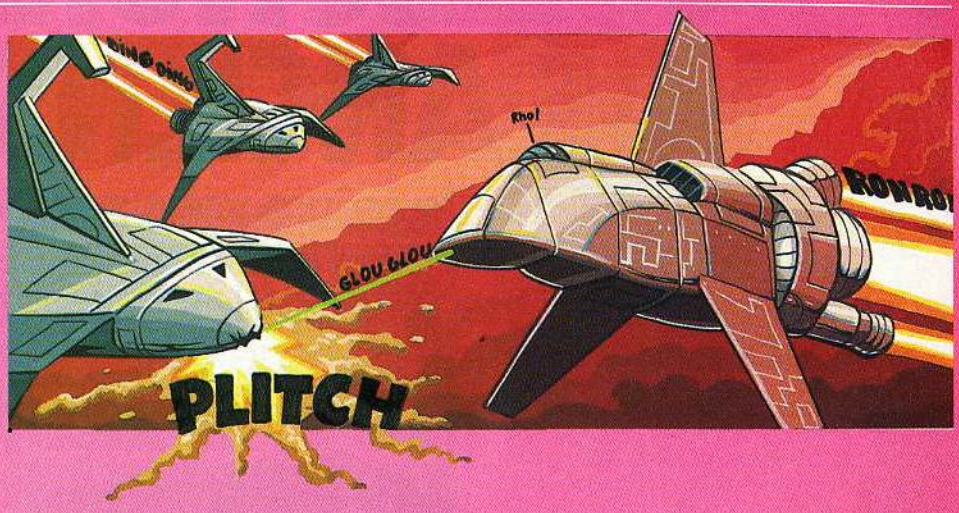
micro et n'a rien à envier aux réalisations pour salles d'arcade. De plus les scores sont sauvegardés sur la disquette, ce qui est appréciable dans ce type de jeu. Un « shoot them up » efficace et passionnant. (Disquette Top Down pour *Amiga*.) A. H.-L.

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

OIDS

Transformations

Un thème très classique pour ce jeu d'action qui n'est pas un « shoot them up ». Vous devez libérer les Oids des pinces mal intentionnées des Biocrètes. Ces derniers les transforment en distributeurs automatiques ou en appareils électro ménagers ! Vous avez le choix entre plusieurs planètes, de difficulté croissante. Un paysage à la *Defender*, un vaisseau qui est le frère jumeau de celui d'*Asteroids*. Le jeu débute par une soucoupe qui libère un de vos vaisseaux : les effets de la gravité se font aussitôt sentir. On met les gaz pour compenser... trop tard, on va percuter une paroi !



Pas de panique, un mouvement du joystick et le bouclier magnétique nous évite le pire. Puis vient la séquence délicate : atterrir en douceur pour récupérer les Oids après avoir détruit les installations Biocrètes. L'adversaire, quant à lui, ne se laisse pas faire, missiles à tête chercheuse, mine flottante et téléporteurs sont des dangers permanents. En outre, le fuel est un souci constant. Voilà donc un jeu d'action sympathique qui, sans être très complexe, donne beaucoup de fil à retordre à celui qui ose



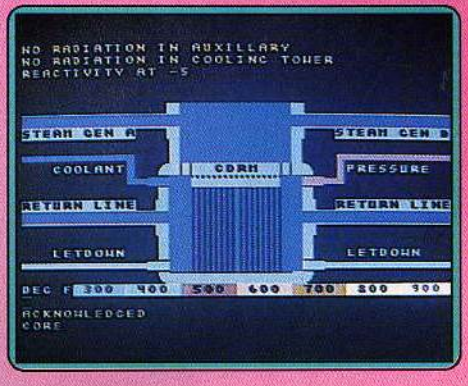
s'aventurer sur une des planètes. Les graphismes sont très corrects ainsi que l'animation et le bruitage. Une option très intéressante : le « Oids Construction Set » qui vous permet de créer vos propres planètes avec une facilité déconcertante. A vos joysticks ! (Disquette FTL pour *Atari ST*) D.B.

Type _____ ***action***
Intérêt _____ ***14***
Graphisme _____
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ ***D***

THE CHERNOBYL SYNDROM

Scénario catastrophe

Cette simulation de pilotage de centrale nucléaire est une retombée imprévue de la catastrophe de Tchernobyl. Le sort de millions de personnes est entre vos mains. L'ordinateur de contrôle de la centrale vous renseigne en permanence sur l'état du moindre robinet et vous permet, à l'aide d'une cinquantaine de commandes, de maîtriser et de surveiller tous les paramètres de fonctionnement du réacteur : mise en



service des circuits de refroidissement, chargement ou vidange du cœur, contrôle de la réaction par réglage des barres de commandes, etc.

Le très large éventail d'actions nécessaires à la mise en service rend indispensable une bonne connaissance du principe de fonctionnement des centrales atomiques. Des schémas vous aident à repérer les éléments constitutifs du réacteur et à en comprendre le rôle. Pourtant, à tout moment pèse la menace d'une défaillance technique dont les conséquences peuvent être aggravées par des erreurs humaines.

Parviendrez-vous à éviter le pire en gardant votre sang-froid lorsque retentiront les alarmes ? De caractère statique et d'apparence terne, plus vraisemblable que réaliste (celà vaut d'ailleurs mieux pour nous !), cette simulation, unique en son genre, parvient malgré tout à distiller un sentiment d'angoisse permanent, lié au présage d'un accident imminent. De là à avoir avec elle des atomes crochus... (Disquette U.S. Gold pour *Commodore 64*. Notice partiellement en français). J.-P. D

Type _____ ***simulation***
Intérêt _____ ***11***
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★
Prix _____ ***n.c.***

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

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



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :

TILT. 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

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

NOM.....PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE.....



ACADEMY (TAU CETI II)

Stratèges en action

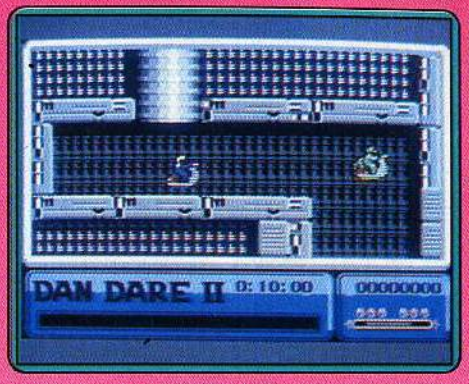
Dans les bureaux de la Galcorp Academy, le jeune pilote choisit son vaisseau, en modifie les composants puis sélectionne sa première mission. Invasion de robots sur la planète Eventide, un simple « launch » pour lancement et c'est parti ! Un décor 3D très dénudé met en place le cockpit de l'engin. L'ordinateur signale bientôt une horde de kamikazes, petits points qui grossissent à l'horizon pour ensuite larguer leurs missiles. Tir laser, envoi de bombes ou de mines, il faut sans cesse tourner sur place pour localiser l'adversaire puis avancer au plus vite vers la prochaine offensive. Le but de cette mission : réunir 90 % de taux de réussite et rentrer à la base pour réparer les dégâts et accéder à une mission plus complexe encore... *Academy* possède deux atouts majeurs : la continuité de son jeu (sauvegardes, missions de difficulté croissante) et la souplesse de son animation. Les phases action sont bien sûr assez répétitives mais la difficulté du combat suffit largement à tenir le joueur en haleine... (Disquette CRL pour *PC* et compatibles.)O.H.

Type	***action et stratégie***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	***C***

DAN DARE II

Pilote de l'espace

Voici le retour de Dan Dare, l'un des plus grands héros de la bande dessinée anglaise. Le premier programme était un excellent jeu d'arcade/aventure, mais avec le second nous changeons de genre pour passer à un shoot them up. Le pilote de l'espace affronte une fois de plus son ennemi de toujours : le Mekon. Celui-ci dispose d'un gigantesque vaisseau spatial dans lequel il crée artificiellement une nouvelle race de super-guerriers avec laquelle il compte envahir la terre.
Chevauchant une moto volante vous pénétrez dans le navire de votre éternel ennemi afin de déjouer ses plans de conquête. Pour y parvenir vous devez détruire toutes les créatures que vous découvrirez au hasard des couloirs de ce labyrinthe. Vous explorez chaque niveau en affrontant les troupes de votre ennemi, mais attention, il faut faire vite car vous avez activé un mécanisme d'auto-destruction. Avant qu'il n'explose vous devez nettoyer tout ce secteur et passer dans le suivant.



Si vous êtes fatigué de jouer les héros, choisissez d'être le méchant. Vous tenez alors le rôle du Mekon et votre tâche consiste à empêcher Dan Dare de remplir sa mission. Les amateurs d'action apprécieront, mais on peut toutefois regretter que ce programme ne laisse pas plus de place à la stratégie. (Disquette Virgin pour *C 64*.)
A.H-L

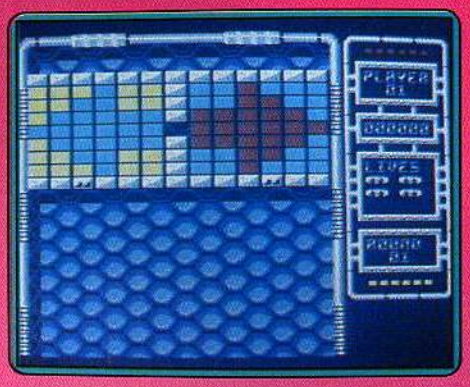
Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***



ARKANOID REVENGE OF DOH

Le passe-muraille

Après les nombreux clones d'*Arkanoid* qui ont envahi nos micros, voici la suite officielle de ce grand classique. A l'aide d'un nouveau vaisseau spatial, le Vaus II, vous affrontez à nouveau Doh. Mais laissons là ce scénario peu convaincant qui n'apporte rien à ce casse-briques traditionnel.
Cette nouvelle version est tout à fait dans la lignée de la précédente. Tous les ingrédients qui ont fait le succès de l'original sont au rendez-vous des pouvoirs nouveaux. Certaines vous donnent une seconde



raquette ou créent un fantôme qui vient à la rescousse, tandis que d'autres permettent à votre balle de traverser les briques sans rebondir ou de se scinder en cinq. En revanche l'une d'elles réduit de moitié la taille de votre batte, ce qui vous met dans une position très inconfortable.
Ce programme, bien réalisé, est proche de la version originale tant par les graphismes que par l'esprit du jeu. Imagine a visiblement choisi de jouer la carte de la continuité avec ce nouvel *Arkanoid*. Cela devrait satisfaire les inconditionnels du genre, mais on pourra lui reprocher de ne pas se distinguer de ses innombrables concurrents. (K7 Imagine pour *C 64*) A. H.-L.

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

JINKS

La balle et la batte

Ce programme offre la particularité d'être le premier casse-briques à scrolling horizontal. L'objectif consiste à guider la balle, jusqu'à un but situé à l'extrêmité droite du terrain. Au passage, vous rencontrez des obstacles divers : des barrières, des objets mobiles qui peuvent détruire votre batte ou la faire rétrécir, ainsi que des blocs qui vous procurent une balle ou une raquette supplémentaire.
Lorsque vous parvenez à introduire la balle dans le but vous passez alors à un écran intermédiaire avant de repartir dans une autre zone. Une fois traversé les quatre premiers secteurs, vous recommencez une nouvelle série rendue plus difficile par la présence de créatures dont le contact est mortel et qui tentent d'entraver votre progression.
La réalisation de ce programme est de bonne qualité : les décors sont très soignés et le scrolling fluide. Le tout agrémenté par d'excellents effets sonores.
L'action, quant à elle, est assez déconcertante. En effet, la balle est difficilement contrôlable car elle se déplace plus rapidement que votre batte. Parfois, elle vient frôler le but pour repartir ensuite à l'autre bout du terrain. Ce logiciel, au concept original, est assez prenant mais, toutefois, il souffre, ▸

SUPER CADEAU !
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois).

JESSICO



Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

ATARI ST

ALBUM EPYX	238
ALTAIR	195
ALTERN. WORLD GAMES	192
ANGE DE CRISTAL	220
ARCHE CAPT BLOOD	220
ARENA	329
ARKANOID	125
AUTODUEL	220
BACKLASH	220
BAD CAT	225
BALANCE OF POWER	220
BARBARIAN (PALACE)	142
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	192
BARD'S TALES	220
BILL PALMER	220
BIVOUAC	178
BLACK LAMP	192
BLUE WAR 3	220
BOB M. CHEVALERIE	220
BOB M. JUNGLE	220
BOB MORANE S.F.	220
BOB WINNER	182
BUBBLE BOBBLE	172
BUBBLE GHOST	172
CHESSMASTER 2000	295
CHIMERA	225
CHOSE DE GROTEMBURG	220
CRAFTON ET XUNK	220
CRASH GARRETT	220
CRAZY CARS	225
DEEP SPACE	159
DEFENDER OF THE CROWN	272
DEJA VU	242
DEMONIAC	220
DUNGEON MASTER	242
ECHO	192
ENCHANTER	159
ENDURO RACER	220
F15 STRIKE EAGLE	192
FERRARI FORMULA 1	242
FLIGHT SIMULATOR II	340
GAUNTLET 2	192
GOLDEN PATH	155
GOLDRUNNER	182
GOLDRUNNER 2	225
GRAND PRIX 500CC	210
GUILD OF THIEVES	242
GUNSHIP	242
HOLLYWOOD HIJINKS	159
HURLEMENTS	225
IMPACT	140
IMPOSSIBLE MISSION 2	192
IZNOGUD	242
JINXTER	220
KARATE KIDD 2	152
KINGS QUEST 3	239
KNIGHT ORC	192
L'ANNEAU DE ZENGARA	242
LA MARQUE JAUNE	220
LE MAITRE DES AMES	225
LEADERBOARD	199
LES DIEUX DE LA MER	192
LES RIPOUX	172
LIVINGSTONE 1	142
MACCADAM BUMPER	235
MACH 3	195
MANHATTAN CHASER	239
MANHATTAN DEALER	220
MANOIR DE MORTEVILLE	175
MARBLE MADNESS	225
MARCHE A L'OMBRE	195
MASQUE +	192
MASTERS OF THE UNIVERS	195
MEURTRES EN SERIES	245
MIDI MAZE	225
MISSION ELEVATOR	178
MISSION EN RAFALE	220
NEWILO	220
OUT RUN	195
PACK UBI 6	470
PACK UBI 7	485
PASSAGERS DU VENT 2	275
PAWN	220
PHANTASIE 3	240
PHOENIX	245
PROHIBITION	215
RAMPAGE	142
RENEGADE	192
ROADRUNNER	210
ROADWAR 2000	242
ROADWAR EUROPA	242
ROLLING THUNDER	192
S.D.I.	260
SAPIENS	195
SENTINEL	172
SHANGAI	242
SILENT SERVICE	220
SINBAD	242
SOLOMON'S KEY	192
SPACE QUEST	239
SPY V SPY	220
STAR TREK	192
STARGLIDER	165
STRIKE FORCE HAR.	239
SUBBATTLE SIMUL.	220
SWOOPER	182
T.N.T	195
TANGLEWOOD	182
TERRORPODS	199
TEST DRIVE	292
TIME BANDITS	182
TRACKER	192
TRIVIAL POURSUIT	292
TURLOGH LE RODEUR	242
ULTIMA IV	220
UNIV. MILIT. SIMULATOR	220
VAMPIRE'S EMPIRE	192
WINTER OLYMPIAD 88	195
WIZBALL	192
XENON	275

IBM PC + COMP.

ACE 2	182
ALBUM EPYX	220
ARKANOID	190
ARMONQUE LE VIKING	220
BALANCE OF POWER	220
BARD'S TALE	220
BEDLAM	182
BIVOUAC	220
BOB WINNER	215
CALIFORNIA GAMES	192
CAPTAIN BLOOD	272
CHESS MASTER 2000	220
CHUCK YEAGER F.SIMUL	240
COBRA (LORICIEL)	215
CRASH GARET	270
CRAZY CARS	210
DARK CASTLE	265
DEFENDER OF THE CROWN	240
DESTROYER	210
EDEN BLUE	242
ELITE	220
F15 STRIKE EAGLE	185
FER ET FLAMMES	220
FLIGHT SIMULATOR 2	425
GAUNTLET	175
GRAND PRIX 500CC	175
GRYZOR	182
GUILD OF THIEVES	220
GUNSHIP	315
HURLEMENTS	210
IMPOSSIBLE MISSION 2	242
INDOOR SPORTS	220
INFILTRATOR 2	340
IZNOGUD	225
JEU DU ROY	220
JINXTER	220
KARMA	225
L'AFFAIRE	215
L'ANNEAU DE ZENGARA	215
LA CHOSE DE GROTEMB.	210
LE MAITRE DES AMES	215
MACH 3	215
MARBLE MADNESS	185
MASQUE +	220
MEURTRES EN SERIES	265
MOEBIUS	220
NEWILO	220
PASSAGERS DU VENT 2	270
PAWN	182
PHARAONS	175
PIRATES	220
PLATOON	182
PROHIBITION	220
QIN	270
ROADWAR 2000	239
ROCK N WRESTLE	195
S.D.I	270
SABOTEUR 2	142
SAPIENS	220
SHANGAI	249
SILENT SERVICE	220
SINBAD	240
SOLITAIRE ROYALE	185
SOLO FLIGHT	192
SPELLBREAKER	225
STARGLIDER	239
SUB BATTLE SIMULAT.	220
SUMMER GAMES 2	175
SUPER SKI	220
SUPER TENNIS	192
TEST DRIVE	220
TETRIS	182
THE HUNT RED OCTOBER	220
TOP GUN	195
TOP SECRET	229
TRIVIAL POURSUIT	272
ULTIMA 4	225
UNIV.MILITARY SIMUL.	220
WISARDS CROWN	239
WITNESS	289
WIZZBALL	182
WORLD GAMES	192

THOMSON

ALBUM THOMSON	242/290
AQUANAUTE	142/192
ARKANOID	142/185
ASTERIX	210
ATOMIK	142/192
AVENGER	142
BILLY 2	132/192
BIVOUAC	142/192
BLUBERRY	210
BOB WINNER	146/192
BRAIN POWER	142/192
DEMONIA	112/172
ENDURO RACER	142/192
F15 STRIKE EAGLE	142/192
GAME OVER	142/192
IZNOGUD	142/192
KYA	126/196
LES RIPOUX	142/192
LORICIEL HITS 1	152/182
LORICIEL HITS 2	142/182
MACH 3	126/195
MALETTE FIL	242/242
MEWILO	192/192
MISSION EN RAFALE	142
OXPHAR	136/182
PASSAGERS DU VENT 1	282
PASSAGERS DU VENT 2	282
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
TURLOGH LE RODEUR	220/220

AMSTRAD HITS

ACE 2	92/142
ADV.T.FIGHTER	87/136
ALBUM DIGITAL	116/162
ALBUM EPYX	116/186
ALTERN WORLD GAMES	92/142
AMSTRAD GOLD HITS 3	116/192
AQUANAUTE	116/156
ARCADE ACTION	116/186
ARKANOID 2	86/142
BAD CAT	92/142
BEDLAM	92/142
BILLY 2	132/192
BLACK LAMP	87/142
BLOOD BROTHERS	92/142
BLOOD VALLEY	92/142
BOB WINNER	126/166
BUBBLE BOBBLE	92/142
BUGGY BOY	92/142
CALIFORNIA GAMES	92/142
CHAIN REACTION	92/142
CHAMPIONSHIP SPRINT	92/142
CONSPIRATION	142/182
CRASHGARET	192/220
CRAZY CARS	126/156
CYBERNOID FIGHT MACHINE	92/142
DANDARE 2	92/142
DESOLATOR	92/142
DRILLER	142/182
ELITE 6 PACK N°2	92/145
ERE HITS 3	142/220
F15 STRIKE EAGLE	96/146
FIRE TRAP	92/142
FLYNG SHARK	96/142
GAME SET MATCH	126/176
GAUNTLET 2	92/142
GRYSOR	87/142
GUILD OF THIEVES	192
GUNSHIP	192/242
GUNSMOKE	92/142
HANS D'ISLANDE	126/196
IMAGINE ARCADE HITS	116/162
IMPOSSIBLE MISSION 2	92/142
INFILTRATOR 2	92/142
KONAMI COLLECTION	116/186
L'ANGE DE CRISTAL	142/202
LA MARQUE JAUNE	246/246
LAZER TAG	92/142
LES GEANTS D'ARCADE	116/192
LES GREMLINS	116/166
LORICIEL HIT 6	126/176
MACH 3	126/176
MAD BALLS	86/142
MASK 2	92/142
MATCH DAY 2	87/142
NAVY MOVES	87/142
NIGEL MANSELL	92/142
NORTHSTAR	92/142
OCEAN STAR HIT 1	92/142
OCEAN STAR HIT 2	116/162
OUT RUN	92/142
PEPE BEQUILLE	142/192
PHANTOM CLUB	87/142
PHANTYS	87/142
PIRATES	92/142
PLATOON	87/142
PREDATOR	87/142
PROHIBITION	117/192
PSYCHOSOLDIER	86/142
RASTAN	87/142
RIMMRUNNER	87/142
ROADWARS	95/136
ROLLING THUNDER	92/142
SANTA FE	136/172
SEPTEMBER	92/142
SHACKLED	92/142
SIDE ARMS	92/142
SILENT SERVICE	85/136
SKAAL	142/192
SORCERER LORD	176/232
SUPER HANG ON	92/142
TARGET RENEGADE	87/142
TETRIS	92/132
THE LAST NINJA	92/142
THE SENTINEL	96/146
THEY SOLD A MILLION 3	92/142
THUNDERCATS	87/142
TOP TEN COLLECTION	96/142
TOUR DE FORCE	92/142
TRESORS DE US GOLD	116/192
VAMPIRE'S EMPIRE	92/142
VENOM STRIKES BACK	92/142
VICTORY ROAD	86/142
WESTERN GAMES	132/176
WIZARD WARZ	92/142

COMMODORE

ACE 2	92/142
ADVAN.T.FIGHTER	86/136
AIRBORNE RANGER	142/192
ALBUM EPYX 1	96/142
ALBUM EPYX 2	112/172
ALTERN WORLD GAMES	92/142
APOLLO 18	92/142
ARCADE ACTION	116/186
ARKANOID 2	92/142
BAD CAT	92/142
BARBARIAN	92/142
BEDLAM	92/142
BEST OF ELITE 2	92/142
BLACK LAMP	87/142
BLOOD BROTHERS	92/142
BLOOD VALLEY	92/142
BOB WINNER	146/132
BRAVESTAR	92/142
BUBBLE BOBBLE	92/142
BUGGY BOY	92/142
CALIFORNIA GAMES	92/142
CAPTAIN AMERICA	92/142
CHAIN REACTION	92/142
CHESSMASTER 2000	118/192
COMBAT SCHOOL	87/142
CYBERNOID FIGHT	92/142
DAN DARE 2	92/142
DEFENDER OF THE CROWN	132/142
DESOLATOR	92/142
ELITE 6 PACK 2	92/142
ELITE TRIPLE PACK	96/142
ENDURO RACER	92/142
F15 STRIKE EAGLE	92/142
FIREFLY	92/122
FLYING SHARK	87/126
GAME SET MATCH	126/176
GAUNTLET 2	92/142
GEANTS D'ARCADE	116/192
GRAND PRIX 500CC	136/186
GRYZOR	92/142
GUERRE DES ETOILES	96/146
GUNSHIP	136/192
GUNSMOKE	92/142
HIT PACK 2	96/142
IKARI WARRIOR	92/142
IMAGINE ARCADE HITS	92/142
IMPOSSIBLE MISSION 2	92/142
INFILTRATOR 2	92/142
IO	87/142
KNIGHT GAMES 2	92/142
KONAMI COLLECT	116/186
LAZER TAG	92/142
LES GREMLINS	116/165
MAD BALLS	92/142
MAITRES DE L'UNIVERS	92/142
MASK 2	92/142
MORPHEUS	146/142
NEBULUS	92/92
NORTHSTAR	92/142
OCTAPOLIS	92/142
OUT RUN	92/142
PHANTHYS	92/142
PIRATES	142/192
PLATOON	87/142
PREDATOR	92/142
PROJECT STEALTH FIGHT	142/192
RASTAN	92/142
RENEGADE	92/142
RIMMERUNNER	87/132
ROLLING THUNDER	92/142
SHACKLED	92/142
SILENT SERVICE	86/142
SKATE OR DIE	96/156
SKYFOX 2	92/142
STREETSPORT BASKET	92/142
STRIKE FLEET	92/142
TARGET RENEGADE	92/142
TASK	92/142
TEST DRIVE	96/96
TETRIS	92/142
THE TRAIN	92/142
THEY SOLD MILLION 3	92/142
TOP TEN COLLECTION	96/142
TOUR DE FORCE	92/142
TRANTOR	92/142
TRAZ	92/142
TRESORS US GOLD	112/192
TROLL	86/136
VAMPIRE'S EMPIRE	92/142
VENOM STRIKES BACK	92/142
VICTORY ROAD	92/142
WIZARD WARZ	92/142
WORLD TOURN.	92/142
SUPER HANG ON	92/142

EDUCAT. AMSTRAD

ALGEBRE 4-3E	220
AMSTRAD MATERNELLE	350
COURS DE BASIC	225
DECOUVRETE DE LA VIE	179
DOWNTOWN HERO	290
ECRIRE SS FAUTES V.1	189
ECRIRE SS FAUTES V.2	189
ENIGME A MADRID	225
ENIGME A MUNICH	225
ENIGME A OXFORD	225
EQUATIONS	195
FRANÇAIS-CM	195
GEOMETRIE	195
LECT. EFFICACE 5-7 ANS	290
MATHS 2E CYCLE 1	245
MATHS 2E CYCLE 2	195
MATHS 3E	195
MATHS 5E+4E	195
MATHS 6E	195
MATHS COLLEGE 1	290
MATHS COLLEGE 2	290
MATHS ECOLE PREP. 6E	290
MATHS-CM	195
OBJECTIF CALCUL CP	210
OBJECTIF EUROPE 4-3E	179
OBJECTIF FRANCE 4-3E	179
OBJECTIF MONDE 6E	179
ORTHOGRAPHE CE 2	210

AMIGA

ALIEN STRIKER	195
ALTERNATE REALITY	235
ARCH CAPT. BLOOD	340
BACKLASH	235
BAD CAT	220
BALANCE OF POWER	292
BARBARIAN	195
BARD'S TALES	220
BORROWED TIME	215
BUBBLE BOBBLE	192
CALIFORNIA GAMES	239
CHESSMASTER 2000	220
CRAZY CARS	240
DARK CASTLE	215
DEFENDER OF THE CROWN	275
DEMOLITION	115
DIABLO	195
ECO	242
ENCHANTER	159
FEUD	99
FIRE POWER	242
FLIGHT SIMULATOR 2	330
GARRISON	220
GAUNTLET	239
GEE BEE AIR RALLY	192
GOLDEN PATH	192
GOLDRUNNER	210
GOLDRUNNER 2	220
GRIDSTART	119
GUILD OF THIEVES	185
HOLLYWOOD HIJINX	159
HOLLYWOOD POKER	189
HOTBALL	220
IMPACT	140
INDOOR SPORTS	215
INSANITY FIGHT	215
IRON LORD	272
JINXTER	215
KING OF CHICAGO	320
KINGS QUEST 3	285
KNIGHT ORC	182
LA PANTHERE ROSE	192
LANDS OF HAVOC	195
LEADERBOARD	210
LEVIATHAN	182
MACH 3	220
MARBLE MADNESS	195
MEAN 18	285
MERCENARY	192
ORGE	239
PAWN	225
PHALANX	90
PHANTASIE	239
PLATOON	220
PLUTOS	142
PORT OF CALL	370
ROADWAR 2000	239
ROCKET RANGER	305
ROLLING THUNDER	220
SHADOWGATE	220
SHANGAI	249
SILENT SERVICE	215
SINBAD	275
SLAYGON	192
SPACE QUEST	269
SPELLBREAKER	159
STARGLIDER	199
STARWAYS	192
STRIP POKER	119
SUPER HANG ON	145
SUPER HUEY	220
SWOOPER	189
TANGLEWOOD	220
TERRAMEX	192
TERRORPODS	192
TEST DRIVE	320
THE HUNT RED OCTOBER	220
TIME BANDITS	192
ULTIMA IV	220
VAMPIRE'S EMPIRE	192



WESTERN GAMES	1
WINTER GAMES	1
WINTER OLYMPIAD 88	1
WISHBRINGER	2
WIZARDS CROWN	2
XENON	1

RUBANS

ATARI SMM 804	
CITIZEN 120D + LSP10	
DMP 2000+2160	
DMP 3000+3160	
DMP 1	
EPSON EX800+LQ2500+EX1000	
EPSON LX80+LX85+LX86	
EPSON MX100-MSP15+MSP25	
EPSON MX80+MSP10-20	
NEC P5	
NEC P6+TANDY DMP430	
NEC P7+COM.MPS 2010	
OKI ML 292	1
OKI ML182+183+192+193	
PCW 8256+8512	
TALLY MT140+130+180	
TALLY MT80	

BOITIERS

Boitier Proto :	10x3"	5
Boitier DS40LA :	30x3"	9
Boitier DS40LB :	45x3.50"	9
Boitier JSY 8B :	80x3.50"	11
Boitier JSY 4B :	48x3"	11
Boitier DD50L :	50x5.25"	11
Boitier DS100L :	100x5.25"	14



JOYSTICKS

CARTE PC	1
CHEETAH 125+	
CHEETAH MACH 1+	1
CHEETAH PC	1
DOUBLEUR DE JOYSTICK	
KONIX SPEEDKING	1
PHASOR ONE(US GOLD)	1
PRO 5000	1
QUICKSHOT TURBO 2	1
SWITCHJOY SJ.1	
SWITCHJOY SJ.22	
WICO 3 WAY	3
WICO THE BOSS	1

Gratuit 1 doubleur de Joystick pour l'achat de 2 PHASOR ONE ou 2 CHEETAH MACH 1

3.50" SFDD

8 F 50

à l'unité par 100

15 F 90

DISQUETTES 3" pour AMSTRA

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	192 F	364 F	860 F	1590 F
3" 1/2 SFDD	110 F	210 F	475 F	850 F
3" 1/2 DFDD	125 F	240 F	550 F	995 F
5" 1/4 SFDD	75 F	140 F	325 F	600 F
5" 1/4 DFDD	80 F	150 F	350 F	680 F

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 an*

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT..... 30 F Les dix

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

ARTICLE (garantie échange immediat)	Qte	PRIX	MONTANT

TOTAL des COMMANDES	
FRAIS DE PORT*	25
TOTAL A REGLER	

DOM-TOM + ETRANGER 50F

port logiciel jeux 15 F

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par téléphone : 93 51 61 30

Précisez pour quel ordinateur : ..... Disc ☐ K7 ☐

* suivant stock disponible

à retourner à JESSICO IMPEX - BP 693 - 06012 NICE CED

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre

☐ Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-desso

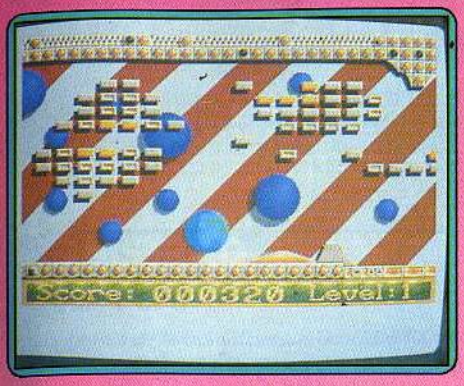
carte bleue ..... date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....

N° ET RUE .....

VILLE ..... CODE POSTAL .....

Signature obligatoire



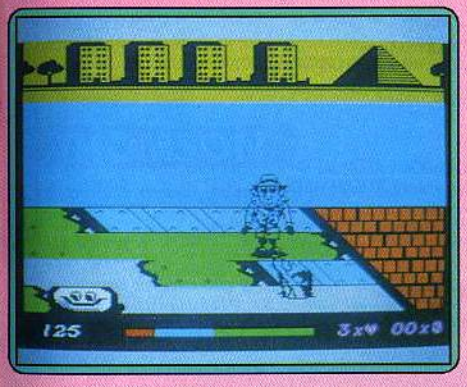
d'un manque de variété qui diminue l'intérêt de jeu au bout de quelques parties. (Disquette Rambow Arts pour *Amiga*).A. H.-L.

Type	***casse-briques***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***C***

INSPECTOR GADGET

Gadgets contre bombes

Des terroristes ont semé des bombes un peu partout dans la ville et vous devez les désamorcer. Bien entendu le chemin est semé d'embûches. Les trottoirs sont le



moyen le plus rapide de circuler, mais vous pouvez emprunter les pelouses, qui vous ralentissent un peu. Tout en courant, vous évitez les obstacles qui se dressent sur votre route (boîte, murs, etc.) en sautant ou en les contournant. Les créatures sont de plus en plus nombreuses à mesure que vous progressez dans les niveaux. Les trottoirs roulants et autres passages glissants ne sont pas directement dangereux, mais peuvent vous conduire tout droit dans la gueule d'un monstre ! Bien entendu l'inspecteur ne peut se départir de ses gadgets (hélicoptère, patins à roulettes) qui le font progresser plus rapidement.

Le graphisme des décors de premier plan est assez morne et trop répétitif, mais celui du bandeau qui signale votre position dans la ville est plus varié. Le graphisme des créatures est bien fait, le scrolling latéral assez fluide et l'animation des créatures bien réalisée. Les bruitages sont quasiment absents. Un jeu sans prétention qui a le mérite d'être facile et amusant. (K7 Erbe pour *Spectrum.)* J.H.

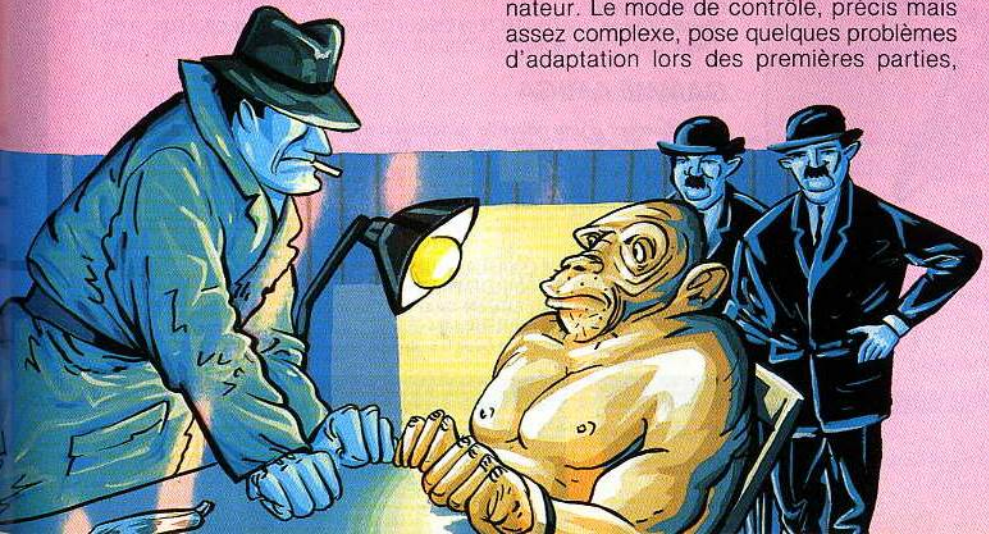
Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★
Prix	***B***

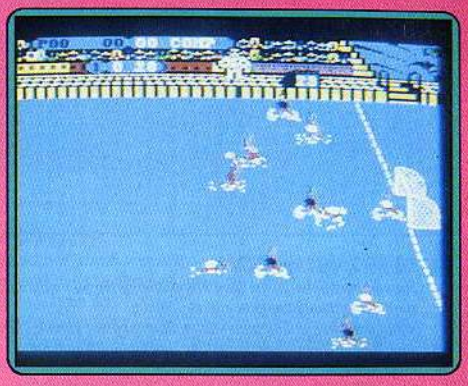
WATER POLO

Dans la piscine

Ce sport original n'avait jamais fait l'objet d'une simulation sur micro, cet oubli est aujourd'hui réparé. Deux équipes s'affrontent dans une piscine devant un public enthousiaste et le match se joue en quatre périodes de cinq minutes. L'équipe qui prend la balle dispose de trente-cinq secondes pour marquer un but, si elle n'y parvient pas c'est alors le tour de l'adversaire. Suivant la méthode couramment employée dans ce type de programme, vous contrôlez le joueur qui se trouve le plus près de la balle. Vous pouvez faire des passes ou tirer au but, il est possible également de lancer la balle plus ou moins fort, dans la direction de votre choix.

Cette simulation sportive, qui bénéficie d'un bon graphisme, prend toute sa valeur lorsque vous jouez à deux, mais elle reste très intéressante si vous êtes seul car vous avez le choix entre dix niveaux de force de l'ordinateur. Le mode de contrôle, précis mais assez complexe, pose quelques problèmes d'adaptation lors des premières parties,





mais après un bon entraînement, vous serez récompensé de vos efforts. Un bon programme. (K7 Gremlin Graphics pour *C 64.*) A.H-L.

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

PROFESSIONAL BMX SIMULATOR

Vélocross

Voici la nouvelle version de *BMX Simulator,* très populaire en Angleterre. Quinze épreu-



ves sont proposées et les circuits, variés, présentent toutes sortes de difficultés : rampes, bosses, collines, etc. Les parcours sont très réalistes et exigent une technique sans faille. Quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément, les deux premiers utilisant un joystick et les autres le clavier.

Cette version offre de nombreuses améliorations par rapport à la précédente et le graphisme est d'un niveau de qualité rarement atteint dans ce type de programme vendu très peu cher. Une bonne affaire. (K7 Code Masters pour *C 64.*) A.H-L.

Type	***sport***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

36-15. Plongez-vous dans le catalogue des softs. On vous donnera, pour tout logiciel testé dans *Tilt,* son éditeur, son genre, son prix, ses cotes d'intérêt, de graphisme, de difficulté, etc. Plus une critique en quelques lignes.

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 SE



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)
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 REALTIZER 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, Camescopes, 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 essoufflé 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.

* Photos non contractuelles.
* Prix au 1.02.88 susceptibles de baisse, nous consulter avant l'achat. * Sous réserve des stocks disponibles.

Tous nos prix s'entendent TTC (Taxes comprises),
port et prestations en sus (100 F par colis en expédition SERNAM EXPRESS).

LE PLUS MICRO DE PARIS

Déjà plus de 4000 adhérents!!!
Profitez vous aussi des avantages de notre carte club (adhésion 150F par an) vous donnant droit à une remise de 10% sur tous les logiciels pendant 1 an

* Crédit CREG TEG en vigueur au 1/11/87
CREDIT MENSUALITES FIXES 400 F/MOIS
CREDIT A 90 JOURS

AMSTRAD

GAMME CPC

Une gamme de Micro-ordinateurs dont la diffusion est unique en micro-informatique personnelle.

464 MONOCHROME	1990F
464 COULEUR	2990F
6128 MONOCHROME	2990F
6128 COULEUR	3990F
SPECTRUM+2	990F

La gamme CPC et SPECTRUM est livrée avec 6 jeux + 1 manette.

PROMOTIONS

CPC 464 MONOCHROME + ADAPTATEUR PERITEL	2290F
CPC 6128 MONOCHROME + ADAPTATEUR PERITEL	3290F
CPC 6128 COULEUR + IMPRIMANTE DMP 2000	5490F

GAMME PC 1512

La gamme compatible PC la plus complète du marché, livrée avec GEM intégré, MS DOS, GEM DESKTOP, GEM PAINT, BASIC 2.

Nous consulter.
Promotions exceptionnelles.

Avec IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

SD MONOCHROME
SD COULEUR
DD MONOCHROME
DD COULEUR

Toute la gamme HIFI et MAGNETOSCOPES AMSTRAD est disponible.
Plus de 200 périphériques en stock permanent!!!

THOMSON

Une gamme connue, bénéficiant d'une bibliothèque de logiciels de jeux, éducatifs, et utilitaires très importante.

THOMSON MO6	1490F
THOMSON TO8	1650F
TO8 D (Lecteur disquettes intégré)	2990F
TO8 D + MONITEUR COULEUR	4490F

Tout un ensemble de périphériques, moniteurs et logiciels disponibles pour cette gamme.
La nouvelle gamme PC est également en démonstration dans notre magasin.

Reprise de votre ancien Commodore 64 ou Atari 520/1040 STF pour tout achat de la nouvelle gamme AMIGA et ATARI MEGA ST

- ***SERVICE APRES-VENTE***
  Tout le matériel vendu bénéficie d'une garantie totale de deux ans pièces et main d'œuvre, avec échange standard du matériel défectueux dans le mois qui suit l'achat.
  Les interventions sont effectuées sur place par nos techniciens dans des délais ne pouvant excéder 8 jours. Le matériel hors garantie peut être réparé après acceptation d'un devis préalable.
  Service technique : 42 96 93 95

- ***OCCASIONS***
  Nous reprenons tous les anciens ordinateurs, en état de marche, pour tout achat d'un nouvel appareil ; la reprise étant fonction du prix du neuf pratiqué. Pour ceux qui trouvent encore la micro inaccessible, notre «département matériel d'occasion», se charge de vous trouver un micro-ordinateur à très bas prix, qui bénéficiera malgré tout d'une garantie d'un an.

- ***LES COLLECTIVITES***
  Les collectivités et écoles, bénéficient de conditions spéciales pour les commandes groupées.
  Une étude de prix est réalisée selon l'importance de la commande, les remises accordées vous seront rapidement transmises et ceci exclusivement par écrit.
  Collectivités M. LOYEAU : 42 96 93 95



AMSTRAD 6128



THOMSON TO8



ATARI 520 STF

GARANTIE 2 ANS PIECES ET MAIN D'ŒUVRE

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP Département VPC, BP 105 75749 Paris Cedex 15

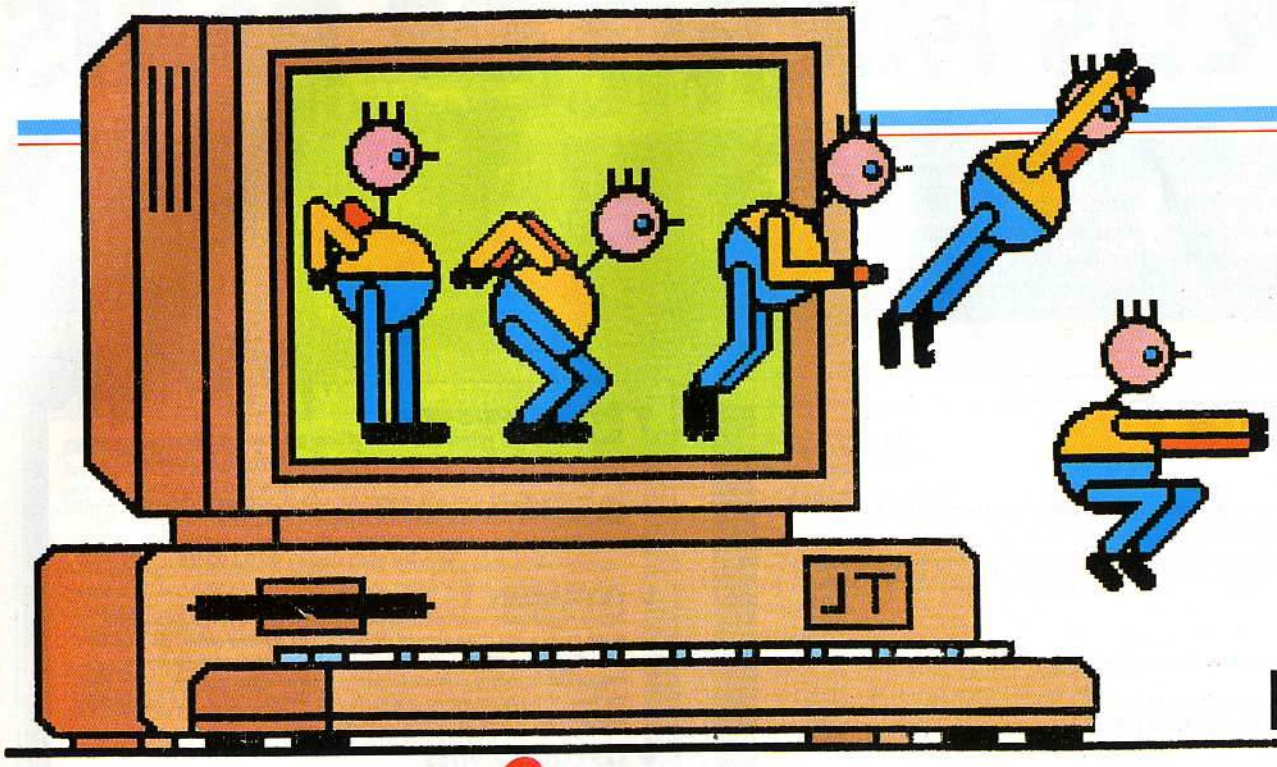
Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____
☐ Je désire recevoir une documentation sur : _____
_____
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je choisis la formule de règlement :
☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Contre remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
– Montant achat ..... – Apport comptant .....
– Nombre de mensualités ....
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
	PORT 100 F.
Montant total TTC	

Remise club 10%
Carte n°.....



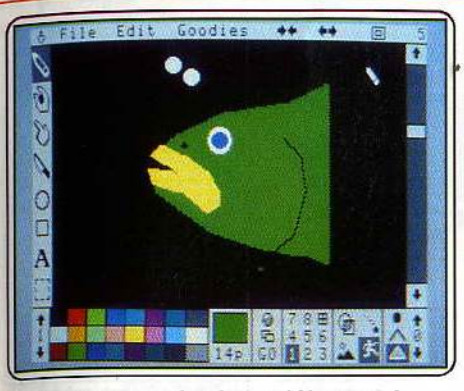
DOSSIER

Pixy Symphonies

Comment insuffler la vie à vos créations graphiques, animer un jeu ? Deux questions qui appellent deux réponses distinctes. Le premier volet de notre enquête vous aide à choisir les meilleurs logiciels d'animation. Le mois prochain, les plus grands programmeurs vous révèleront leurs « trucs » et leurs méthodes de travail...

Les jeux informatiques sont de plus en plus fréquemment animés par une sorte d'idée fixe : ressembler à des films ou à des dessins animés. Cinemaware en a même fait, avec un certain succès, le concept de base de ses jeux, et d'autres créateurs s'engouffrent dans cette voie. Mais l'animation d'images sur micro-ordinateurs ne concerne pas seulement les jeux. Les progrès accomplis par les logiciels d'animation leur permettent désormais d'aborder des applications plus professionnelles, comme la réalisation de petits films publicitaires, ou de génériques pour les émissions de stations de télé locales par exemple. Ces progrès logiciels mettent naturellement en évidence les insuffisances du matériel. Les capacités de stockage requises sont énormes (il est impossible de descendre au-dessous d'une vingtaine d'images par seconde sans nuire à la fluidité du mouvement) et la puissance de calcul nécessaire à la réalisation d'animations en temps réel d'objets en trois dimensions est encore hors de portée des micro-ordinateurs. Les résultats obtenus avec les logiciels examinés dans le cadre de ce dossier sont donc loin d'égaler les fascinantes réalisations présentées à l'occasion de salons professionnels tels qu'Imagina. Mais grâce à des techniques diverses, par le déplacement de lutins ou par des transformations vectorisées, il vous permettront d'insuffler la vie à vos créations graphiques.

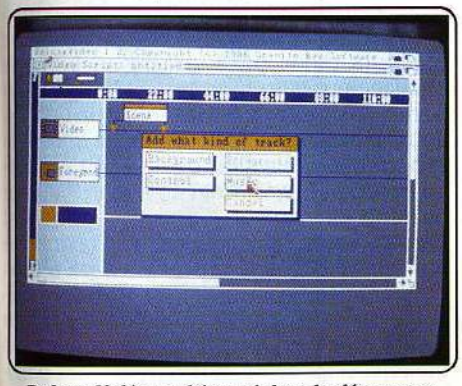
Fantavision GS : avec *Fantavision*, Broderbund reste fidèle à sa tradition d'éditeur de logiciels conciliant performances, simplicité et convivialité. Ce programme d'animation existait déjà sur *Apple II e/c* mais il a été totalement réécrit pour le *GS* afin de tirer parti de ses capacités graphiques et sonores. Le principal intérêt de *Fantavision* vient de sa technique d'animation bien particulière : l'animation vectorielle.
En effet, la quasi-totalité des softs de ce



Fantavision *utilise le procédé vectoriel...*

genre ont recours à des animations en « bitmap » : l'utilisateur dessine la « forme », le sprite qu'il souhaite animer. Il doit ainsi dessiner par étapes l'animation d'un sprite ; le programme se contentant d'afficher le premier, de l'effacer puis d'afficher le second... et ainsi de suite. Ce procédé a l'avantage de permettre des animations réussies car il est possible de réaliser des sprites très soignés mais demande, en contre partie, beaucoup de travail car chaque étape de la séquence doit être dessinée (et souvent au point par point).

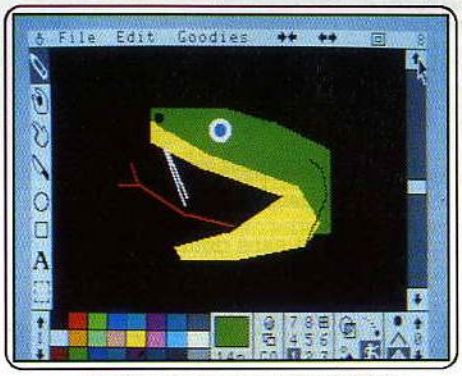
A l'inverse, le procédé vectoriel réalise des animations moins fouillées, tout en restant satisfaisantes, avec une facilité déconcer-



Deluxe Vidéo : *schéma réglant le découpage.*

tante. Il s'agit de dessiner l'élément de départ de votre séquence, à l'aide de formes simples (lignes, cercles, rectangles...), puis de faire de même pour la dernière image et *Fantavision* se charge de calculer toutes les évolutions intermédiaires entre ces deux images.

L'écran est divisé en quatre parties. Le haut est occupé par des menus déroulants qui gèrent les accès disques (sauvegarde, chargement...), les fonctions d'édition (couper/coller, dupliquer...) et des options permettant de faire pivoter, d'étirer, de modifier un objet ou d'utiliser le zoom. Il est possible de sonoriser ses animations et de modifier les divers paramètres de chaque

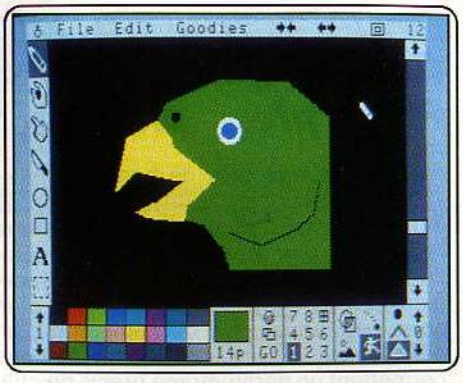


... et génère les images intermédiaires.

« bruitage ». La droite de l'écran est constituée par une représentation d'un film qui permet de savoir quel est le nombre de « poses » que comporte votre animation, d'en modifier ou d'en sélectionner une rapidement. A gauche de l'écran, des icônes permettent de créer les objets (formes élémentaires, pinceau, insertion de texte...). Le dernier menu, situé au bas de l'écran regroupe sous forme d'icônes, la palette de couleurs, une zone donnant le statut de l'objet et le nombre d'objets à l'écran. Une case de contrôle permet de sélectionner les différentes animations disponibles (normale ou avec des effets spéciaux) et celles-ci sont limitées à huit objets par écran.

Fantavision est un formidable outil d'animation par sa simplicité et son côté intuitif. Mais il n'en demeure pas moins que l'animation vectorielle peut se révéler un peu frustrante pour qui privilégie le côté « artistique », car elle ramène tout à des formes géométriques aisément manipulables et procure ainsi une animation fluide, mais dont la simplification se fait parfois au détriment de la beauté des objets animés. (Disquette Broderbund pour *Apple II GS et Apple II*) F.H.

Deluxe Video : quatre disquettes, un manuel de deux cents pages... L'ambition de ce programme, qui va au-delà de l'animation graphique au sens strict, pourrait presque se mesurer au poids de la boîte. Les icô-



La simplicité d'emploi rejoint celle des dessins.

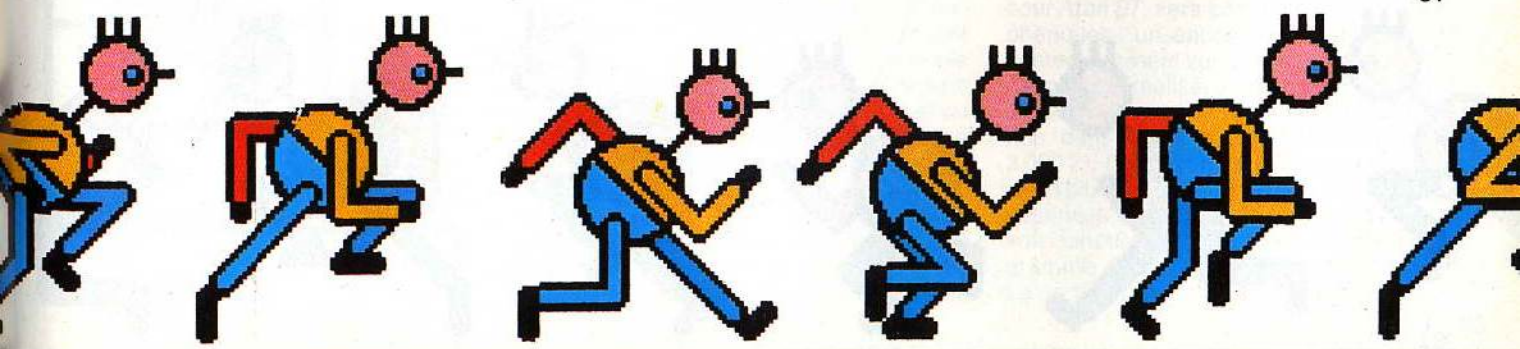
nes du logiciel — une caméra vidéo, un magnétoscope ou des cassettes — donnent le ton : l'analogie avec les techniques vidéographiques est poussée à son paroxysme.

La construction d'une « vidéo » commence par la définition d'un schéma général, d'un découpage temporel réglant l'apparition des scènes et des illustrations musicales. Sur les traits horizontaux représentant l'écoulement du temps sont alignés des carrés correspondant aux différentes scènes qui composent la vidéo. Deux pointeurs mobiles associés à chacun des carrés permettent de déterminer avec précision le début et la fin de chaque scène. Il suffit de



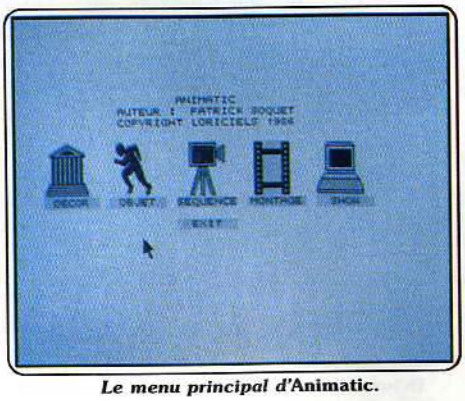
Deluxe Vidéo : *noter la boîte de commande.*

cliquer sur un des pavés représentant les scènes pour accéder à un niveau inférieur de l'organisation de la vidéo, pour se rapprocher des détails élémentaires. La représentation graphique de l'organisation d'une scène est similaire à celle qui décrit la structure générale de la vidéo : on retrouve donc, sur ce deuxième écran, les lignes représentant l'écoulement du temps pour



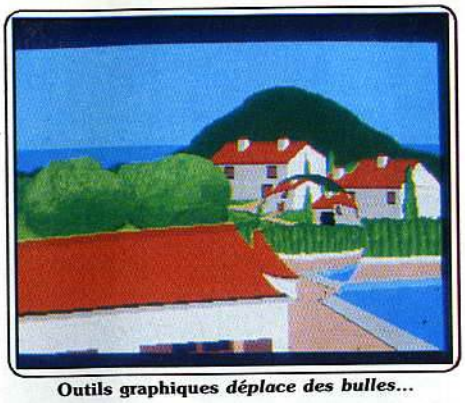
Tagada, tagada... Oumff ! Oumff ! Plop, plop, plop...

chacun des éléments de base (bruitage, image de fond, objet, textes, etc.), mais les carrés fléchés commandent cette fois-ci l'exécution d'un certain nombre d'opérations telles que le chargement ou l'effacement d'une image, le déplacement d'un objet au premier plan ou l'émission d'un bruit digitalisé. Des fenêtres de dialogue permettent un paramétrage précis de chacune des fonctions invoquées dans le schéma. Le programme se sert bien entendu d'images créées avec *Deluxe Paint*, mais la palette utilisable est limitée à huit couleurs. Les fichiers de musique peuvent quant à eux provenir des logiciels *Instant Music* ou *Deluxe Music Construction Set*. L'image d'une télécommande disposant d'un chronomètre, de touches d'avance et de retour rapide, de défilement à rebours ou d'arrêt sur image permet d'intervenir sur le déroulement de la vidéo. Si l'on s'en tient rigoureusement aux critères de qualité retenus pour ce dossier, *Deluxe Vidéo* est plutôt décevant : l'animation manque de fluidité, la palette de couleurs est limitée, les fonctions proposées ne



*Le menu principal d'***Animatic.**

permettent pas la réalisation d'animations très complexes. Ce logiciel a plutôt pour vocation la création de petites séquences de présentation, d'information ou de publicité à l'aide de fonctions gérant l'animation des textes et des caractères, travail grandement facilité par son organisation claire et rigoureuse. Mais il vise trop haut et rate en partie sa cible : la réalisation de vidéo sur



Outils graphiques *déplace des bulles...*

ordinateur est sans doute une voie pleine d'avenir, mais qui reste encore hors de portée de la micro d'aujourd'hui. (Disquettes Electronic Arts pour *Amiga*. Notice en anglais.) J.-P.D.

Outils graphiques : les adeptes du *ST* ont peut-être encore en mémoire les images du clip publicitaire d'Atari, dans lequel on pouvait voir un globe terrestre tournoyant et rebondissant à l'écran de l'ordinateur. C'est avec ce logiciel, sobrement intitulé « Outils graphiques », que Jean-Yves Corre a réalisé l'animation montrée dans la publicité. Cet ensemble de trois programmes qui travaillent indifféremment avec des images



Dans la fenêtre, l'objet à animer.

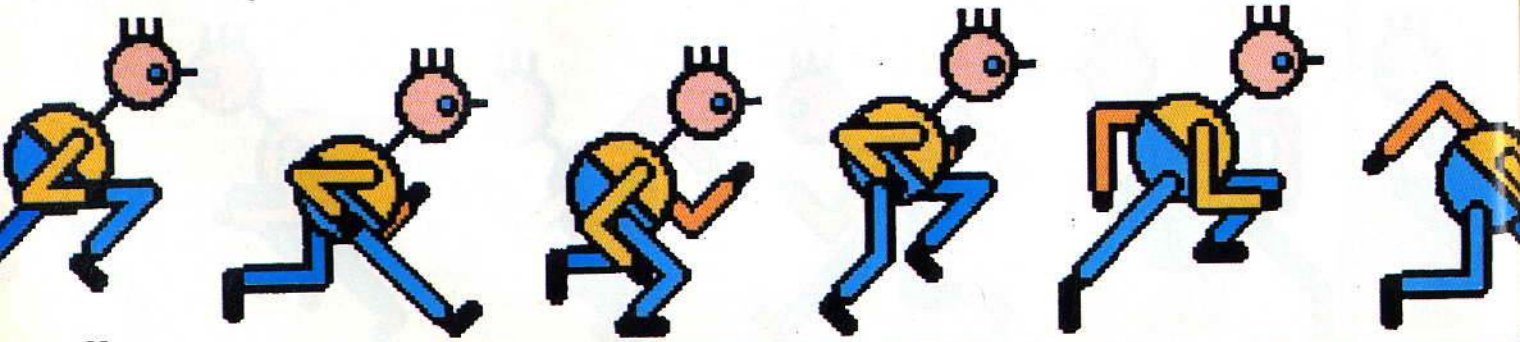
Degas ou *Néochrome* ne peut être considéré comme un logiciel d'animation graphique à part entière. Il s'agit d'un ensemble d'outils complémentaires capables d'exécuter certaines fonctions pointues que l'on trouve rarement dans les logiciels ordinaires.
Le premier programme permet de simuler le déplacement d'une ou deux bulles de verre sur une image dessinée avec *Degas*

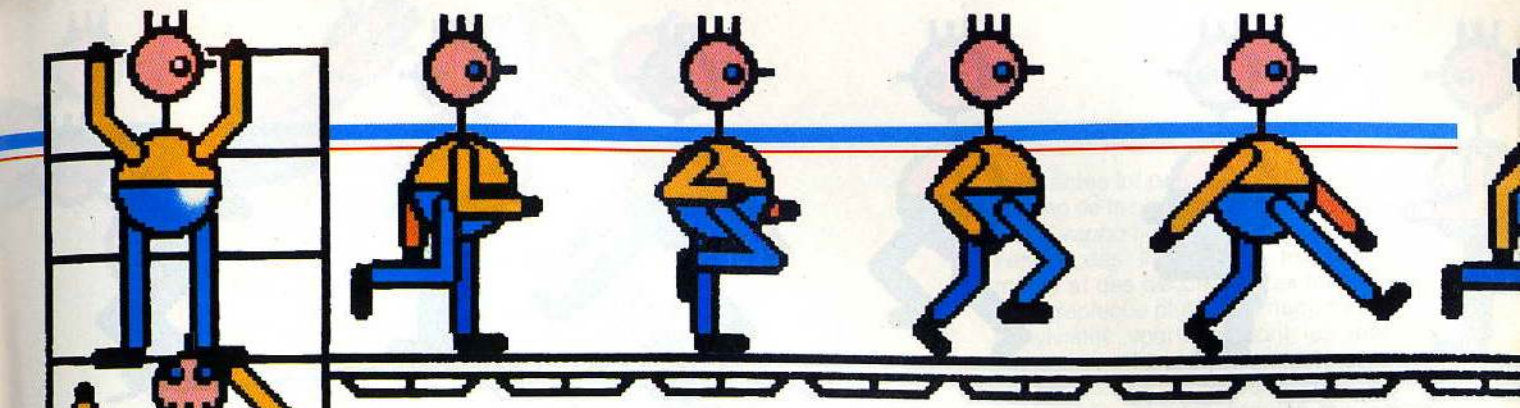


... et projette des images sur une sphère.

ou *Néochrome*. Une fois définie la taille de la bulle, il reste à tracer son parcours. La taille de la bille peut encore être modifiée grâce à une option « zoom », de sorte que l'animation paraisse se dérouler dans l'espace et non dans un seul plan. L'effet produit est très réaliste, et les déformations dues à la courbure de la bille (effet de loupe) sont bien restituées. Le second programme permet d'ouvrir jusqu'à seize portes dans un dessin préalablement chargé en mémoire. La construction de l'animation est aisée : définition des zones, du sens et du mode d'ouverture puis, éventuellement, chargement d'une image de fond. Le troisième effectue des projections d'images planes sur des surfaces sphériques dont il gère la rotation et le déplacement selon un parcours défini par l'utilisateur. L'image choisie peut-être plaquée en totalité ou en partie sur toute la sphère ou sur une ou deux hémisphères. Selon le mode choisi, la sphère est totalement opaque, ou en partie transparente, laissant apparaître l'image du fond (la couleur de transparence est dans ce cas automatiquement sélectionnée par le logiciel). Comme pour les deux autres programmes, chaque image est ensuite calculée et sauvegardée sur une disquette vierge (une disquette double face peut en contenir vingt-deux), la relecture étant assurée par un programme de visualisation. Conçus pour répondre à des besoins très particuliers, ces outils graphiques faciles à mettre en œuvre ne peuvent se substituer aux logiciels d'animation « généralistes ». (Disquette YLE pour *Atari ST*. Notice en français.) J.-P.D.

Animatic : saluons la simplicité d'utilisation de ce logiciel qu'un manuel de dix pages suffit à maîtriser. Les étapes de la réalisa-





tion d'images animées s'enchaînent logiquement et sont confiées à cinq programmes distincts accessibles par un menu commun. La première phase consiste à créer le décor à partir d'images basse résolution au format *Degas* (attention : les images réalisées avec *Degas Elite* sont refusées par le programme avec la mention « fichier trop long »). Les images saisies ne peuvent être retouchées, *Animatic* ne disposant pas de fonction de dessin, mais une fonction « masque » permet de sélectionner les couleurs d'avant-plan et d'arrière-plan et de définir les formes derrière lesquelles passeront les objets.

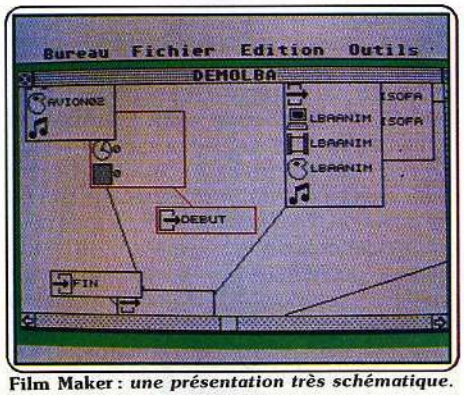
La création des objets à animer est confiée à un second module qui travaille également à partir de dessins au format *Degas*. Une fenêtre mobile permet de cadrer et d'extraire les éléments du dessin que l'on désire incorporer dans une liste d'objets, à condition qu'ils soient assez loin des bords de l'image pour ne pas être tronqués lors de leur transfert.

Le module de création des séquences n'autorise, quant à lui, que la réalisation d'un certain type d'animation, un glissement d'objets évoluant sans fin sur un fond fixe. Il manque au logiciel, pour être parfaitement utilisable, quelques fonctions de manipulation des objets. *Animatic* n'en autorise que le déplacement, pas la déformation, la rotation ni le changement d'échelle. Pour échapper à la monotonie d'animations se déroulant sur un même plan, il est donc nécessaire de dessiner au préalable plusieurs vues différentes d'un même motif. La réalisation d'un effet de zoom ne pourra se faire qu'à partir de plusieurs dessins d'un même élément à différentes échelles. Autre contrainte : il est impossible de faire disparaître un objet par un bord de l'écran. En contrepartie, la construction des séquences est d'une simplicité déconcertante. Il suffit de déplacer l'objet avec la souris et de choisir son emplacement à chaque image, mais il est également possible d'enregistrer ses mouvements en temps réel.

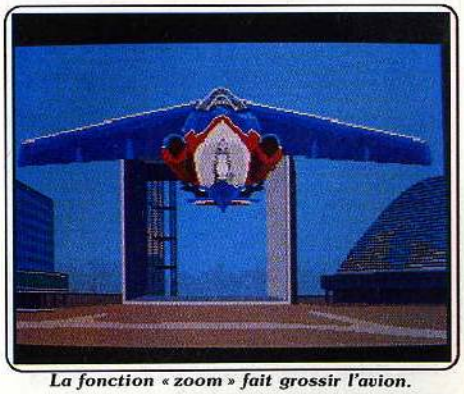
Le module de montage permet d'associer les séquences en choisissant leur vitesse d'exécution et le nombre de répétitions. Une fois montée, l'animation est visionnée grâce au module « show ». Les séquences s'enchaînent les unes après les autres, mais l'image se fige pendant les accès aux données sur disquette, lors de chaque transition. Un programme simple d'emploi, aux potentialités limitées. (Disquette Loriciels pour *Atari ST*. Notice en français.)J.-P. D.

Film Maker : ce logiciel d'animation prometteur est le fruit d'une collaboration entre deux graphistes utilisant des micro-ordinateurs, Jean-Yves Corre et Patrice Bruel, et le programmeur d'*Animatic* de Loriciels, Patrick Soquet. La conception de *Film Maker* repose donc sur un examen approfondi des besoins des utilisateurs et des carences des produits du marché. On ne s'étonnera pas de son apparente austérité et de l'absence de gadgets peu utiles. Le programme, qui devrait être vendu aux alentours de 1 500 F dans sa version pour *Atari ST*, sera complété par deux périphériques : un encodeur PAL permettant l'enregistrement sur un magnétoscope des animations réalisées (moins de 1 000 F) et un Genlock rendant possible leur incrustation dans des images vidéo (moins de 3 000 F). Des versions plus professionnelles et plus onéreuses de ces produits seront destinées au *Macintosh II*. Nous avons pu voir fonctionner une préversion du programme dans sa version pour *ST*.

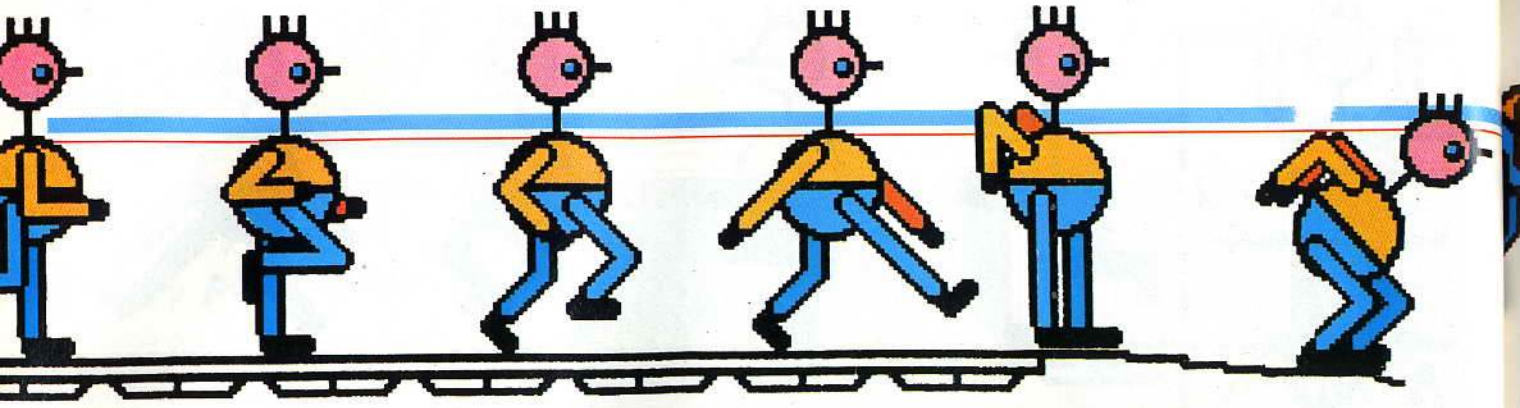
La configuration minimale nécessaire à la ▸



Film Maker : *une présentation très schématique.*

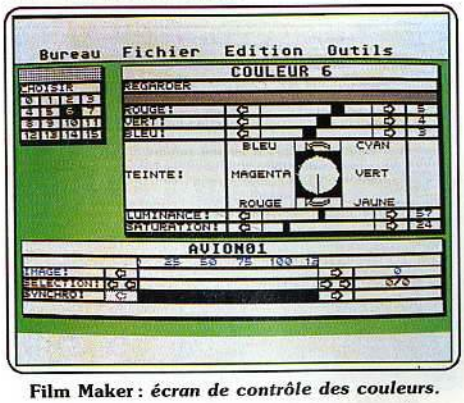


La fonction « zoom » fait grossir l'avion.



Zboing... wizz ! (Crunch, crunch...) Shplouff !

réalisation de séquences d'animation d'une durée acceptable comprend un *1040 ST* accompagné d'un disque dur, le logiciel travaillant à vingt-cinq images par seconde. Le programme, qui utilise des images au format *Degas*, ne possède aucune fonction de dessin. La construction des séquences d'animation ne se fait pas à partir des dessins eux-mêmes, mais d'un schéma constitué de repères préalablement tracés (lignes de contour par exemple). Ces animations sont ensuite manipulées comme des objets, grâce à des fonctions puissantes et simples d'emploi. Faire apparaître et



Film Maker : ***écran de contrôle des couleurs.***

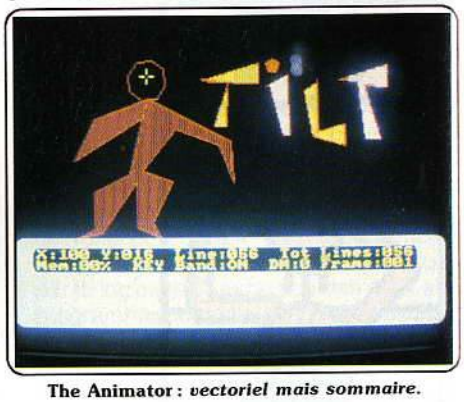
grossir un avion, puis lui faire prendre un virage et le faire sortir de l'écran ne nécessite qu'un seul dessin et s'obtient en quelques mouvements de souris : il suffit de faire intervenir à la fois les fonctions de zooming, de rotation et de déplacement. Un écran spécial permet de définir à l'avance la durée de la séquence, le logiciel se chargeant de générer les images dans les limites fixées.

Un autre menu sert à l'établissement, sous une forme arborescente, des liens entre objets devant se déplacer de manière identique. La gestion des variations de couleur est confiée à un programme spécifique doté de fonctions mises en œuvre à la souris, en temps réel. La version finale du programme devrait comporter une fonction d'interpolation assurant automatiquement le passage graduel d'une couleur à une autre.

La phase suivante, la réalisation du montage des séquences, fait appel à un programme distinct. L'enchaînement des séquences est également présentée sous une forme arborescente, et il est possible de définir des conditions de passage ayant pour effet de rendre l'animation plus interactive. L'animation pourra suivre un chemin différent selon la touche frappée ou la zone de l'image sélectionnée avec la souris. Le temps de compilation des animations réalisées est fonction du nombre d'objets animés présents simultanément à l'écran. Le compactage d'une séquence de quatre secondes peut prendre près de deux heures ! Il est possible de limiter la taille du fichier en ne sauvegardant qu'une image sur deux ou sur trois, l'ordinateur faisant durer plus longtemps chaque image lors de la restitution. *Film Maker*, créé pour se plier aux exigences de la réalisation de petits « films » publicitaires ou didactiques sur ordinateur, prend place parmi les meilleurs programmes d'animation graphique sur micro et fait apparaître de manière flagrante, à la lumière de son ambition, l'insuffisance des capacités de stockage du matériel actuel. (Disquette LBA pour *Atari ST 1040*)

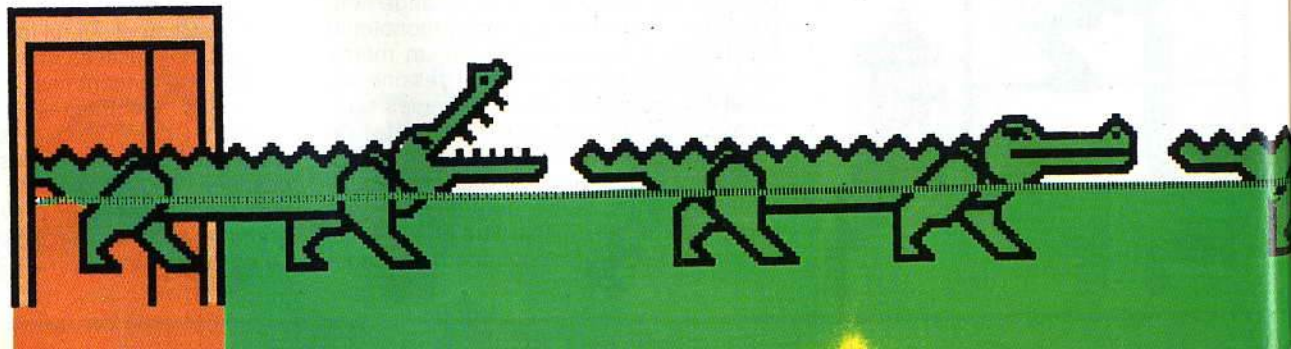
J.-P.D.

The Animator : homonyme d'un programme tournant sur *ST*, ce logiciel déjà ancien utilise une technique d'animation particulière qui donne des résultats immédiatement identifiables. L'animation n'est pas produite par des déplacements de sprites, mais par simple translation des traits définissant les contours des formes dessinées. Cette méthode impose quelques contraintes. Les lignes courbes sont donc proscrites, et doivent être approchées à l'aide de petits segments de droite qui donnent aux dessins une allure géométrique. La multiplication des segments pose en outre des problèmes de mémoire, et il faut veiller à en limiter le nombre. Mais la contrainte la plus lourde provient du fait que tous les dessins d'une même séquence d'animation doivent obligatoirement comporter le même nombre de traits. Un compteur de lignes placé en bas de l'écran facilite le respect de cet impératif, mais il est toujours possible de tricher en superposant plusieurs traits. Une fois les principales étapes de l'animation créées, le programme se charge de générer des images intermédiaires,



The Animator : ***vectoriel mais sommaire.***

qui ne sont en réalité que des moments du déplacement de leurs traits constitutifs. L'ordre de traçage des lignes revêt une importance capitale, chaque trait d'un dessin venant remplacer le trait du même rang dans le dessin suivant. L'animation ne prend donc pas à priori l'apparence d'un déplacement d'objets : le dessin se décompose, les traits dissociés bougent et se recomposent pour former l'image suivante.



Le programme dispose de nombreuses fonctions de dessin : tracé au point par point (chaque point étant alors considéré comme un segment), tracé de lignes ou de polygones, coloration des surfaces fermées (se méfier des débordements de couleur lors de l'animation !), duplication, déformation, réduction, agrandissement ou rotation de portions d'images... L'édition des séquences animées est facilitée par des options de duplication, d'insertion ou de suppression de planches. La vitesse d'affichage des images peut-être ajustée.

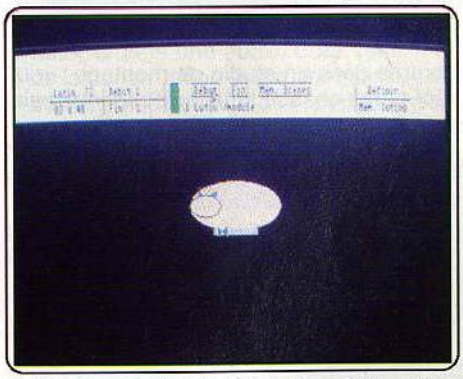
La longueur maximum des animations dépend à la fois de la complexité des dessins et de la taille de la mémoire centrale de la machine. Avec un *CPC 6128*, *The Animator* peut produire des animations près de cinq fois plus longues qu'avec les *CPC 464* et *664*. Un programme intéressant quoique



Grapho : *écran de présentation de motifs.*

limité, dont les résultats s'apparentent souvent plus à des effets spéciaux qu'à de véritables dessins animés. (Disquette Discovery pour *CPC*. Notice en anglais.) J.-P.D

Grapho : plus ambitieux que *Animator* sur *CPC*, *Grapho* est aussi beaucoup plus difficile à maîtriser. Contrairement à la plupart des logiciels d'animation qui prennent l'utilisateur par la main grâce à des fonctions puissantes lui permettant d'intervenir tout au long de la chaîne de production des images, *Grapho* l'oblige à se salir les doigts à l'encre des listings. La réalisation des motifs et des décors est confiée à un éditeur graphique plutôt rudimentaire et d'une convivialité spartiate, dont les fonctions sont accessibles à partir des touches du clavier. Tout ce qui concerne l'animation de ces motifs est géré par une quarantaine d'instructions RSX (extension du Basic de l'*Amstrad*) présentes sur la disquette. Les inconvénients de ce procédé sont heureusement compensés par de nombreux avantages, dont on ne peut profiter qu'en programmant un peu. Alors que les logiciels d'animation condamnent généralement leurs utilisateurs au spectacle passif de démos, les images de *Grapho* peuvent être intégrées dans des jeux en Basic et bénéficier d'une animation interactive grâce aux paramètres acceptés par les commandes RSX. Il est ainsi possible de charger au cours d'un jeu des images présentes sur la disquette, d'afficher instantanément des motifs ou des décors stockés dans les quatre « écrans invisibles » (zones-mémoire utilisées comme espace de stockage d'images). Les RSX proposées couvrent l'essentiel des besoins des programmeurs de jeux : gestion des scrollings horizontaux, déplacement des motifs ou des séquences de



Artist : *créer le lutin élément par élément.*

motifs dont on peut également tester la rencontre ou l'entrée dans une zone de l'écran préalablement définie... (Disquette CTS pour *Amstrad CPC 6128*. Notice en français.) J.-P.D.

Artist : *Artist* est d'abord un logiciel de graphisme fantastique. Il est en même temps un logiciel d'animation.

Inutile de se jeter sur la copie de la dis- ▸

Splitch, splotch Héééé... Hop ! Zou.

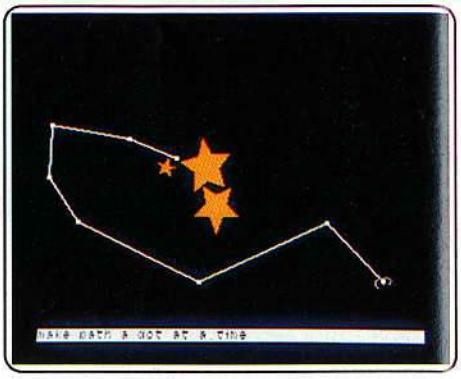
quette du copain : les fonctions animation d'*Artist* exigent de suivre attentivement le manuel. Car si certaines fonctions d'animation sont commandées par le menu graphique, elles se limitent à la création de lutins par déformations de fenêtres. A ce stade vous obtiendrez des résultats spectaculaires à souhait : déformations, rotations, cycle de couleurs.

Mais le travail sérieux commence avec le passage à un deuxième menu, entièrement consacré à l'animation. Vous agissez comme dans un studio de montage : vous récupérez chaque lutin, sélectionnez celui qui vous intéresse, décidez de quand commence et finit l'animation en choisissant l'étape précise de son mouvement. Vous pouvez choisir un fond et décider du déplacement du lutin sur l'écran. Il est possible d'appeler plusieurs lutins sur le même écran. Les touches de direction commandent un « déroulement » image par image. En fait le lutin en mouvement est composé des étapes au nombre choisi par l'utilisateur, mais créées par la machine entre la forme d'arrivée et celle de départ. Au cas où le lutin se déplace, c'est le programme qui s'arrange pour rendre cohérent le mouvement et la transformation. Puis vous pouvez enchaîner les scènes et créer des films. Un seul ennui : les multiples sauvegardes à effectuer car le *Méga ST* « plante » souvent avec ce programme (quand on le surmène). Une seule limitation : la mémoire vive : avec 1 Méga octet de RAM *Artist* peut monter jusqu'à deux mille scènes, le film occupera jusqu'à cent kilo-octets, mettra en œuvre soixante-quatre groupes et cinq cent douze lutins. Passer à quatre MO autorise huit mille scènes mais laisse les autres valeurs inchangées.

Un fichier annexe, appelé « Interpreteur Run Only », sait exécuter des films réalisés avec *Artist* sans l'aide du logiciel, un autre fichier se livre à la fusion de films. Vous buterez moins vite sur le manque de place en mémoire centrale que sur la capacité des disquettes. (Disquette Micro Application pour *Atari ST 1040*) D.S.

Aegis Animator : initie en douceur à l'animation. Sur *Amiga* ou sur *ST* réalisez des films, plan par plan. L'animation repose ici sur la déformation d'objets en deux dimensions. Principe différent de celui d'*Artist* où le mouvement provient de la déformation de fenêtres entières parfois plaquées sur des formes en relief, différent aussi des logiciels qui, comme *Film Director,* font gérer le déplacement de lutins par la machine, mais vous imposent de dessiner toutes les images correspondant aux étapes de leurs déformations. *Aegis Animator* ressemblerait plus aux animations des logiciels de « Conception Assistée par Ordinateur », la troisième dimension en moins.

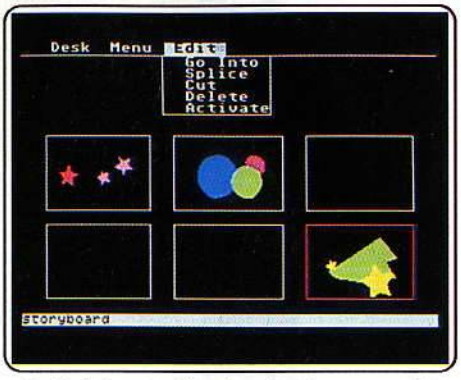
Le copieux manuel, cent cinquante pages en anglais pour la version *ST*, illustré de nombreuses photos d'écran est indispensable pour rentrer vite dans le logiciel.



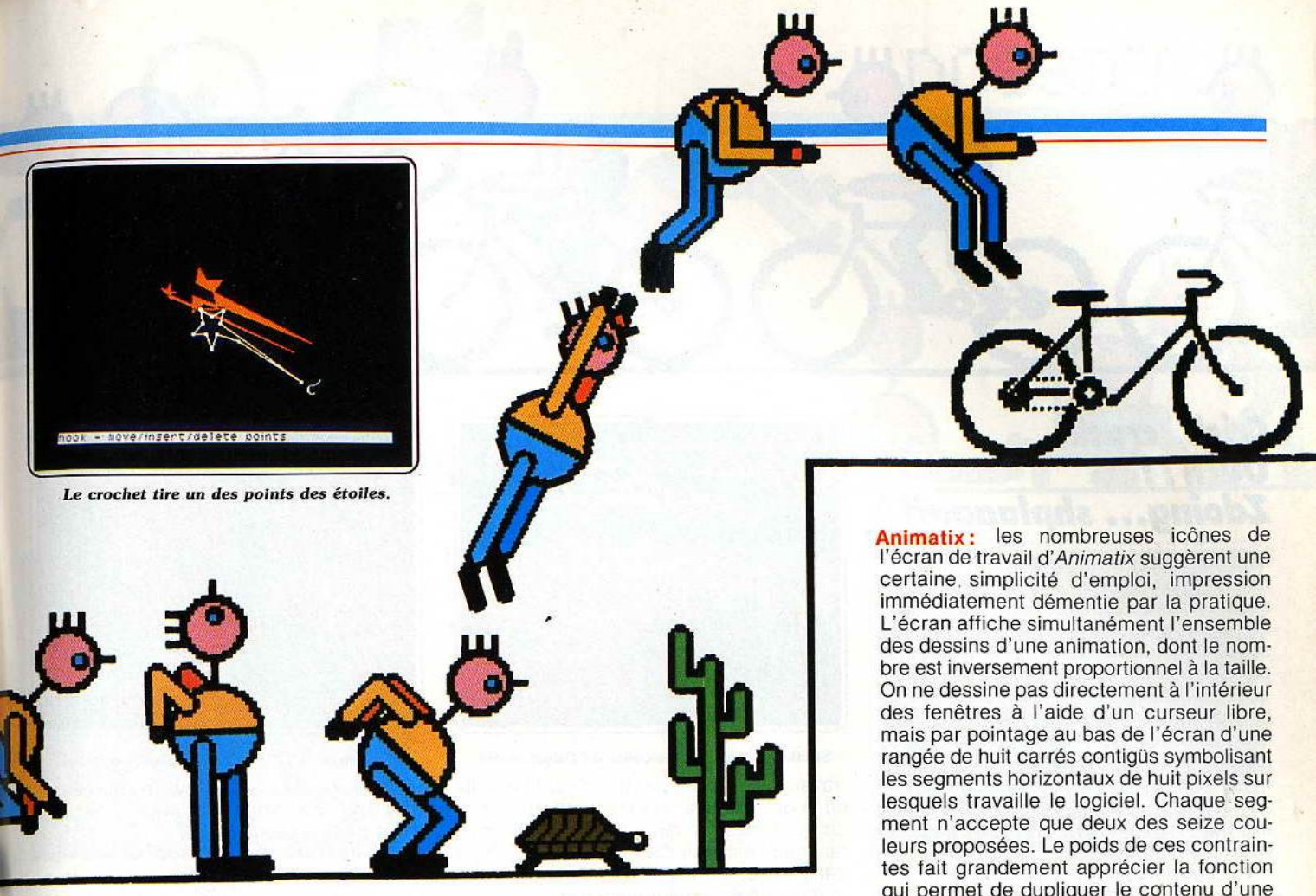
Sur ST : ***le sentier que suivront les étoiles.***



L'animation démarre devant un fond complexe.

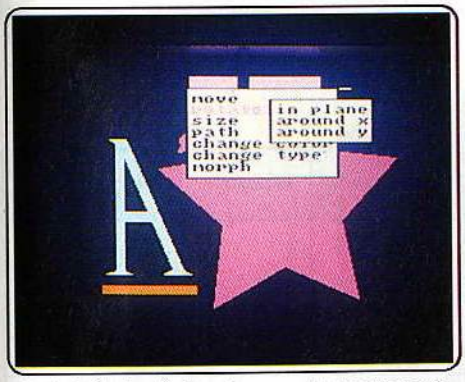


Aegis Animator ST : ***six animations ensemble.***



Le crochet tire un des points des étoiles.

Animatix : les nombreuses icônes de l'écran de travail d'*Animatix* suggèrent une certaine simplicité d'emploi, impression immédiatement démentie par la pratique. L'écran affiche simultanément l'ensemble des dessins d'une animation, dont le nombre est inversement proportionnel à la taille. On ne dessine pas directement à l'intérieur des fenêtres à l'aide d'un curseur libre, mais par pointage au bas de l'écran d'une rangée de huit carrés contigüs symbolisant les segments horizontaux de huit pixels sur lesquels travaille le logiciel. Chaque segment n'accepte que deux des seize couleurs proposées. Le poids de ces contraintes fait grandement apprécier la fonction qui permet de dupliquer le contenu d'une fenêtre dans une autre. Pour venir à bout de la construction d'une animation, il suffit donc le plus souvent de recopier le dessin initial et d'y apporter ensuite quelques modifications. Le résultat peut-être visualisé instantanément en cliquant sur l'icône représentant un projecteur. Les choses se compliquent dès qu'il s'agit d'utiliser les animations créées avec *Animatix*, puisqu'il faut nécessairement s'en remettre à de petits programmes écrits en Basic. *Animatix* ne remplit pas sa mission jusqu'au bout, et le manuel trop succinct laisse parfois l'utilisateur perplexe. (Disquette ou cassette Infogrames pour *Thomson TO8, TO9 et TO9+*. Notice en français). J.-P.D.



Aegis Animator Amiga : ***le menu des mouvements.***

Le travail, très simple, se fait en plusieurs étapes : créez votre dessin à l'aide de polygones, cercles, étoiles et segments de droites. Puis décidez de l'animation du plan. Vous sélectionnez un élément, ou plusieurs, voire tous, et vous leur appliquez des transformations de deux natures.

Premier cas, celui des transformations homothétiques (qui conservent les proportions) : ce sont des rétrécissements et agrandissements, des déplacements selon des sentiers rectilignes ou sinueux.

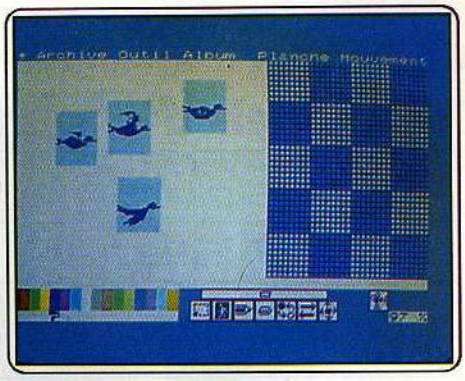
Deuxième possibilité : les déformations, qui peuvent affecter tous les points, (comme les rotations dans l'espace), soit seulement certains d'entre eux. Les couleurs changent aussi. Choisissez le rythme d'exécution. Le programme s'effectuera au choix une fois seulement ou en boucle continue.

Il est ainsi possible de transformer un polygone en un autre (un A et D), tout en le rétrécissant progressivement à la taille d'un point, et ceci alors que l'ensemble suit un chemin en spirale sur l'écran ! Un plan pourra être assez complexe, des objets disparaissent et apparaissent, la séquence peut durer. Le programme permet de maîtriser les cycles de couleur. Vous choisissez une couleur d'arrivée, celle de départ et la durée de la transformation. Pour le « montage », il sera plus agréable de disposer de séquences relativement courtes.

Aegis permet d'enchaîner les séquences en films. Les versions *Atari* et *Amiga* présentent peu de différences. L'écran de synopsis, du schéma du film, représente six petits écrans sur *ST* contre neuf sur *Amiga*. En revanche la version *Atari* peut capturer pour des fonds ou des décors, voire des objets, des images au format *Néochrome*, tandis que la version *Amiga* récupère les fichiers au format « pic » issus de *Aegis Image*.

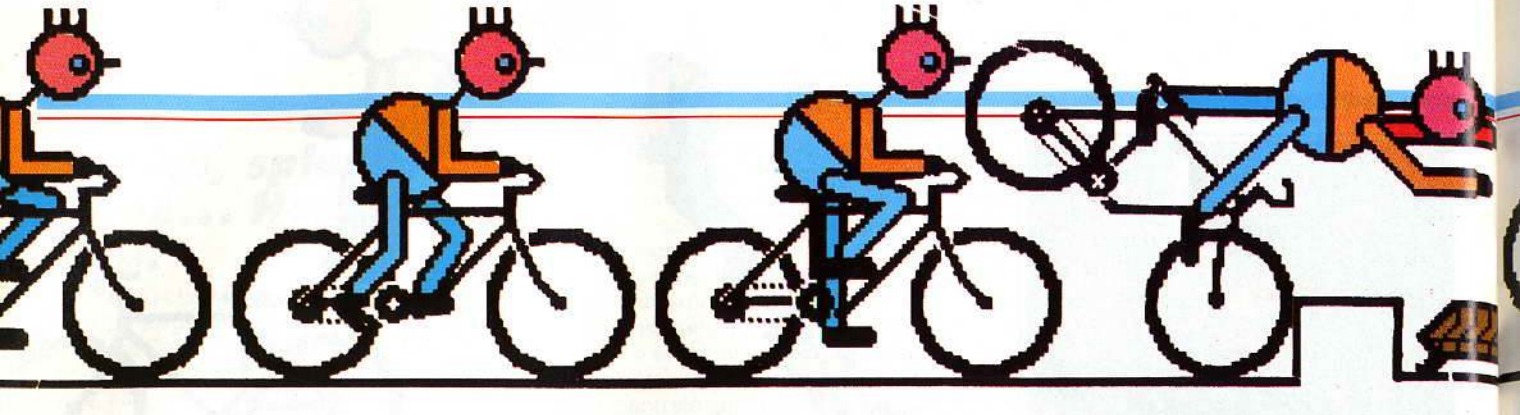
Un programme annexe intitulé joueur (player), sait seulement exécuter les animations. Aegis Development en recommande la copie et la diffusion !

Aegis Animator peut faire des merveilles, à condition d'accepter ses limites. (Disquette Aegis Development pour *Amiga et Atari ST*) D.S.



Studio : ***décomposition du mouvement d'un objet.***

Studio : ce programme prend en charge toutes les étapes de la réalisation d'animations complètes, depuis le dessin du décor de fond jusqu'au tracé de la trajectoire des ▸

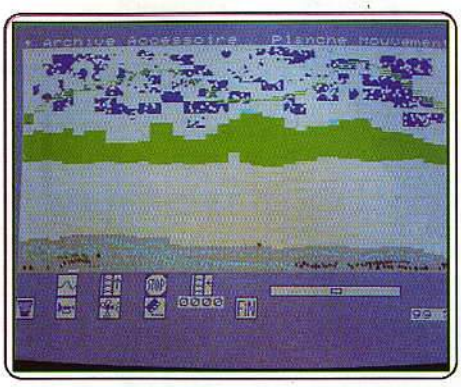


Crick, crack... Ouch !! Zdoing... shplaaaaff !

lutins animés. La répartition des multiples fonctions entre quatre « ateliers » disposant de leur propre écran clarifie et segmente le travail de construction des animations. Avec ses outils (loupe, pinceaux, gomme, etc.), sa palette de seize couleurs et de six motifs, ses fonctions de duplication de parties de l'image et de changement d'échelle, l'atelier de création des décors s'apparente à un logiciel de dessin ordinaire. Seul signe distinctif, une fonction gère le défilement horizontal d'une ou deux portions de l'image sans toutefois permettre le « scrolling » de l'ensemble du décor.

Il est également possible de créer les décors, avec *Colorpaint*, pour les réutiliser avec *Studio*.

L'atelier de création des sujets permet de dessiner des planches de « lutins » représentant différentes étapes du mouvement d'un personnage ou d'un objet. A cet effet, cette partie du programme reprend un certain nombre de fonctions de l'atelier « décor ». Le

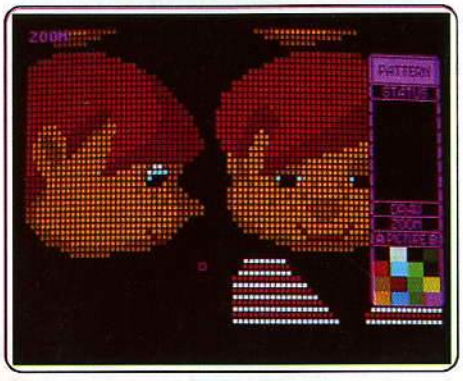


Studio : *traçage du parcours de l'objet animé.*

travail se fait point par point sur une grille où le dessin apparaît fortement grossi tandis que l'image en taille réelle s'inscrit simultanément dans un cadre. Il reste ensuite à définir un ordre d'apparition de ces dessins et à contrôler la cohérence du mouvement en cliquant sur l'image d'un projecteur.

L'atelier d'animation permet de tracer les trajectoires des sujets animés sur le décor de fond et d'enregistrer leur mouvement. Ces plans peuvent ensuite être assemblés grâce à l'atelier de montage.

Comme *Animatix, Studio,* fonctionne dans



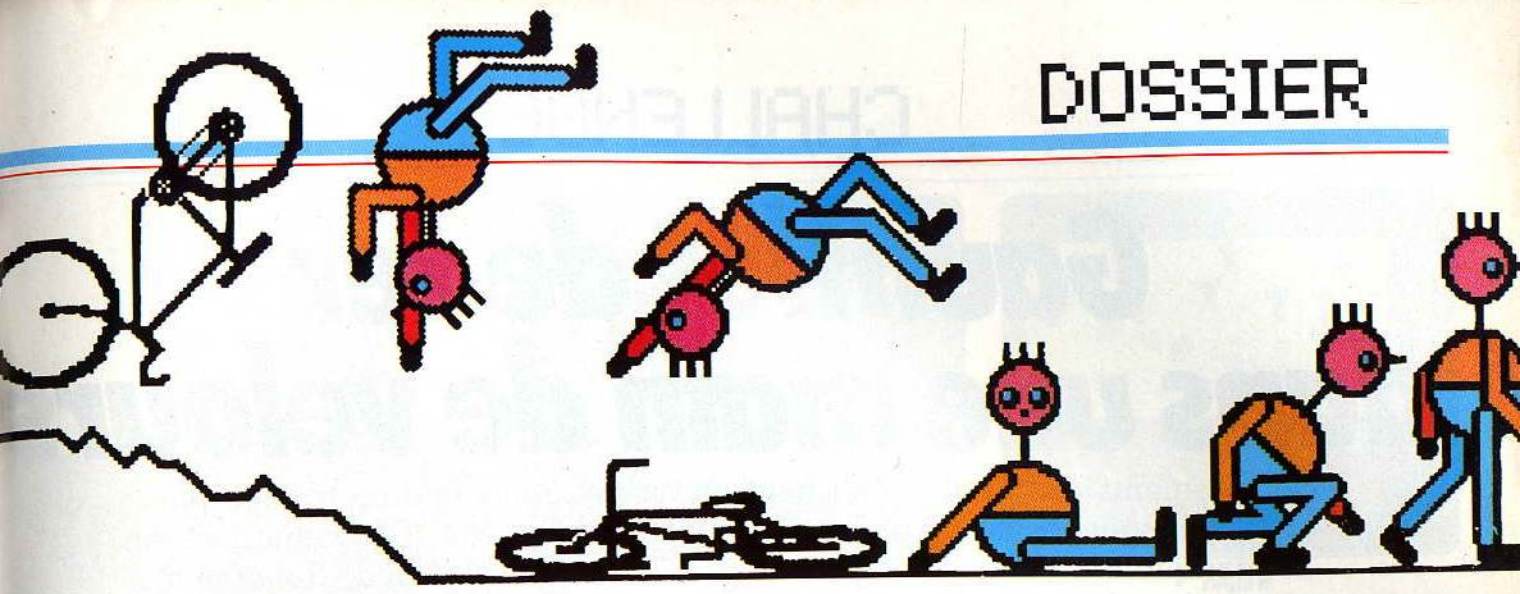
Film Director : *il faut tracer pixel par pixel...*

un mode graphique du *Thomson* qui ne permet d'afficher que deux couleurs par segment de huit pixels.

Si l'on ne prend garde à restreindre le nombre de couleurs du décor aux endroits où passent les sujets mobiles (eux-mêmes impérativement monochromes), on s'expose à des débordements intempestifs de couleurs sur les pixels voisins. La contrainte est lourde, et les résultats sont souvent décevants. Clairement présenté et rigoureusement organisé, accompagné d'un manuel très bien fait et d'une bande des-

13 logiciels d'animation au Tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	SUPPORT	ORDINATEURS	INTERPOLATION DE FORMES	ACCESSIBILITÉ	POTENTIALITÉ	INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT N°
AEGIS ANIMATOR	Aegis Development	Disq.	Amiga	oui	★★★★★★	★★★★	15	F	35 p. 60
AEGIS ANIMATOR	Aegis Development	Disq.	Atari ST	oui	★★★★★★	★★★★	15	F	—
ANIMATIC	Loriciels	Disq., K7	Atari ST	non	★★★★★	★★★★	14	C	—
ANIMATIX	Infogrames	Disq.	Thomson TO 8, TO 9, TO 9+	non	★★★	★★	11	C	28 p. 43
ANIMATOR (THE)	Discovery	K7, Disq.	Amstrad CPC 464, 664, 6128	oui	★★★★	★★	12	E	35 p. 59
ARTIST	Micro Application	Disq.	Atari ST 1040	oui	★★★	★★★★	14	E	—
DELUXE VIDEO	Electronic Arts	Disq.	Amiga	non	★★★★★★	★★★	14	F	38 p. 58
FANTAVISION	Broderbund	Disq.	Apple II GS (Apple II)	oui	★★★★★	★★★★	14	E	34 p. 66
FILM DIRECTOR	Mirror Soft	Disq.	Atari ST	non	★★★★	★★★★	14	F	—
FILM MAKER	LBA	Disq.	Atari ST 1040	non	★★★★★★	★★★★★★	17	F	—
GRAPHO	CTS	Disq.	Amstrad CPC 6128	non	★	★★★★	14	D	53 p. 55
OUTILS GRAPHIQUES	YLE	Disq.	Atari ST	non	★★★★★	★★★	12	E	—
STUDIO	Fil	Cartouche	Thomson TO7/70, TO8,TO9, TO9+	non	★★★★★★	★★★	13	F	37 p. 69





... chaque étape des lutins avec la loupe.

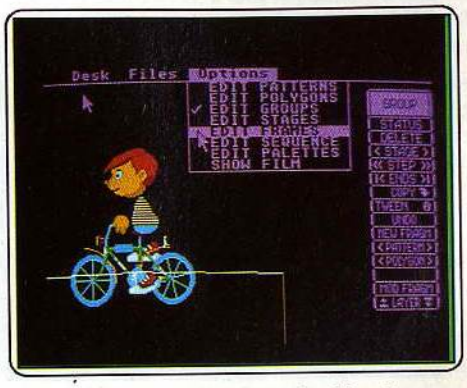
sinée explicative, *Studio* se maîtrise facilement mais ne permet pas de réaliser des animations d'une grande variété.

(Cartouche FIL pour *Thomson TO7-70, TO8, TO9, TO9+*. Notice en français.)

J.-P.D.

Film Director : distribué par Mirrorsoft. *Film Director* est le fruit du travail des programmeurs hongrois d'Andromeda Software. Lui aussi organisé comme un studio de montage, il diffère de *Artist* dans le principe de construction des lutins : vous dessinez, à l'aide d'une grille et pixel chaque étape du mouvement des lutins. Vous devez travailler très précisément pour donner l'impression de continuité dans les mouvements. Des fonctions graphiques vous aident à créer des fonds, tandis que d'autres gèrent les déplacements des lutins. La technique se rapproche donc beaucoup du *Studio* de FIL sur *ST*, et du dessin animé, et s'oppose à celle d'*Aegis Animator* et des animations vectorisées aux coordonnées calculées.

Avec *Film Director*, la réutilisation des mêmes éléments vous fera gagner beaucoup de place, ainsi le film de démonstration paraît très long, et compte près d'un millier d'images. Il explore une autre

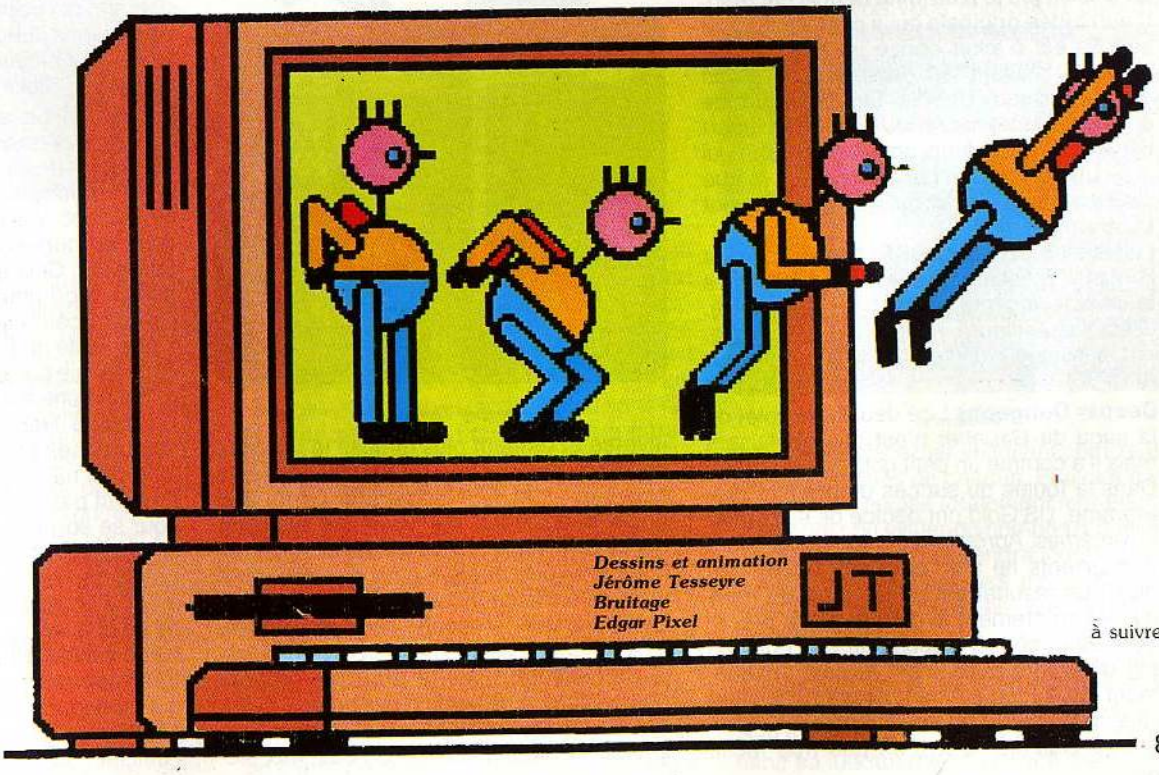


Le studio de montage pour des films longs.

voie que les logiciels concurrents sur *ST*, mais hélas, à la différence des logiciels purement graphiques, les logiciels d'animation ne sont pas compatibles entre eux.

D.S.

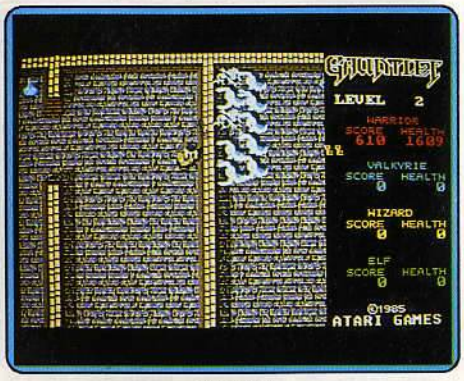
Dossier réalisé par Jean-Philippe Delalande, François Hermelin, Denis Schérer.



à suivre...

Gauntlet de fer dans une main de velours

Les enfants de *Gauntlet* affichent un air de famille qui ne trompe pas et restent souvent dans l'ombre de leur illustre ancêtre. De bonne facture, ils manquent toutefois d'originalité sauf *Time Bandit*, *Druid*, *Ranarama*... qui, par la richesse de leurs scénario et réalisation, gagnent haut la main !...



Gauntlet

Gauntlet : est-il encore nécessaire de présenter *Gauntlet*, le père spirituel de tous les programmes de ce challenge. Le formidable succès du jeu d'arcade est dû principalement à la possibilité de jouer à plusieurs simultanément. Depuis, ses clones ne se comptent plus et il faut reconnaître qu'il est le jeu le plus imité depuis *Pacman*. L'autre idée originale qui a contribué à son succès est d'avoir conçu un jeu d'action pure en utilisant les personnages et les décors des jeux de rôle. Les amateurs de donjons et dragons retrouvent ici la plupart des éléments qui leurs sont familiers, ce qui crée une ambiance particulière, alors que *Gauntlet* n'est en fait qu'un simple « shoot them up ».
La version pour *Atari ST*, très proche de l'original, présente d'excellents graphismes et un scrolling multidirectionnel de qualité. C'est la meilleure adaptation sur micro, un classique ! (Disquette US Gold pour *Atari ST*) A.H.-L.

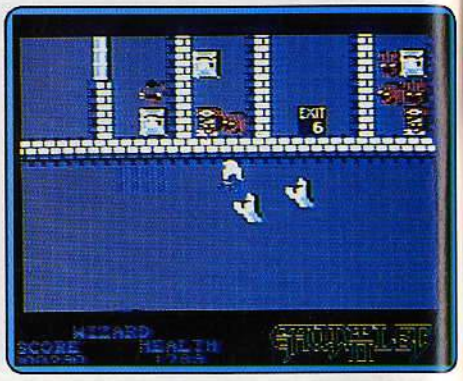
Deeper Dongeons : ce deuxième volet de la saga de *Gauntlet* n'est pas déplaisant mais il a comme un petit goût de réchauffé. Dans la foulée du succès du premier programme, US Gold ont décidé de se plagier eux-mêmes. Après tout pourquoi pas, leurs concurrents ne s'en sont pas privés non plus ! Le résultat est un jeu plaisant mais qui est strictement le même que le précédent. Bien sûr, la disposition des donjons est différente mais c'est le seul changement car aucun élément nouveau ne vient relancer l'intérêt de jeu. On pouvait reprocher à *Gauntlet* d'être un peu trop facile mais cette deuxième version l'est encore plus. On a vraiment l'impression de se promener en traversant la première douzaine de donjons. Ce défaut, ajouté à un manque total de nouveauté, décevra les fans du premier programme, sauf peut être les plus jeunes. (Disquette US Gold pour *Commodore 64*). A.H.-L.

Gauntlet II : malgré son titre, ce programme est en fait le troisième de cette saga puisque le second était *Deeper Dongeons*. *Gauntlet II* nous propose cent autres donjons peuplés de nombreux monstres dont certains sont des nouveaux venus. Vous devez ramasser des clefs ainsi que des amulettes qui ont le pouvoir magique de renforcer votre armure, d'améliorer votre armement, de vous rendre invulnérable ou invisible temporairement. N'oubliez surtout pas de prendre la nourriture ou les boissons qui remontent votre niveau d'énergie, mais attention, certaines jarres sont empoisonnées, elles ont sur vous un effet



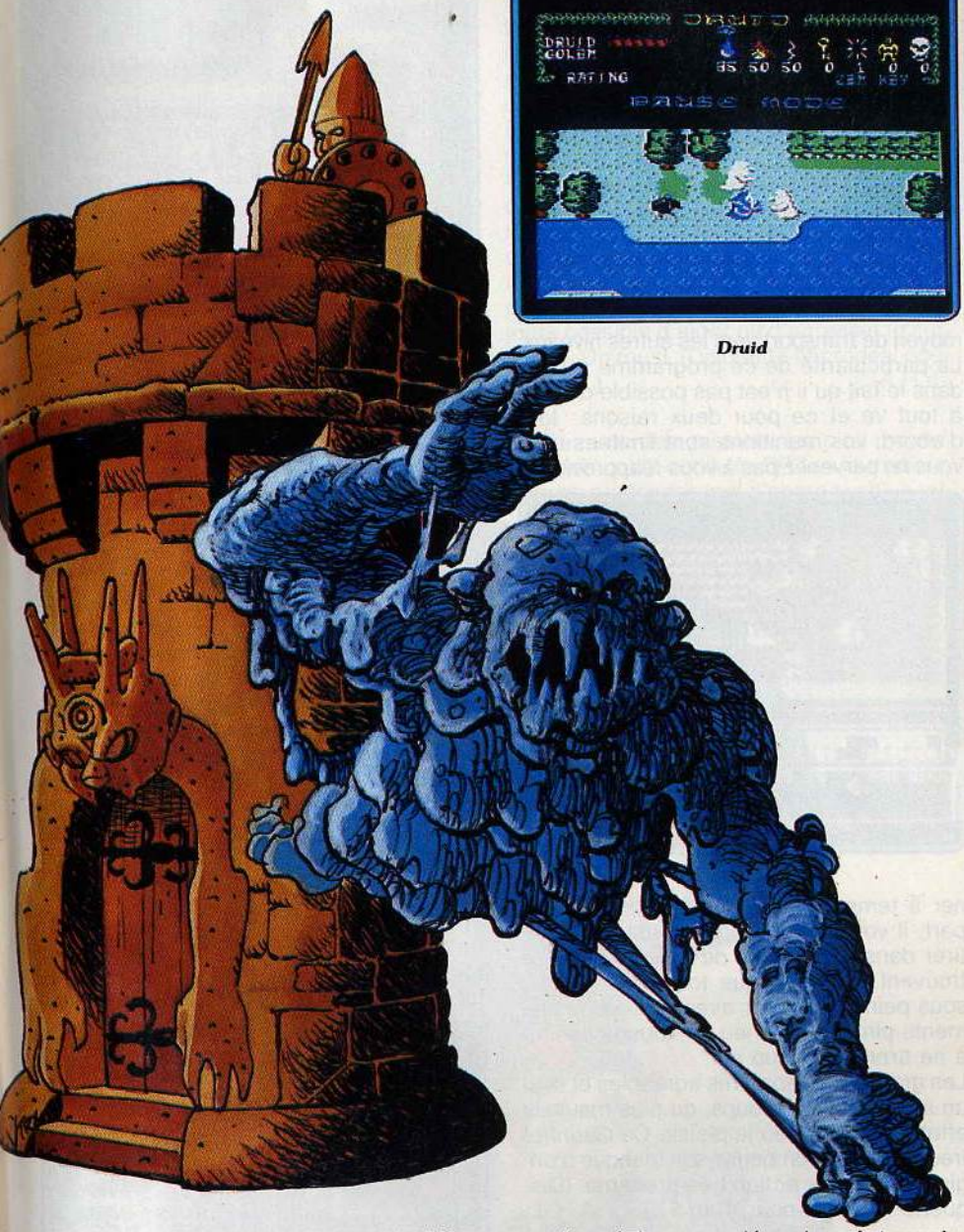
Deeper Dongeons

inverse et rendent plus difficile le contrôle de votre personnage. D'autres éléments nouveaux font leur apparition parmi lesquels des pièges qui vous immobilisent quelques instants, des champs de force qui pompent votre énergie ainsi que des murs mobiles qui risquent de vous emprisonner.
Cette version présente des graphismes légèrement améliorés par rapport à ceux de la précédente, mais le principal progrès repose dans la disparition des bugs qui causaient fréquemment des problèmes lorsqu'on jouait à deux. Les nouveaux éléments apportent un plus mais néanmoins, le jeu reste, pour l'essentiel, le même. La seule véritable différence est la difficulté qui offre un challenge sans commune mesure avec le trop facile *Gauntlet*. Cette fois, il faut vraiment s'accrocher et vous ne serez pas trop de deux pour affronter les multiples dangers qui vous guettent. Pas de grandes innovations donc dans ce *Gauntlet II* , mais les inconditionnels seront satisfaits. (Disquette US Gold pour *C 64*.) A.H.-L.



Gauntlet II

Druid : alors que *Gauntlet* faisait des ravages dans les salles d'arcade, on attendait avec impatience l'adaptation sur micro. Et c'est *Druid* qui est arrivé le premier. Firebird a donc réussi à battre ses concurrents dans la course de vitesse qui s'était engagée alors. Cela est d'autant plus méritoire que ce programme, loin d'être bâclé, n'est pas une pâle copie du jeu d'arcade.
L'originalité de *Druid* repose sur l'utilisation de la magie qui joue ici un rôle déterminant et donne une autre dimension à l'aventure. Le druide Hasrinaxx est confronté à de nombreuses créatures différentes tout au long des huit étages d'une tour mais il ne lui suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge pour se sortir d'affaire. Encore faut-il utiliser les sorts correspondant à chacune des créatures rencontrées. De plus, contrairement à la plupart des autres programmes de ce challenge, les munitions ne sont pas inépuisables. La stratégie joue ici un rôle très important : le druide ouvre des coffres qui contiennent divers sorts, il ne peut en prendre qu'un seul, mais lequel ? Et quand l'utiliser ? Les concepteurs de ce logiciel



Druid



Druid II

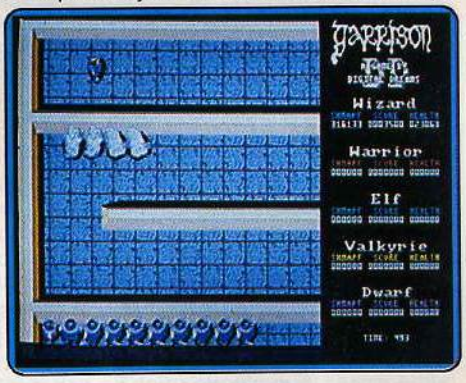
ont également fait preuve d'originalité en ce qui concerne le second joueur. En effet, l'un des sorts disponibles permet au druide de faire apparaître un Golem, sorte de brute épaisse, dont le rôle consiste à le protéger. Vous pouvez programmer son comportement par l'intermédiaire du clavier ou bien il peut être contrôlé par un second joueur. Celui-ci doit faire preuve d'abnégation car il n'a qu'un rôle d'appoint et ne dispose pas d'un score individuel. Néanmoins, il est amusant de diriger ce garde du corps, massif et maladroit, et cela permet de progresser très loin dans ce jeu. Ce programme, bien conçu, est l'un des plus originaux de ce challenge. Une réussite. (Disquette Firebird pour *C 64*.) A.H.-L.

Druid II : le druide repart vers de nouvelles aventures dans la continuité des précédentes. Cette fois-ci il doit traverser différentes régions peuplées de créatures les plus agressives pour atteindre la tour de cinq étages où l'attend Arcamentor, le sorcier. Le rôle de la magie est toujours déterminant, d'autant plus que notre druide a fait de sérieux progrès en la matière et que maintenant il dispose de vingt-cinq sorts différents, ce qui n'est guère facile à gérer. De surcroit, il peut toujours faire appel au Golem mais aussi à trois autres personnages qui sont d'une efficacité inégale en fonction de la région dans laquelle ils sont utilisés. Comme dans le premier épisode, ceux-ci peuvent être contrôlés par un second joueur.

Druid II est un programme intéressant et bien réalisé mais on peut quand même lui reprocher de ne pas vraiment innover. C'est l'originalité du concept qui a fait le succès de *Druid* alors que cette nouvelle version se contente de le reprendre, en le développant. Malgré cela, il faut reconnaître que ce jeu est très intéressant. (Disquette Firebird pour *C 64*.) A.H.-L.

Garrison : surtout ne le répétez pas, mais *Garrison* est vraiment le frère jumeau de *Gauntlet*. Pourquoi ne porte-t-il pas le même nom vous demandez-vous ? Les mauvaises langues répondront que ce doit être pour des problèmes de licence. Et puis il y a au moins une différence : la page de présentation n'est pas la même. Elle est très belle, du reste, et s'accompagne d'un excellent thème musical. Tiens, mais ça ressemble comme deux gouttes à un morceau de Dire Straits ! C'est vrai, mais il doit s'agir également d'une coïncidence.

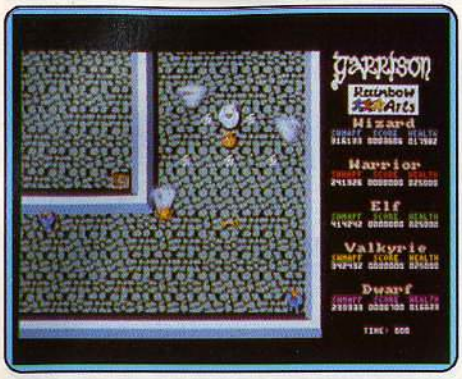
Cessons là de faire du mauvais esprit, il faut bien reconnaître que ce programme est très réussi. La réalisation est irréprochable et les graphismes et l'animation n'ont rien à envier au *Gauntlet* sur *ST*. Et puis, il y a quand même une innovation : les personnages sont cinq et surtout vous pouvez tous les sélectionner si vous le désirez. Avant chaque donjon vous choisissez celui que



Garrisson

vous désirez incarner en tenant compte des caractéristiques de chacun. Et avant qu'ils n'aient tous épuisé totalement leur énergie vous aurez pu visiter de nombreux donjons. Ce programme vous tiendra longtemps en haleine car il n'offre pas moins de cent-vingt-huit salles qui se succèdent de manière aléatoire.

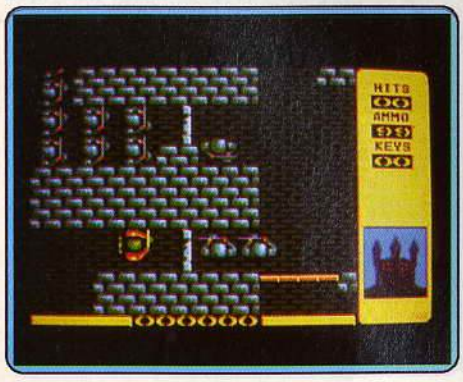
Garrisson est un programme qui manque d'originalité mais qui n'en est pas moins passionnant. Et puis, l'*Amiga* était bien le seul micro à ne pas disposer d'un *Gauntlet* dans sa ludothèque. Cet oubli est mainte-



Garrisson II

nant réparé pour le plus grand plaisir des amateurs d'arcade. (Disquette Rainbow Arts pour *Amiga*.) A.H.-L.

Garrison II : voici le retour de Garrison dans de nouvelles aventures qui, cela n'est pas vraiment une surprise, rappellent étrangement *Gauntlet II*. De nouvelles créatures se sont jointes à celles du premier épisode pour vous mener la vie dure. Heureusement, de temps à autre vous pouvez améliorer votre armement, temporairement, ce qui vous permet d'abattre certains monstres particulièrement redoutables. La seule véritable nouveauté de cette version est le niveau de difficulté élevé. *Garrison II* semble être conçu pour deux joueurs, car si vous êtes seul vous ne ferez pas de vieux os. Même si vous utilisez les cinq personnages, il vous sera très difficile de progresser. Pour vous en sortir une seule solution : ramenez un copain à la maison. Le jeu devient alors passionnant et offre un challenge de taille. En revanche, si vous aimez jouer en solitaire évitez ce programme sous peine de frustration.



Eagle's Nest

Comme le prédécent, ce logiciel bénéficie d'une réalisation très soignée. Hélas, il présente le même défaut que la version antérieure, quelque soit le personnage que vous choisissez, la représentation graphique est la même, ce qui est particulièrement gênant lorsque vous jouez à deux. (Disquette Rainbow Arts pour *Amiga*.) A.H.-L.

Eagle's Nest : ce clone de *Gauntlet* transpose l'action dans une forteresse allemande lors de la dernière guerre mondiale. Un commando de trois hommes s'était infiltré dans le quartier général ennemi avec pour mission de le faire sauter. Ils ont été capturés alors qu'ils avaient réussi à placer des charges d'explosifs reliées à des détonateurs qu'ils n'ont pas eu le temps d'activer.
Selon l'option que vous choisissez vous devez trouver et déclencher ces détonateurs et éventuellement libérer les prisonniers. Vous explorez les quatre étages de la forteresse en affrontant des compagnies de soldats ennemis que vous abattez à la mitraillette. Dans chaque étage vous devez trouver un détonateur ainsi qu'un passe vous permettant d'utiliser l'ascenseur, seul moyen de transport vers les autres niveaux.
La particularité de ce programme repose dans le fait qu'il n'est pas possible de tirer à tout va et ce pour deux raisons : tout d'abord, vos munitions sont limitées et si vous ne parvenez pas à vous réapprovisionner à temps, c'est, hélas, la fin. D'autre part, il vous faut prendre garde à ne pas tirer dans les caisses de dynamite qui se trouvent dans presque toutes les salles, sous peine de sauter avec. Ces deux éléments pimentent le jeu en vous obligeant à ne tirer qu'à coup sûr.
Les graphismes sont très agréables et seul un scrolling par à-coups, du plus mauvais effet, gâche un peu le plaisir. Ce *Gauntlet* très classique compense son manque d'originalité par une action très prenante. (Disquette Pandora pour *Atari ST*.) A.H.-L.



Duet

Duet : ce programme est un clone de *Gauntlet* avec un zeste de *Commando*. Pour la petite histoire : ce jeu avait été annoncé dans les publicités sous le nom de *Commando 86*, mais il ne sortit qu'en 87 et il fallut bien le rebaptiser. Vous êtes un mercenaire, armé d'une mitraillette, qui part à l'assaut des terrains militaires ennemis. Vous affrontez des soldats et des tanks, qui curieusement, sont plus petits que vous. Au passage, vous collectez toutes sortes d'armements, dont des pinces qui vous permettent de couper les barbelés vous barrant le chemin.
La réalisation n'est certes pas le point fort de ce logiciel ! La médiocrité des graphismes est tout à fait indigne d'un *Commodore 64*. Ce jeu banal est la lanterne rouge de ce challenge. (Disquette Elite pour *Commodore 64*.) A.H.-L.



Dandy

Dandy : tous les ingrédients de *Gauntlet* sont repris ici : les donjons infestés de monstres, les clefs et les réserves d'énergie qu'il faut ramasser. En revanche, aucun élément original n'a été rajouté à ce programme très classique. La réalisation est assez médiocre : les graphismes rappellent nettement le *Spectrum* et l'animation n'est guère convaincante.
Contrairement à l'usage, dans ce type de programme, il n'y a pas de scrolling multidirectionnel, ce qui pose parfois des problèmes lorsqu'on sort de l'écran pour passer à un autre tableau. Ce logiciel, guère soigné, qui souffre d'un manque d'originalité, supporte mal la comparaison avec ses concurrents. Toutefois, il faut bien reconnaître que malgré ses défauts on peut quand même se laisser prendre au jeu, le temps de quelques parties. (Disquette Electric Dreams pour *C 64*.) A.H.-L.

Time Bandit : sorti en 1986, *Time Bandit* fut le premier programme développé par Microdeal sur *ST*. Pour un coup d'essai ce fut un coup de maître. Cet excellent logiciel n'a pas vieilli et il reste encore l'un des meilleurs jeux d'action sur cette machine. Tous les ingrédients qui ont fait le succès de *Gauntlet* sont présents : les salles peuplées de monstres qu'il faut abattre ainsi que les bonus à ramasser avant de trouver la sortie. Mais, contrairement à la plupart de ses concurrents, il ne s'agit pas d'une copie servile du grand succès d'arcade. *Time Bandit* est un logiciel très original, d'une richesse incroyable. Il présente seize univers auxquels vous accédez par les portes du temps. Vous pouvez choisir de visiter

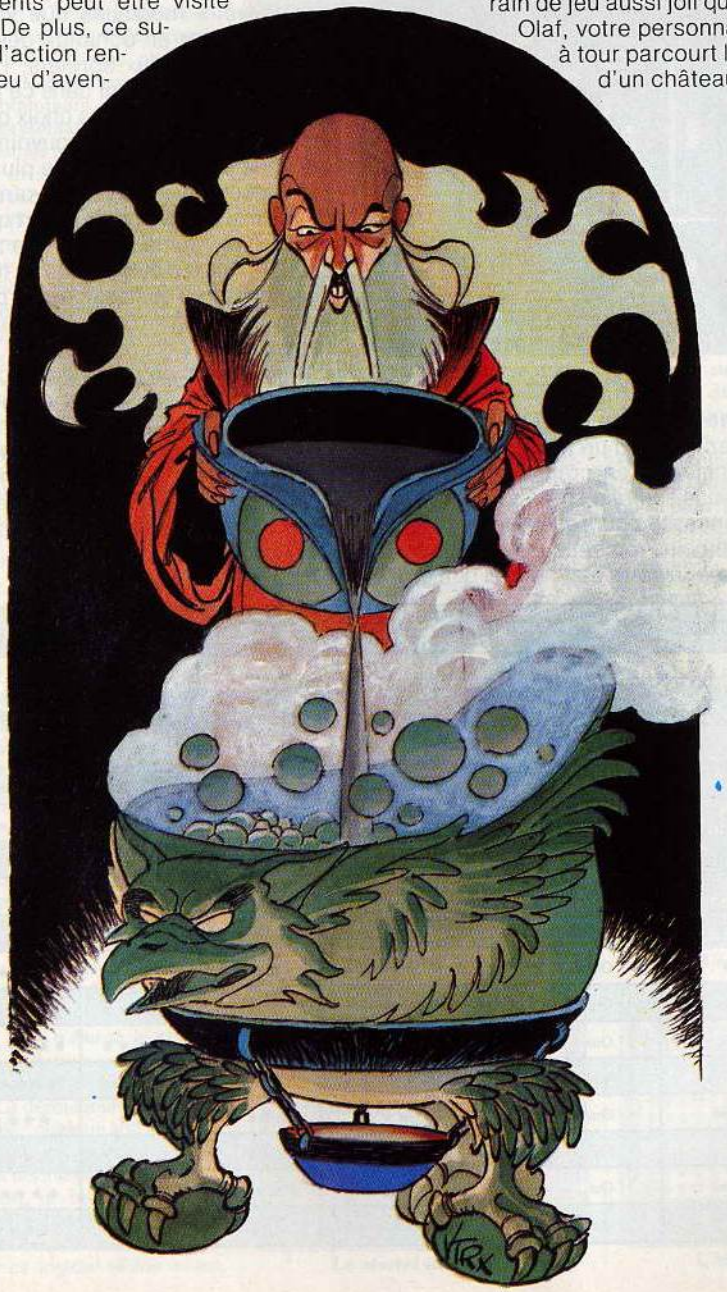


Time Bandit



Stryfe

tous les lieux disponibles ou bien revenir toujours dans le même. A chaque fois que vous entrez à nouveau dans un édifice la disposition des salles n'est plus la même et de nouvelles créatures encore plus agressives, vous y attendent. Chacun des lieux différents peut être visité seize fois. De plus, ce superbe jeu d'action renferme un jeu d'aventure. En effet, dans certains endroits vous êtes confronté à des énigmes et vous pouvez dialoguer par l'intermédiaire du clavier. Néanmoins, les amateurs d'action pure ont la possibilité d'ignorer cette partie du programme, s'ils le désirent. *Time Bandit* est un jeu bien réalisé avec des graphismes fins et seule l'animation saccadée des personnages laisse quelque peu à désirer. Vous pouvez jouer à deux simultanément, option qui présente deux particularités très inhabituelles : dans ce cas, chaque joueur dispose d'un écran et lorsque l'un meurt, il revient sous forme d'une ombre. Il ne peut plus marquer de points, mais il lui est toujours possible d'aider ou d'agresser le survivant. Un must. (Disquette Microdeal pour *Atari ST*.) A.H.-L.



Stryfe : une des missions les plus mouvementées qu'ait connu le *CPC* en la matière. Parlons graphisme tout d'abord avec un terrain de jeu aussi joli que précis. Olaf, votre personnage, tour à tour parcourt les salles d'un château, les jardins qui l'entourent, la forêt ou le désert, contenus dans ce vaste royaume. Le décor est très fouillé, soutenu par des couleurs vives et bien choisies. La vue aérienne profite d'un effet 3D superbe. Le joueur visualise une grande étendue de terrain. Le personnage est certes très petit mais cette disposition a l'avantage d'offrir un cocktail de dangers impressionnant...
Deuxième atout de l'aventure, son animation. Difficile de courir plus vite que ce petit gnome poursuivi par une kyrielle d'ennemis. Ces derniers quittent leurs repaires pour lutter contre votre quotient vital. Il faut tirer en tout sens mais surtout découvrir une stratégie de jeu susceptible de bloquer l'adversaire dans une voie sans issue : une technique particulièrement séduisante en mode « deux joueurs » ! La collecte des indices et la mémorisation simultanée de l'emplacement des diverses parties du décor obligent le joueur à une parfaite concentration. *Stryfe* profite alors au mieux de la précision graphique de ses décors. Impossible de compter sur la chance. La victoire dépend uniquement de votre entraînement au jeu ! Un très bon titre. O.H.



Storm sur PC

Storm : Storm l'invincible et son compagnon de lutte Agravain partent à la recherche de Corine, la femme de notre héros... Scénario classique pour un *Gauntlet* malheureusement mal adapté sur *PC*. Le graphisme de cette mission utilise bien sûr la vue aérienne. Les personnages sont assez grands et évoluent, pour chaque tableau, dans une seule et même salle. Pas de scrolling, Storm saute d'écran en écran par les portes latérales. Le décor de l'aventure est judicieux : Storm et Agravain passent sous des passerelles, tournent sans cesse le long des couloirs anguleux et ouvre enfin des issues secrètes en collectant certains indices. La difficulté de cette progression met en place une ambiance de jeu convaincante. L'ennemi surgit de chacun de ses repaires, encercle votre personnage et épuise lentement son énergie ! En réponse à ces assauts, le joueur est malheureusement handicapé par le manque de précision du maniement du joystick. Poussée latérale pour tourner sur place puis pression avant pour marcher sur l'adversaire, un mode de jeu difficile à prendre en main, notamment sur la version *PC* qui souffre, de plus, d'un



Storm sur C.P.C.

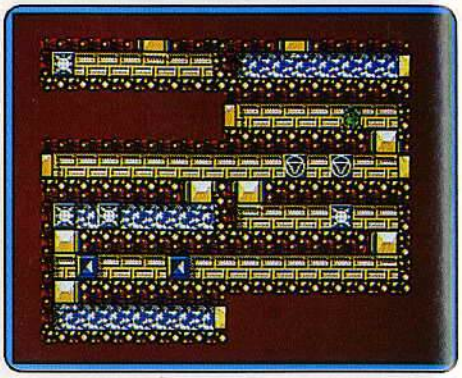
graphisme bien trop précaire. Couleurs fades, dessins grossiers qui ne favorisent jamais la reconnaissance des objets découverts, un handicap difficile à supporter... Le graphisme bien meilleur de la version *CPC* montre pourtant la cohérence de cette partie. La collecte des sortilèges ou bonus d'énergie, l'enchevêtrement complexe des salles et surtout le très plaisant mode « deux joueurs » restent finalement très séduisants sur *CPC*. (Disq. et K7 Mastertronic pour *Amstrad CPC* et *PC*.) O.H.

Demon Stalkers : traditionnellement les grands jeux entraînent l'apparition d'une foule de reprises généralement de moindre qualité. Dans le cas présent, ce logiciel s'inspire incontestablement de *Gauntlet*, mais en aucun cas il ne lui est inférieur, car de nombreuses fonctions et possibilités jusqu'alors inédites lui ont été apportées. Pour la petite histoire il s'agit de combattre une entité malveillante du nom de Calvrak qui a pour antre un donjon disposant de cent niveaux superposés. Comme vous ne dédaignez pas les richesses, vous profitez de vos incessantes batailles pour ramasser les trésors traînant de-ci, de-là. En effet, un grand nombre de paramètres sont contrôlables, vous pouvez ainsi créer vos propres tableaux, y mettre les objets de votre choix (murs, reliques, clés, amulettes, etc.), modifier les couleurs des tableaux, sélectionner différents types de monstres, leur vitesse de progression, leur résistance aux coups ou encore, ultime sophistication, visualiser chacun des niveaux dans sa totalité (utile lors de la création ou de la modification d'un niveau). Graphiquement le logiciel n'a rien d'exceptionnel, mais il reproduit avec efficacité chacune des situations. Le *C 64* n'est plus à son coup d'essai en matière d'animations, ce que confirme les scrollings et multiples mouvements des protagonistes. Les bruitages sont le point faible de l'ensemble (trop rudimentaires). Un bon logiciel qui ne décevra pas les amateurs du genre. Détail important : on peut y jouer à deux simultanément. (Disquette Electronic Arts pour *C 64*.) A.H.-L.



Demon Stalkers

Ranarama : dans ce programme original, vous tenez le rôle d'un jeune magicien qui a été transformé en crapaud. Ne pensez pas qu'il vous suffira d'embrasser une charmante princesse pour redevenir humain, la réalité est moins romantique. Vous ne pourrez retourner à votre état naturel que grâce



Ranarama

à des pouvoirs magiques que vous obtiendrez en détruisant les nombreux sorciers qui hantent les huit étages d'un donjon. *Ranarama* s'inspire indiscutablement de *Gauntlet* mais il ne manque pas, pour autant, d'originalité. L'innovation repose sur les pouvoirs magiques que vous pouvez vous procurer en échange des runes que vous arrachez aux sorciers. La stratégie joue un rôle important dans ce programme et le succès dépend des choix que vous faites entre les différents pouvoirs magiques qui vous sont proposés. Le plus important est d'améliorer au plus vite votre puissance de tir ainsi que d'activer le sort qui vous permet de voir, sur la carte, où se trouvent les sorciers. Mais n'oubliez pas de toujours garder en réserve quelques runes pour remonter votre niveau d'énergie, quand nécessaire.
Ranarama est un jeu bien conçu qui bénéficie d'une réalisation de qualité. Contrairement à la plupart de ses concurrents, il n'offre pas la possibilité de jouer à deux simultanément. Mais cet inconvénient est compensé par ses nombreuses qualités. C'est l'un des programmes les plus originaux de ce challenge. Un jeu passionnant. (Disquette Hewson pour *Atari ST*.) A.H.-L.

LOGICIELS	MARQUE	SUPPORT	ORDINATEURS	DEUX JOUEURS	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	PRIX
DANDY	Electric Dreams	Disq.	C 64	Oui	10	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	B
DEEPER DONGEONS	US Gold	Disq.	C 64	Oui	11	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	B
DEMON STALKERS	Electronic Arts	Disq.	C 64	Oui	15	★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	B
DRUID	Firebird	Disq.	C 64	Oui	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B
DRUID 2	Firebird	Disq.	C 64	Oui	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B
DUET	Elite	Disq.	C 64	Oui	8	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	B
EAGLE'S NEST	Pandora	Disq.	ST	Non	12	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★	C
GAUNTLET	US Gold	Disq.	ST	Oui	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	C
GAUNTLET 2	US Gold	Disq.	C 64	Oui	12	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	B
GARRISON	Rainbow Arts	Disq.	Amiga	Oui	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★	C
GARRISON 2	Rainbow Arts	Disq.	Amiga	Oui	12	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C
RANARAMA	Hewson	Disq.	ST	Non	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	C
STORM	Mastertronic	K7	Amstrad	Oui	12	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	B
STORM	Mastertronic	Disq.	PC	Oui	12	★★	★★	★★★	★★★★	C
STRYFLE	Ere Inform.	K7	Amstrad	Oui	15	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	C
TIME BANDIT	Microdeal	Disq.	ST	Oui	16	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	C

KID'S SCHOOL



Partez à la découverte de la terre, de l'allemand, du pluriel et de l'histoire.

A la découverte de la terre

La sortie d'un éducatif de géologie n'est pas chose courante dans le domaine des didactitiels et peut constituer un événement en soi. Et de surcroît, lorsque l'on apprend que le dit logiciel tourne sur *Atari ST*, alors là, nous ne nous sentons plus de joie! Quelle surprise nous réserve donc Coktel Vision avec *A la découverte de la terre ?*

Hélas, notre enthousiasme est de courte durée. Conçu sur le même mode que ses prédécesseurs *A la découverte de la vie* et *A la découverte de l'homme*, ce logiciel ne nous surprend guère. Il tente de couvrir de façon assez exhaustive et traditionnelle le programme de géologie de quatrième et de troisième, et ce, en proposant deux types d'approche.

Dans le premier cas, argile, granit, sables et grès, craie, roches volcaniques et métamorphiques, calcaire, sables et craie de la Région Parisienne sont passés au tamis. Après un court exposé illustré de shémas plus ou moins réalistes, le graphisme laissant à désirer, notamment en ce qui concerne la représentation parfois fantaisiste de certaines roches, vous avez à répondre à un certain nombre de questions. En fonction de la note obtenue, vous ajoutez une roche à votre collection. Important lorsque l'on sait qu'il en faut au moins six pour accéder à la deuxième partie. Cette dernière vous emmène dans quatre régions spécifiques du globe. De la Californie, en passant par l'Italie ou par les montagnes de l'Everest, les phénomènes sismiques, volcaniques et orogéniques sont étudiés de façon vivante et colorée, faisant somme toute de l'ensemble un outil cohérent et facilitant la compréhension des grands phénomènes terrestres. (Disquette Coktel Vision pour *comp. PC* et *Atari ST, Thomson* et *Amstrad.*)

Matière _____ *géologie 4e et 3e*
Contenu pédagogique _____ ★★★
Intérêt _____ *14*
Prix _____ *C-B*

Le Pluriel des noms

Carraz Éditions arrive en force sur le marché de l'éducatif avec « PC Prim », une collection de logiciels tournant sur *PC* et compatibles et s'adressant aux élèves de primaire.

Le pluriel des noms représente l'un des volets de ce programme, et s'intéresse tout particulièrement à l'apprentissage des règles régissant le pluriel des noms français. Au menu, six règles sont proposées : pluriel des noms se terminant par « au », « eu », « ou », « ail » et par « s,x,z ». L'élève peut également travailler sur les pluriels des noms sans particularité. Afin d'élargir le champ des utilisateurs, deux niveaux de difficulté sont accessibles : niveau CE et niveau CM. Le déroulement des exercices est simple : quelque soit le choix, l'élève doit faire correspondre son pluriel à un nom donné par l'ordinateur. En cas d'erreur, un bref rappel de la règle apparaît à l'écran et la bonne réponse est redemandée. Mais le gros avantage de ce logiciel réside avant tout dans le confort d'utilisation qu'il met à notre disposition. En effet, pendant toute la durée des exercices, huit options restent en permanence affichées en haut de l'écran, permettant ainsi à tout moment de changer de direction de paramètres d'application ou de lire les résultats ou les explications, sans pour cela interrompre le programme. L'utilisateur n'est donc pas enfermé dans un carcan immuable et peut lui-même donner l'orientation qu'il désire à son travail. Ceci apporte une petite fantaisie non négligeable dans des logiciels qui demeurent, malgré tout, très scolaires. (Disquette Carraz Éditions pour *PC* et compatibles.)

Matière _____ *français CE - CM*
Contenu pédagogique _____ ★★★
Intérêt _____ *15*
Prix _____ *C*

Allemand Volume 1

Premier d'une série s'insérant dans la collection de logiciels « Outils-langues » proposés par Cedic/Nathan, *Allemand Volume 1* s'adresse plus spécifiquement aux jeunes néophytes. L'objectif de ce programme visant uniquement l'apprentissage de l'heure et des chiffres allemands, nous ne sommes pas surpris de constater que l'essentiel du travail qui est proposé consiste donc en une série d'exercices bien ciblés.

Au menu des festivités, l'utilisateur a le choix entre « Uhr » et « Scheck ». S'il opte pour la première activité, un menu principal s'affiche, proposant soit des exercices 24 h/24 h ou 12 h/12 h, soit des exemples les illustrant. S'il a du mal à se mettre à l'heure allemande, il peut toujours avoir recours aux informations qui lui indiqueront très précisément comment écrire l'heure. Fort de ces explications, le travail peut alors commencer. Une pendule surmontée d'une girouette apparaît à l'écran. Ses aiguilles indiquent l'heure que l'élève doit écrire en toutes lettres. Un signal sonore valide les bonnes réponses, un signal lumineux les mauvaises. A la troisième erreur, la solution s'affiche. Même scénario, ou peu s'en faut, pour « Scheck ». On a ici le choix de remplir un chèque dont le montant est indiqué en chiffres ou de le lire et ce, en progressant dans la difficulté. Dans les deux cas un bilan donne le pourcentage de réussite. Voici donc un logiciel qui ne brille pas par son originalité et qui prouve encore une fois que l'apprentissage par la répétition semble être le parti-pris de bien des concepteurs d'éducatifs. (Disquette Cedic/Nathan pour *Thomson TO 8, TO 8 D, TO 9, TO 9 +.* et *Nano Réseau.*)

Matière _____ *allemand 6e et 5e*
Contenu pédagogique _____ ★★★
Intérêt _____ *13*
Prix _____ *B*

L'Histoire et les jeux

Enfin une révolution de taille dans la spère de l'éducatif, avec la venue de ce logiciel qui, non seulement représente l'un des premiers en la matière, mais en outre, prouve que ludique et pédagogique peuvent faire excellent ménage. Il était grand temps! Avec *L'Histoire et les jeux* de Free Game Blot, nous assistons à l'abolition d'un certain traditionalisme auquel nous ne pouvons que souscrire.

Imaginez huit siècles d'histoire de France, et non parmi les moins féconds en événements, répartis en cent trois jeux. Telle est la démarche de ce logiciel. Du Moyen Âge et le Graal à la Révolution Française, en passant par Louis XIV et le Grand Siècle, vous êtes tour à tour mis en situation de mener à bien une mission.

A chaque époque correspond une série de jeux. Si vous optez pour la quête du Graal, vous serez aussitôt plongé dans l'ambiance des châteaux forts et votre recherche ne pourra aboutir que si vous faites preuve de logique, de mémoire et de perspicacité. En effet, vous serez amené à résoudre des énigmes, à découvrir des anagrammes et des mots cachés, à vous sortir d'un labyrinthe, en même temps qu'il vous faudra répondre à une série de questions concernant la période considérée. Au départ, vous disposez d'un capital qui, s'il est bien géré, vous donne des atouts supplémentaires. A vous de le faire fructifier! Voici donc un logiciel vivant, enrichissant et qui concilie subtilement apprentissage et amusement. Une épopée enthousiasmante à travers les âges! (Disquette Free Game Blot pour *Thomson TO 8, TO 9, TO 9 +. Nano Réseau MO 5, TO 7/70, MO 5, MO 6,* cassette pour *MO 5, MO 6.*)

Matière _____ *histoire*
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ *18*
Prix _____ *C*

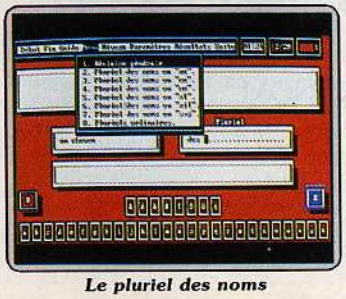
Brigitte Soudakoff



A la découverte de la terre



Allemand volume 1



Le pluriel des noms



L'histoire et les jeux

TILT MICROLOISIRS

CONCOURS

UBI Soft

proposé par TILT - UBI SOFT - ELECTRONIC ARTS

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

E.A.



1er prix : ***1 WEEK END pour 2 personnes au GRAND PRIX DE FRANCE 2 - 3 juillet 88***

2e et 3e prix : ***1 TÉLÉVISEUR PORTABLE NOIR & BLANC***

4e au 10e prix : ***1 SWEAT SHIRT et 2 JEUX***



Question n° 1 : Quel âge aura Nigel Mansell au Grand Prix de France 1988
34 ☐ 35 ☐ 36 ☐

Question n° 2 : Quelle est la vitesse indiquée au compteur au dos de la jaquette Nigel Mansell's Grand Prix?
4 ☐ 5 ☐ 6 ☐

Question n° 3 : Depuis quelle année Nigel Mansell pilote-t-il une Williams?
1983 ☐ 1984 ☐ 1985 ☐

Question n° 4 : Quel est le temps de qualification pour le Grand Prix dans Nigel Mansell's Grand Prix?
67 secondes ☐ 78 secondes ☐ 83 secondes ☐

Question n° 5 : Combien de fois Nigel Mansell a-t-il gagné le Grand Prix de France sur le Circuit Paul Ricard?
1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

BULLETIN RÉPONSE A RETOURNER AVANT LE 27 MAI 1988 MINUIT

à TILT - CONCOURS NIGEL MANSELL
2, rue des Italiens - **75009 PARIS**

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

ABONNE A TILT OUI ☐ NON ☐

MARQUE DE VOTRE ORDINATEUR .....

Réglement du concours sur demande à TILT, 2 rue des Italiens 75009 Paris

The Bard's Tale TM



« Beaucoup de braves ont tenté de libérer Skara Brae. Certains sont perdus dans les catacombes, d'autres errent jusqu'à la mort dans la Tour de Kyrelean. A l'heure où je vous parle, des valeureux guerriers s'apprêtent à affronter le terrible sorcier Mangar et leur chance de vaincre est mince... très mince. Soyez patients bonnes gens de Skara Brae, ces héros ou demi-dieux que vous attendez viendront un jour ». Voilà comment pourrait se terminer le conte du Barde (The Bard's Tale), fleuron de la catégorie jeu de rôle produite par Electronic Arts.

L'objectif est simple, il faut délivrer Skara Brae du joug de Mangar le Mage. Les moyens d'y parvenir sont d'une assez grande difficulté. Le jeu est un challenge intéressant pour les aventuriers confirmés sans pour autant rebuter les débutants. Pour commencer, lisez attentivement la documentation fournie, elle possède des indices importants.

Pour la création des personnages, vous choisissez parmi sept races telles que les humains, les elfes ou les gnomes. Pour les classes, vos personnages peuvent se répartir entre quatre goupes. Dans le premier vous avez cinq types de combattants dont le guerrier, le paladin ou le chasseur. Le groupe de magiciens est constitué de l'illusionniste, le magicien, le sorcier et le mage. Quant au barde il représente à lui tout seul le troisième groupe. Ancien guerrier, il pratique la magie à travers ses chants. Il n'a pas besoin de points d'énergie pour chanter mais il lui faut régulièrement se rincer la glotte dans une bonne taverne ! Le rogue est également l'unique représentant du dernier groupe, celui des voleurs. Bien entendu, des attributs définissent vos personnages, ceux-ci sont classiques : force, intelligence, dextérité, etc. La définition de vos personnages est une phase qui mérite une attention particulière. Notons que le système de jeu confère une rapidité et une facilité d'utilisation appréciables pour cette phase. Prenez donc tout votre temps et recommencez autant de fois qu'il est nécessaire pour trouver un personnage avec des attributs les plus élevés possibles.

Un groupe d'aventuriers comporte un maximum de six personnages et les hommes de magie peuvent changer de profession à l'intérieur de leur groupe. Seules deux professions sont accessibles d'emblée : illusionniste et magicien. La classe de sorcier est à la portée d'un disciple qui possède déjà trois niveaux de sorts (il y en a sept en tout). Le même principe est valable pour la profession de Mage mais il faut trois niveaux de sorts dans deux professions. Un disciple qui possède sept niveaux de sorts dans les quatre classes est un archemage, le personnage le plus puissant de *Bard's Tale*. Ajoutons que toutes les professions de magie ont besoin de points d'énergie pour lancer des sorts.

Vos personnages



Plusieurs combinaisons gagnantes sont possibles pour la constitution de votre groupe. J'ai, par exemple, terminé le jeu avec un paladin, un barde, deux sorciers-mages et deux archemages. Comme on peut le constater les magiciens constituent l'essentiel de l'équipe. La raison en est évidente ; pas de victoire envisageable sans une puissante équipe d'archemages. Le paladin est un excellent combattant mais aussi résistant à certains sorts magiques. Le barde, bon combattant, vous rendra de multiples services grâce à ses chants et ses instruments magiques, utilisables par lui seul. Développez un sorcier et un mage dès le début du jeu. Le sorcier possède des sorts très utiles dans les donjons, comme par exemple ceux qui décèlent les pièges, les escaliers et les endroits spéciaux. Le mage est capable d'invoquer un monstre qui combat à vos côtés. Il est prudent de créer douze personnages au début du jeu ; peu importe les classes choisies pourvu qu'il y ait un nombre égal de guerriers et de magiciens. Premiers objectifs, aguerrir vos aventuriers et vous enrichir. Lors de vos explorations initiales constituez des équipes de trois guerriers et trois magiciens. Placez vos guerriers en tête, car les trois premiers sont en contact direct avec l'ennemi pendant les combats. Apprenez à connaître les forces et les faiblesses de vos aventuriers. Par exemple, observez pendant les combats, l'ordre d'intervention des personnages. Si les membres de votre équipe attaquent toujours après vos adversaires c'est qu'ils n'ont pas une bonne dextérité. Par voie de conséquence vos hommes les plus rapides doivent toujours attaquer les monstres les plus dangereux.

Les passages de niveaux se font au *Review Board*. Vous constaterez que certaines professions montent plus rapidement de niveaux que d'autres. Votre attention devrait se porter sur les hommes de magie. Les magiciens et les illusionnistes montent plus vite que les sorciers, tandis que les mages sont les plus lents à se développer. Tenez compte de ces données lors des changements de classes pour obtenir des archemages.

La ville de Skara Brae



Son exploration est une phase nécessaire pour aguerrir vos aventuriers. Vous y trouvez des tavernes qui vendent des boissons et... des renseignements. L'armurier est situé à quelques mètres de la Guilde des aventuriers, votre base. Les temples sont, dans les premiers temps, votre seul recours en cas de blessures, morts ou envoûtements. Attention, ils sont coûteux ! Mettez-vous à la recherche du *Review Board*, seul organisme habilité pour les passages de niveaux, de changements de classes etc., il se trouve dans Trumpet Street. N'oublions pas Roscoe qui vend des points d'énergie aux magiciens, lui se trouve à l'angle de Serpent et Gran Plaz. Les rencontres nocturnes sont plus dangereuses, rentrez donc avant la tombée de la nuit, du moins dans les débuts.

Les donjons et le château



Seize niveaux vous attendent. Vous y trouvez armes et objets magiques puissants, surtout ceux qui sont utilisables uniquement par un barde. En sus des pièges et téléportations classiques, on y découvre des bouches magiques qui posent des énigmes ou donnent des indices. La trame du jeu est faite de façon qu'un donjon donne accès au suivant dans un ordre croissant de difficulté. Le premier (quatre niveaux) se nomme Sewers (égouts) vous y lirez au dernier niveau le moyen d'accéder au donjon suivant. Ce dernier se trouve dans les catacombes (trois niveaux) sous le temple du Dieu fou. Evitez d'y aller si vous n'avez pas encore de mage. Vous devez y trouver la tombe du roi-sorcier Aildreth et combattre son spectre.

Le château est l'étape suivante : une bouche magique et un sorcier vous posent chacun une énigme.

La solution de la première rime avec un des mots de l'énoncé.

La deuxième est la description d'un monstre bien connu. Au troisième niveau, vous trou-

vez le moyen de pénétrer dans le donjon suivant : Kyrelean's Tower (un niveau). C'est un des niveaux les plus durs du jeu. L'énigme de la première bouche est facile, vous en obtenez la solution en questionnant les taverniers. La solution de la deuxième correspond à... et puis non, ce serait trop vous faciliter la tâche. Une bonne réponse à cette énigme ouvre une porte plus loin dans le donjon. Le donjon final est la Tour du Mangar (cinq niveaux) . Sa principale difficulté consiste a trouver sept mots-clés pour accéder au quatrième niveau. Sachez que les solutions de ce problème se trouvent dans le donjon, les explorateurs patients et persévérants seront récompensés. Le combat final contre Mangar demande une bonne connaissance des faiblesses de nos adversaires, de vos sorts magiques et de la stratégie.

Les combats



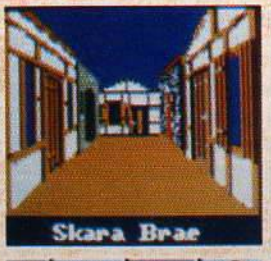
Les combats sont parmi les plus durs que je connaisse dans un jeu de rôle. Vos adversaires sont nombreux (parfois plusieurs centaines !) et très dangereux. Le souffle d'un démon ou d'un dragon peut vous retirer cent points de vie !
Imaginez alors ce qui se passe quand vous tombez sur six démons et six dragons à la fois ! Certains sorts permanents vous permettent de vous protéger efficacement ; mais c'est la puissance d'attaque de votre équipe qui fait la différence. En outre, ayez toujours le bon réflexe d'invoquer un monstre pour qu'il intègre votre équipe. La stratégie devient plus importante dans les deux derniers donjons. Un mauvais choix dans les options de combats et c'est la sanction !
Dans *Bard's Tale* comme dans tous les jeux de rôles, faites un plan des donjons et surtout notez tous les messages et indices. Fouillez toutes les pièces des donjons, des objets aux formes géométriques et des clés s'y trouvent disséminées. Ils sont vitaux pour terminer le jeu. Quant aux petits malins qui seraient tentés d'éteindre l'ordinateur en cas de situations désespérées dans le but d'éviter une mort certaine à son groupe et revenir au stade de la dernière sauvegarde, sachez que vous serez sanctionné par la perte de tout votre or ! Bonnes nuits blanches et que la force soit avec vous ! (Disquette Electronic Arts pour *Amiga*, existe sur *Apple II, II GS, C 64, PC* et *Atari ST*.)

Dany Boolauck





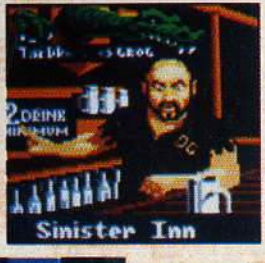




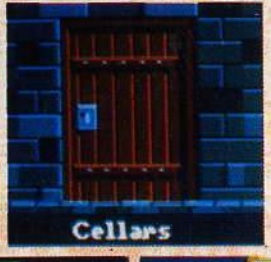












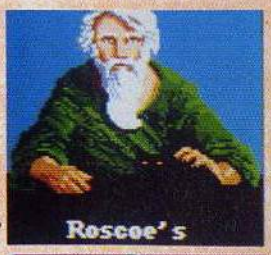











Roscoe's


Skara Brae


Wights


Samurai


Sorcerers

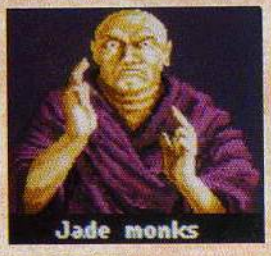

Magicians


Castle


Skara Brae


Storm giants


Zombies


Jade monks


Old statue


Amber Tower


Spectres


Shadow


Fred


Swordsmen


Mouth...


Ogre lords


Basilisks


Blue dragons


Vampires


Eye spies

BANZAÏ

Cartouches en rafales dans l'empire des consoles

KUNG FU KID

Vous avez pour mission de venger la mort de votre maître assassiné par l'ignoble Madanda. Vous devez vaincre les créatures démoniaques qui le servent avant d'atteindre le château du Lion où aura lieu le duel final. Pour y parvenir, vous traverserez sept zones différentes. La mobilité est la clef du succès, à la manière de *Yie Ar Kung Fu*, vous avez la possibilité de sauter très haut. N'hésitez pas à en user, sautez, frappez avant d'esquiver. Vous ne disposez que d'un seul mouvement d'attaque : un redoutable coup de pied qui sera suffisant pour venir à bout de la plupart de vos adversaires. En revanche, à la fin de chaque secteur vous affrontez un guerrier, bien plus dangereux, dont vous ne triompherez pas aussi facilement. Une seule technique : sautez et frappez-le juste avant de retomber puis esquivez. Si vous tentez de le prendre de front, vous aurez bien peu de chance contre lui. En chemin, vous découvrirez des talismans qui vous permettront de détruire vos ennemis à distance et plus tard dans le jeu, des brioches qui feront remonter votre niveau d'énergie et des jarres qui vous protégeront des boules de feu que vous lancent certains ennemis. Ce bon jeu d'action offre d'agréables graphismes, une animation rapide et une bande sonore de qualité. De plus, le scrolling fluide fonctionne dans les deux directions. Un programme simple et prenant. (Cartouche Sega pour *console Sega*.) A.H.-L.

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

AFTER BURNER

Décidément, Sega nous étonne par la qualité de ses adaptations sur consoles des grands succès comme *Outrun*, *Space Harrier* et maintenant *After Burner*. Dès les premiers instants de jeu le décor est planté, le jet décolle de son porte-avions et on rentre dans le vif du sujet. Vous survolez la mer à toute allure alors que les premiers avions ennemis engagent le combat. On est tout d'abord frappé par la qualité de l'animation tant l'impression de vitesse est parfaitement rendue et l'effet de 3D convaincant. Mais ne vous laissez pas aller à contempler le paysage si vous voulez survivre. Il ne s'agit pas d'une promenade, les avions ennemis surgissent de tous côtés et vous devez réagir très vite. Vous les abattez à la mitrailleuse mais aussi en lançant des missiles téléguidés. Votre jet, très maniable, réagit au quart de tour et vous pouvez le lancer dans des loopings à couper le souffle. Bref, de l'action, rien que de l'action. Ça va vite et ça décoiffe ! Tout cela s'accompagne, comme c'est l'usage sur la *console Sega*, d'une bonne bande sonore. Et puis, la scène du ravitaillement en vol est très impressionnante. A ne pas manquer. (Cartouche Sega pour *Console Sega*.) A.H.-L.

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

GREAT FOOTBALL

Le football américain est un sport violent dans lequel la stratégie joue un rôle extrêmement important. Bien sûr c'est cet aspect qui prédomine dans cette simulation. Tout repose ici sur le choix des tactiques employées ainsi que sur le « timing » de leur réalisation. Ce programme vous offre un grand choix de figures d'attaque que vous sélectionnez avant chaque action. Vos joueurs exécutent ensuite la combinaison que vous avez choisie, mais vous ne restez pas passif car vous contrôlez le joueur qui a la balle et vos réactions sont alors très importantes. Il est décisif de choisir le bon moment pour faire une passe, ou pour tenter de marquer un essai. L'idéal est bien sûr de garder l'offensive, mais si vous êtes acculé à la défense il faut alors essayer de deviner la combinaison que l'autre équipe va employer et réagir très vite pour plaquer l'adversaire ou pour intercepter la balle.
Le terrain est vu de dessus, les graphismes et l'animation ne sont pas ce qu'on a vu de mieux sur cette console mais cela ne retire rien à l'intérêt de jeu. Les parties sont passionnantes, pour celui qui fait l'effort de se familiariser avec ce sport intéressant. (Cartouche Sega pour *console Sega*). A. H.-L.

Type ..... *sport*
Intérêt *11*
Graphisme ..... ★★★
Animation ..... ★★★
Bruitage ..... ★★★★★
Prix ..... *C*

GREAT VOLLEYBALL

Après le volleyball de Nintendo, voici la version de la console Sega. Ce sport qui n'a inspiré que très peu de programmes, en général peu réussis, sur micro, n'a heureusement pas été oublié sur vos consoles. A la manière des « games » d'Epyx, vous choisissez tout d'abord votre pays et vous entendez l'hymne correspondant. Ensuite vous définissez les caractéristiques de votre équipe en répartissant les points dont vous disposez sur trois domaines : service, jeté et réception. Avant de commencer le match il est conseillé d'étudier très attentivement la notice si vous voulez faire bonne figure. En effet, ce programme est une simulation assez complète qui offre de nombreuses combinaisons de coups. Si vous parvenez à les maîtriser vous pourrez, alors, élaborer une stratégie efficace. Cela ne va pas sans une certaine complexité mais heureusement vous avez la possibilité de vous entrainer et d'améliorer patiemment vos services et votre lancer de balle. Les graphismes sont clairs et agréables mais l'animation laisse quelque peu à désirer. Le tout s'accompagne d'une bande sonore de qualité. L'approche du jeu est intéressante et la stratégie l'emporte sur l'arcade. C'est une simulation riche mais difficile, qui peut décevoir au début par sa complexité mais qui ne manque pas de qualités. (Cartouche Sega pour *Console Sega*) A.H.-L.

Type ..... *sport*
Intérêt *11*
Graphisme ..... ★★★★★
Animation ..... ★★★★
Bruitage ..... ★★★★★
Prix ..... *C*

GREAT BASEBALL

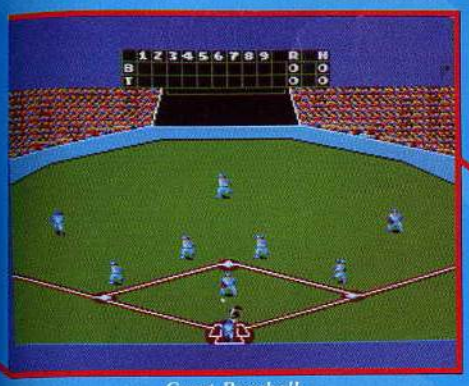
Ce baseball bénéficie de très bons graphismes et d'une animation de qualité. Et de plus, il parle ! (en anglais bien sûr !). Les différents écrans sont très soignés et permettent une vision très claire du jeu.
Vous choisissez le nombre de joueurs et l'un des deux niveaux de difficulté. Dans le premier, les chasseurs courent automatiquement après la balle et dans le second vous les contrôlez vous-même. Ce programme très soigné, qui pourra déconcerter les novices, présente de multiples options : choix des balles de spécialité et de votre niveau de résistance ou sélection des joueurs et leur remplacement en cours de partie. Il est dommage que ce sport original soit si méconnu en France. Une bonne acquisition pour les connaisseurs. (Cartouche Sega pour *console Sega*). A.H.-L.

Type ..... *sport*
Intérêt *12*
Graphisme ..... ★★★★★
Animation ..... ★★★★★
Bruitage ..... ★★★★★
Prix ..... *C*

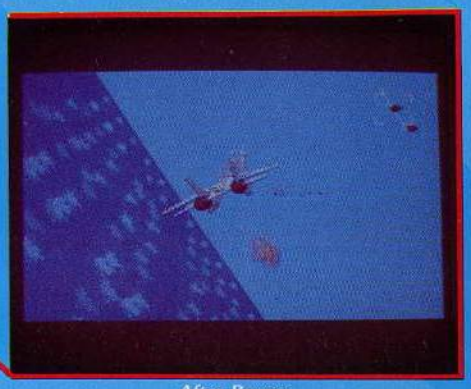
GREAT GOLF

Cette simulation offre un parcours de dix-huit trous. Vous avez le choix entre deux types de jeux : dans le premier le vainqueur est celui qui termine en ayant joué le moins de coups, dans le second il s'agit de remporter plus de trous que l'adversaire.
Vous sélectionnez les clubs dont vous désirez vous servir. Ne faites pas ce choix à la légère car vous ne pourrez pas en changer en cours de partie. Une fois équipé vous étudiez une vue aérienne du terrain avant de commencer le parcours. Prenez ensuite le club qui convient et ajustez la position de vos pieds de manière à obtenir un effet à droite ou à gauche, choisissez l'angle et la puissance de votre tir. Le jeu est très réaliste, vous devez également tenir compte des accidents de terrain ainsi que de la direction du vent. Les différents tableaux

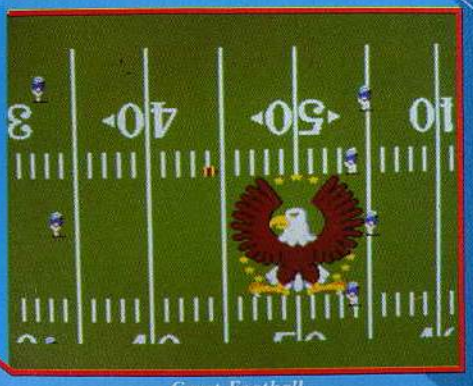
3615 TILT : CHAQUE SEMAINE GAGNEZ UNE CONSOLE SEGA



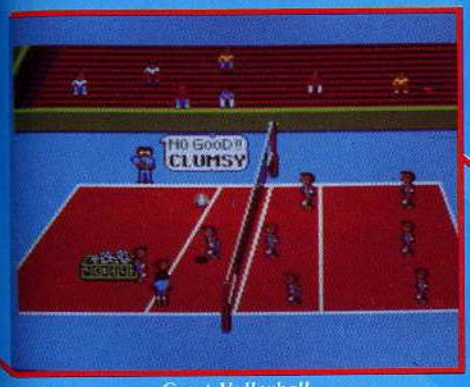
Great Baseball



After Burner



Great Football



Great Volleyball



Illustration Patrice Bruel



Kung fu Kid



Great Golf



Fantasy Zone II



Great Basketball

sont très clairs et vous permettent d'être très précis. Les graphismes son excellents. Il y a toujours moyen d'améliorer sa technique et on progresse assez rapidement. *Great Golf* n'a rien à envier à ses concurrents sur micro. Une réussite. (Cartouche Sega pour *Console Sega*). A.H.-L.

Type ..... *sport*
Intérêt *15*
Graphisme ..... ★★★★★★
Animation ..... ★★★★★
Bruitage ..... ★★★★
Prix ..... *C*

FANTASY ZONE II

Notre héros doit repartir au combat. Comme le précédent, ce nouveau programme est particulièrement destiné aux plus jeunes. Cela se remarque par les graphismes enfantins ainsi que par la simplicité et la facilité de l'action. Les décors, jolis et colorés, sont très agréables. Quant au jeu proprement dit, il s'agit d'un shoot them up dans lequel vous combattez des créatures étranges à la solde de votre ennemi. Lorsque vous les abattez, certaines laissent échapper des pièces et des billets que vous devez ramasser. L'argent ainsi obtenu vous permet d'acheter de nouveaux équipements pour améliorer votre armement, ou bien votre vitesse de déplacement.

Fantasy zone II est un programme sympathique et bien conçu. La progression du niveau de difficulté de l'action est parfaitement bien dosée en fonction du public auquel il s'adresse. Toutes ces qualités en font un excellent logiciel pour les plus jeunes... et pour les autres. (Cartouche Sega pour *console Sega*.) A.H.-L.

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

GREAT BASKETBALL

Un bon programme de basket qui vous permet d'affronter un autre joueur ou bien de participer à un championnat avec sept autres équipes. Comme dans *Great Volleyball*, vous choisissez votre pays avant de livrer un match qui se déroule en deux mi-temps, de trois minutes chacune, entre lesquelles vous avez droit à un intermède chorégraphique offert par les admiratrices de votre équipe. Lorsque l'adversaire a le ballon, une flèche apparaît au-dessus du joueur que vous contrôlez, puis lorsque vous avez la balle, elle indique celui à qui vous pouvez faire une passe.

Le jeu est assez réaliste, il est possible de dribbler, de faire des passes ou de tirer au panier. De plus, deux coups-francs sont accordés au joueur qui a été gêné lors d'un tir et vous devez prendre garde à ne pas heurter le joueur qui a le ballon, vous écoperez d'une faute si vous le faites tomber. C'est un bon programme, rapide et prenant, qui bénéficie d'une réalisation de qualité tant pour le graphisme et l'animation que pour la bande sonore. (Cartouche Sega pour *Console Sega*). A.H.-L.

Type ..... *sport*
Intérêt *14*
Graphisme ..... ★★★★★
Animation ..... ★★★★★
Bruitage ..... ★★★★★
Prix ..... *C*

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-dimensionelles 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.

ATTENTION
Ce grand concours prend fin le 24 Juin 88 à minuit !

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 trouverez 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 p
CONTINENT, CONNEXION, CORA, EUR
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 Méga, 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 déja été tiré au sort, et que seul connait 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 I988 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

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

Balades etoilees

Dans le système de Bételgeuse, une petite planète vit un culte fanatique...
D'ultime quête en intrigue, (presque) tous les chemins mènent vers le ciel étoilé...
A moins que vous ne préfériez les rues mal famées de Washington (DC)
ou le monde du silence de la fameuse cité engloutie qui vous attend à Atlantis...

L'Ange de Cristal

Aidé par votre fidèle Xunk, arriverez-vous à percer le secret d'Antines et à enrayer la vague de fanatisme ? Une aventure haute en couleurs.

L'Ange de Cristal est une nouvelle aventure du droid Crafton créé par Czara. Dans le système de Bételgeuse, une planète du nom de Kef, où vivent les Stiffiens et les Swapis, représente un danger potentiel pour la confédération des planètes. Les Stiffiens possèdent le pouvoir depuis toujours. Leur goût pour l'organisation et la discipline les caractérise. Les Swapis ont, en revanche, une mentalité diamètralement opposée. Discrets, ils détestent l'ordre et s'adonnent la plupart du temps à leur passe-temps favori, le troc. De plus, le pouvoir semble être le cadet de leurs soucis. Une série de cataclysmes naturels ont frappé Kef simultanément et, depuis, une certaine secte religieuse stiffienne voit le nombre de ses adeptes augmenter dans des proportions inquiétantes. Cette secte pratique le culte d'Antines, mystérieuse construction située à l'intérieur d'une haute montagne. Farouchement gardée par des robots et truffée de pièges, Antines n'a jamais été profanée. D'importantes émanations radioactives interdisent l'accès à tout être vivant. Des indices récemment parvenus à la Confédération des planètes démontrent que ce renouveau religieux a fanatisé la population au point que les Stiffiens projettent de l'attaquer. Les Swapis, eux, souhaitent vivement mettre un terme à cette folie religieuse mais comptent sur l'intervention de la Confédération. C'est ici qu'intervient Crafton, qui a pour mission de percer le secret d'Antines afin d'enrayer cette vague de fanatisme.

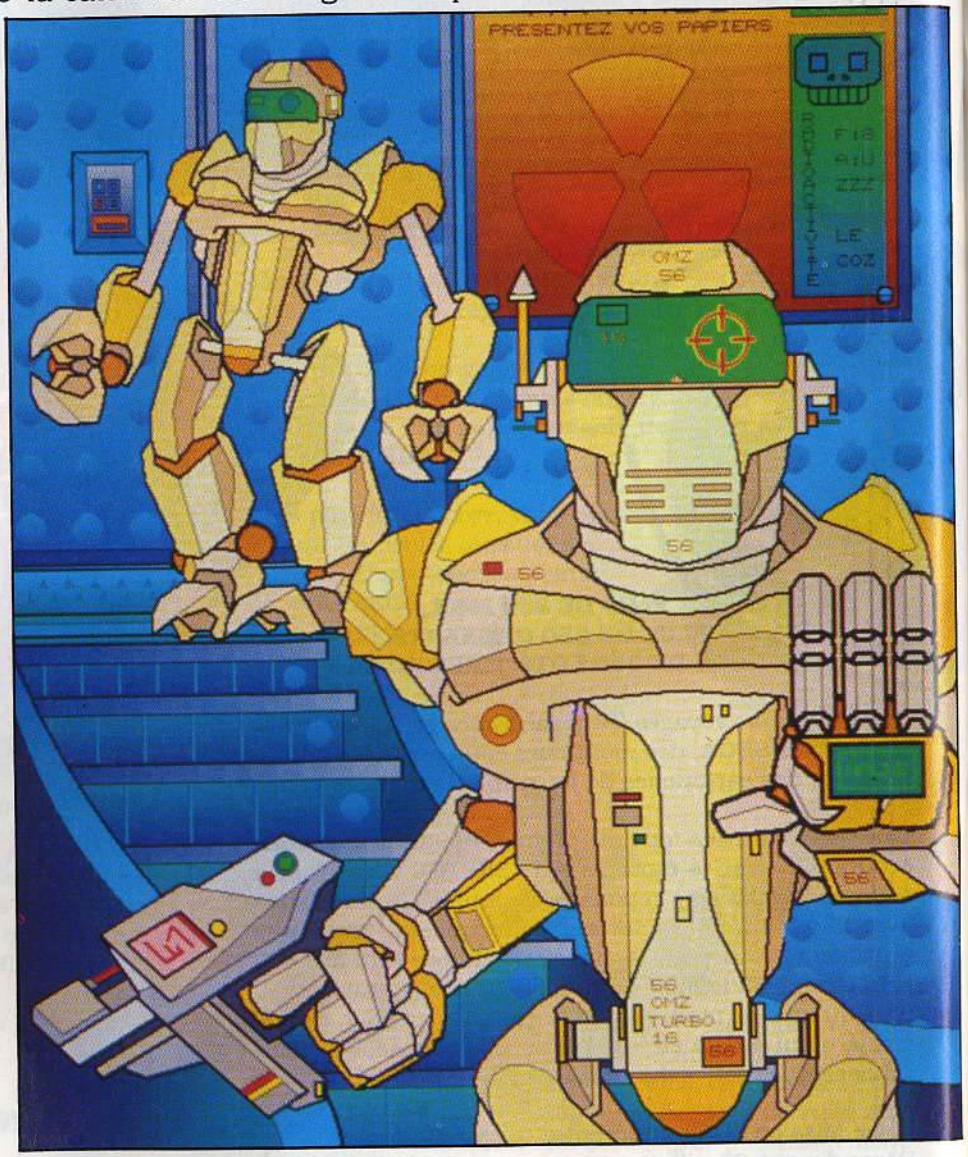
L'aventure commence près de la montagne. Crafton, accompagné par son fidèle Xunk, doit trouver le moyen de pénétrer dans Antines. Les Swapis sont en mesure de vous aider dans ce sens si vous gagnez leur confiance. Commencez donc votre exploration en visitant les maisons Swapis. Vous y trouvez des plaques en bois où sont inscrits des souhaits. En les réalisant vous augmentez votre capital confiance à leur égard et méfiez-vous de certains actes qui risquent de le diminuer. Profitez de l'occasion pour



C'est en collectant les objets que vous ferez fuir les bestioles !



Vous approchez de la mystérieuse montagne où se pratique le culte.

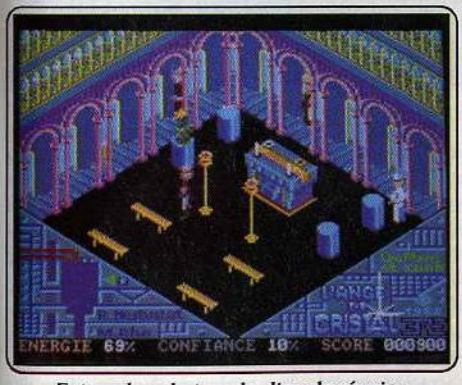


faire du troc d'objets avec eux. La plupart vous seront utiles pendant toute l'aventure. Ils permettent généralement de se débarrasser temporairement d'une multitude de petites bêtes agressives qui vous pompent de l'énergie : bombe fumigène au sandwich ou dynamite... Hormis le troc avec les Swapis, ces objets sont facilement récupérables dans divers endroits du jeu. Les maisons des Stiffiens sont moins accueillantes que celles des Swapis mais tout aussi intéressantes.

Examinez attentivement le décor qui cache souvent des détails ou des objets importants. Vous avez également à résoudre le problème de pertes fréquentes d'énergie dues aux attaques. Il existe des moyens de se revitaliser mais nous vous laissons le soin de les découvrir. N'oublions surtout pas Xunk qui vous suit partout. A part les troubles que peuvent lui causer la présence de la Xunquette, c'est un compagnon bien sage capable de vous rapporter une branche morte que vous lancez ou de trouver un objet de votre choix. *L'Ange de Cristal* bénéficie d'un scénario plus profond et complexe que *Crafton et Xunk*, qui est plutôt un jeu arcade/aventure. Les décors sont riches et colorés et pratiquement tous les objets présents sur l'écran sont déplaçables. Les graphismes, le bruitage et l'animation sont corrects.



L'intérieur d'une maison Swapi. Profitez-en pour faire du troc.



Entrez dans le temple, lieu de réunion des fanatiques Stiffiens...

Néanmoins, *l'Ange de Cristal* plaira aux amateurs de tous âges par son côté agréable et exclusivement visuel. Un bon programme. (Disquette Ere Informatique en français, pour *Atari ST*).

Dany Boolauck.

Type _____ *aventure graphique*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★
Difficulté _____ ★★★
Dialogue _____ ★★★★
Prix _____ *C*

Intrigue

Monochrome et d'un graphisme simplet, une aventure policière qui sait convaincre par la seule force de l'intelligence de son scénario, de l'ambiance et de l'humour, qui reste discret.

Ceux qui apprécient les vieux films policiers américains vont tomber sous le charme d'*Intrigue*, aventure policière et logicielle, qui se joue à un, deux, trois, voire quatre enquêteurs ou enquêteuses.

Ce serait une grave erreur d'imaginer que le jeu commence dans le bureau de l'agence de détectives privés Joe the Shoe. Que vous voyiez par la fenêtre l'obélisque qui singularise les mornes décors de Washington (DC), que le téléphone ne cesse de sonner, que vous compulsiez distraitement des dossiers qui traînent sur les bureaux, constituent autant d'appâts. Car vous êtes dans le pré-générique et, avant de commencer l'enquête, pour retrouver Joe qui vient d'être enlevé, vous devrez rentrer les codes sur lesquels repose la protection du jeu.

Le but de l'enquête consiste à arracher Joe à ses ravisseurs et à élucider le vol du virus PF 13, récemment synthétisé par le professeur Livwright, à l'université Columbia. Les détectives mènent parallèlement leurs enquêtes. La notice donne un plan de la ville, vous savez où aller. Vous cliquez sur l'action



Ne dédaignez pas le petit personnel si vous voulez voir l'ambassadeur sur C 64.

à effectuer (fouiller, aller, sortir, parler, etc.), tandis qu'une zone de dialogue vous offre le choix entre plusieurs discours ou attitudes.

Vos interlocuteurs ou interlocutrices en images noir et blanc digitalisées savent sourire ou cligner de l'œil et ne manquent pas de répartie. Le jeu repose sur une intrigue assez complexe et des dialogues très « couleur locale », en argot américain, parfois mâtiné d'espagnol (au point qu'un mini « spanish glossary » figure dans la notice). Le téléphone sera un des principaux instruments de travail, avec un zeste de bon sens et beaucoup de diplomatie.

En monochrome, presque sans animation, doté d'écrans de paysages simplets, mettant en scène un nombre limité de personnages, *Intrigue* convainc par la seule force de l'intelligence du scénario, de l'ambiance et de l'humour qui sait rester discret. Trois niveaux de difficulté rendent le scénario intéressant même pour les joueurs chevronnés. Une liste de seize conseils peut faire avancer les joueurs bloqués. Certains éclairent la nature du scénario : « Envoyer des fleurs à une femme pour la rendre plus amicale, à condition qu'elle sache qui vous êtes », ou : « Il y a trois chauffeurs de taxis différents, mais deux d'entre eux seulement apparaissent au cours d'un jeu. »

Chaque partie nouvelle se déroule dans un environnement légèrement différent. D'où l'étrange affirmation de la pochette : « plus de 2 000 solutions possibles ! ».

Ce logiciel original sur *Commodore 64* mérite une adaptation sur d'autres machines. Pratiquement pas diffusé en France, il devrait intéresser les anglicistes amateurs de polars. (Disquette Spectrum Holobyte, en anglais, pour *Commodore 64*.)

Denis Schérer

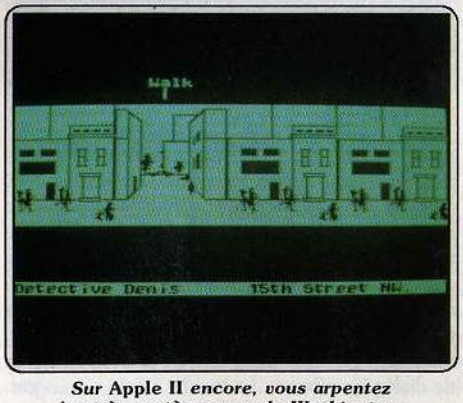
Type _____ *aventure policière*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★
Animation _____ ★
Bruitage _____ ★★★
Dialogue _____ ★★★★★
Prix _____ *n.c.*

Version Apple

La version sur *Apple II+*, *IIe*, *IIc* n'offre aucune différence apparente avec la version *Commodore*. Elle souffre des mêmes limites : absence de cou-



Au quartier général du FBI, le cerbère mal luné rêve de vous flanquer dehors.



Sur Apple II encore, vous arpentez les très austères rues de Washington.

leur, graphismes limités, animation réduite au changement d'expression des personnages, mais — et c'est l'essentiel — elle offre le même pouvoir de séduction. (Disquette Spectrum Holobyte pour *Apple II*.)

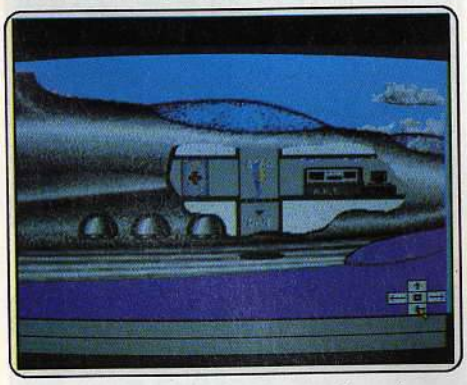
Type _____ *aventure policière*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★
Animation _____ ★
Bruitage _____ ★★★
Dialogue _____ ★★★★★
Prix _____ *n.c.*

Return to Atlantis

De superbes décors en 3D où vous croisez poissons et crabes métalliques. Votre but : protéger les richesses de la mer et retrouver Atlantis...

En route pour un long périple dans le monde du silence à la découverte de ses innombrables trésors et mystères. Et qui sait... peut-être serez-vous le premier à retrouver Atlantis, cette fameuse cité engloutie. C'est ce que vous propose *Return to Atlantis*, un jeu qui a d'emblée le mérite d'être original.

Vous êtes un agent de la Fondation, une organisation à vocation écologique et pacifique. Son objectif : protéger la mer et ses richesses de l'avidité des hommes qui appauvrissent la planète par leur système économique basé sur la société de consommation. Votre personnage est défini en fonction d'attributs tels que la télépathie, la force, la psychologie, etc. Soyez particulièrement attentif pendant cette phase et recommencez autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que votre personnage soit au-dessus de trente-trois points (environ) pour chaque attribut. Ceci fait vous êtes enfin prêt pour la grande aventure : quatorze missions, à remplir dans un



Le vaisseau-base vous servira de centre de soins et de ravitaillement.

ordre précis... La teneur des missions est variée : récupération de trésors, sauvetage de sous-marin en détresse... Après un rapide *briefing* dispensé par un dignitaire de la Fondation vous avez la possibilité de vous plonger directement au cœur de l'action ou faire d'abord un tour au café Sea Thief. C'est un bar fréquenté par des personnages susceptibles de vous fournir des indices sur votre mission. Plaidoiries, menaces et soudoiement sont les seules possibilités de dialogues offertes. La touche « help » vous permet d'obtenir des informations sur le passé de votre interlocuteur. Rappelez-vous qu'une connaissance de sa personnalité peut vous aider efficacement dans le choix de l'attitude à adopter. Dans les premières missions, ne perdez pas trop de temps à questionner ces personnages. Les minutes passées au bar sont décomptées du temps qui vous est alloué pour réussir la mission. Cette séquence est une réussite du point de vue graphique : personnages remarquablement dessinés, visages très expressifs.

L'aventure commence réellement quand vous montez à bord du Viceroy pour vous rendre sur les lieux de la mission. Jet ultra-sophistiqué, le Viceroy est



Draguez les fonds sous-marins pour y découvrir le trésor.

équipé d'un ordinateur nommé ART et un petit sous-marin cybernétique télécommandé par télépathie. Les autres pièces du vaisseau servent de salle médicale et d'entrepôt pour les objets récupérés. ART remplit des fonctions vitales telles que l'envoi de messages, de téléportation d'objets, de balayage radar du fond sous-marin, etc. Le sous-marin nommé RUF est un compagnon indispensable pour vos explorations sous-marines. Programmable, RUF est capable de chercher dans un secteur déterminé des objets qui correspondent aux données que vous lui avez communiquées. Avant de tenter une plongée, faites un balayage radar, localisez les endroits « intéressants » et prenez leurs coordonnées. Une fois sous l'eau vous êtes en contact constant avec ART et RUF. Envoyez RUF explorer un secteur et choisissez le vôtre. Un mini-scanner vous permet d'identifier des objets que vous pouvez utiliser pour cette mission ou la suivante.

Les missions ne sont pas sans dangers, dans les premières, des crabes métalliques vous lancent des bombes sous-marines. On sait seulement qu'ils sont dirigés télépathiquement par une puissance encore inconnue à ce stade du jeu. C'est le moment d'utiliser votre arme, un rayon d'énergie. Faire mouche demande un peu d'entraînement car le système de visée n'est pas pratique. Méfiez-vous des courants qui risquent de vous déporter de la zone dite d'intérêt. Contacter ART et RUF à intervalles réguliers est judicieux (RUF a horreur d'être inactif et vous le fait savoir !). Pour chaque mission réussie, ART calcule vos gains en points d'expérience et d'attributs. Le programme vous donne la possibilité de recommencer la mission afin d'améliorer votre score.

Que dire de *Return to Atlantis* si ce n'est qu'il est passionnant. L'intérêt est tel dans les premières heures de jeu que l'on oublie souvent de vérifier les réserves d'oxygène pendant l'exploration du fond marin. Le système de missions courtes et successives permet au joueur de consacrer une soirée (ou nuit) à une mission avec le sentiment réel d'avoir franchi une étape en cas de succès. Les décors en 3D sont peuplés de poissons et de crustacés de toutes sortes variant selon la profondeur. Les graphismes sont dans l'ensemble d'une qualité correcte. L'environnement sonore est excellent. Pour amateurs de jeux de rôles. (Disquette Electronic Arts, en langue anglaise, pour *Amiga.*) Dany Boolauck

Type _____ *rôle*
Intérêt _____ *16*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Dialogue _____ ★★★★
Prix _____ *D*

Ultima IV

Accompagnée par une agréable petite musique médiévale, votre quête vous transporte dans un monde féérique... Deviendrez-vous l'Avatar ?

Après l'âge ténébreux du magicien Mondain *(Ultima I)*, puis l'époque encore plus rude de son apprentie Minax *(Ultima II)* et la libération de Solaria *(Ultima III)*, la paix s'est instaurée dans le beau pays de Britania. Un jour, alors que vous vous reposez tranquillement dans la campagne, vous voyez apparaître un portique sorti brusquement du sol. Il disparaît d'ailleurs quelques instants plus tard sous vos yeux incrédules. Aiguillonné par la curiosité, vous regardez de plus près et découvrez une amulette, symbole de Vie et de Renaissance et deux livres. Le premier raconte l'histoire de Britania, tandis que le second est plus ancien et plus mystérieux. A sa lecture, vous vous trouvez transporté dans un monde féérique. Une fois dans la roulotte de la diseuse de bonne aventure il vous faut répondre à certaines questions qui permettent de définir votre profil : honnêteté, valeur, justice, spiritualité, sacrifice, humilité, compassion et honneur. C'est à l'aide de ces différents éléments que les caractéristiques de votre aventurier sont établies.



Soyez prudents dans les forêts ! Votre progression y est moins rapide.

Contrairement à *Ultima III*, vous ne disposez, au début, que d'un seul aventurier, sans arme et sans armure. Le monde dans lequel vous évoluez est extrêmement vaste et il est quasi impossible d'en établir une carte détaillée. Pourtant, essayez tout de même de noter les endroits les plus caractéristiques. De nombreuses étendues d'eau vous barrent le passage et comme la nage vous est inconnue il vous faut les traverser en louant un bateau. Le paysage est représenté du dessus, de manière très claire, des icônes symbolisant les types de terrains. Mais l'aspect final est loin d'utiliser pleinement les capacités graphiques de la machine. Le type de représentation adopté n'est pas seul responsable car des logiciels comme *Phantasie III* ont su donner un splendide rendu à ce genre de représentation.

Votre équipe est figurée par un petit personnage que vous contrôlez au clavier aidé éventuellement de la souris pour les déplacements. Il est d'ailleurs dommage que toutes les options ne soient pas accessibles par cette dernière. Comme la région regorge de monstres de toutes sortes, vous devez vous rendre au plus vite à la ville pour compléter votre équi-

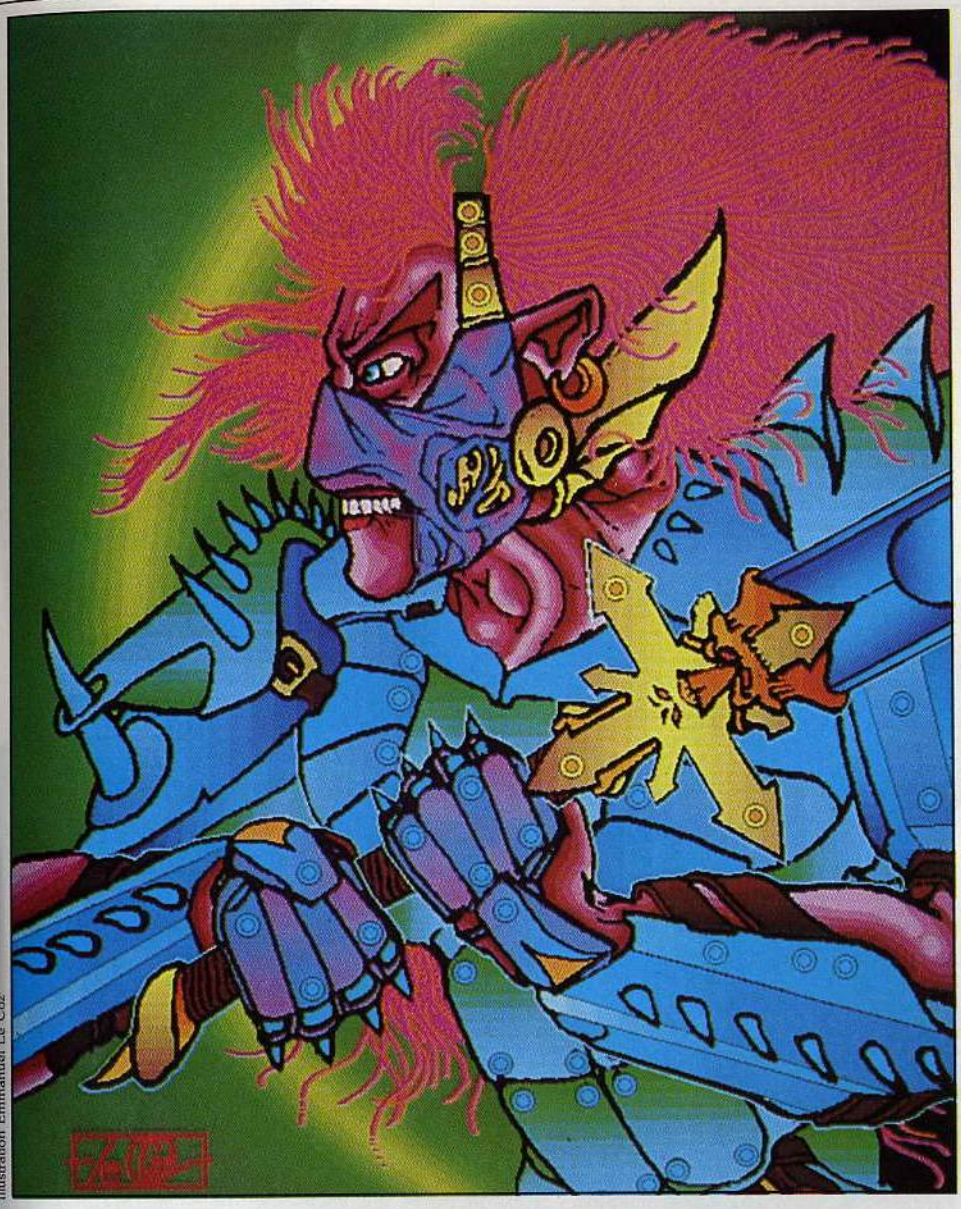


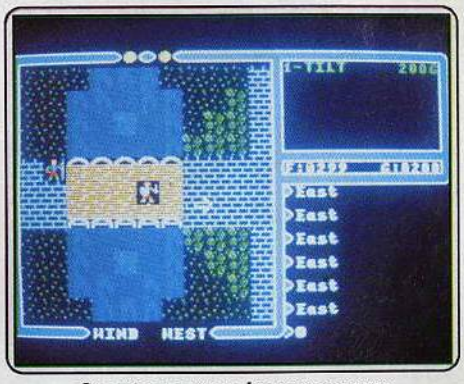
Illustration Emmanuel Le Coz



Entrez dans l'auberge. C'est là que circulent tous les potins.

Après chaque combat victorieux, vous découvrez un coffre contenant or et/ou objets utiles. C'est dans les donjons que les monstres sont les plus nombreux et les plus redoutables. La représentation du dessus cède la place à une vue 3D simple mais claire. Ne vous y aventurez que lorsque votre groupe est de force suffisante. Par mesure de sécurité, vous avez d'ailleurs intérêt à sauvegarder le jeu à intervalles réguliers pour éviter d'avoir à tout recommencer en cas de problème. Une agréable petite musique médiévale vous accompagne tout au long de votre quête.

En conclusion, cette version d'*Ultima IV* aurait pu mieux utiliser la souris et les capacités graphiques du *ST* (bien que toute la phase de création du personnage soit splendide) et les combats être améliorés. Mais même ainsi ce logiciel reste l'un des meilleurs jeux de rôle sur cette machine. (Disquette Origin Systems pour *Atari ST*). Jacques Harbonn



Questionnez tous les personnages rencontrés dans les villes.

Type	*jeu de rôle*
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★★
Dialogue	★★★★
Difficulté	★★★★
Prix	*C*

Quest of the Avatar

La barrière de la langue anglaise saute : *Ultima IV* est désormais disponible en français. Le livret de soixante-quatre pages illustrées comme les écrans sont maintenant traduites dans la langue de Molière.

Le résultat sur les écrans du jeu n'est pas toujours très satisfaisant. On continue à rentrer certaines commandes en anglais, mais Microprose nous l'a promis : ils continuent à travailler pour améliorer encore cette version. Vérifiez donc la langue avant d'acheter le logiciel ! Denis Schérer

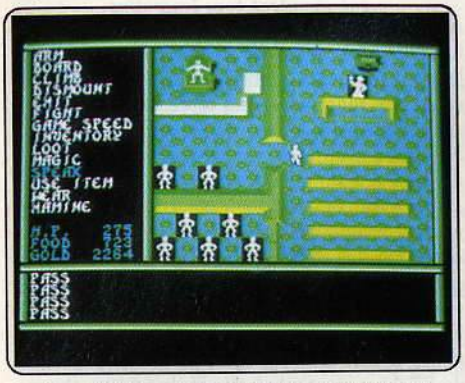
pement et tenter aussi de vous faire des compagnons de voyage. En effet, dans les villes vous trouvez boutiques d'armes, armureries, pub où vous mangez et buvez et surtout glanez de très intéressants renseignements contre un peu d'or, épicerie où vous achetez les vivres indispensables à votre survie et à celle de vos éventuels compagnons, temple de soins pour guérir vos blessures, auberges au repos revivifiant, herboristerie, indispensable pour la création des ingrédients accompagnant vos sorts, et maison de la Guilde, où vous découvrez les objets les plus invraisemblables mais au prix fort, malheureusement. Etant donné la platitude de votre bourse vous pouvez tout juste vous acheter une arme commune et une armure légère.

Vous rencontrez aussi un grand nombre de personnages. Il faut toujours les questionner amplement pour obtenir certains renseignements. Vous leur demandez leur nom, leur profession, leur état de santé et — si cela vous convient — vous leur proposez de venir rejoindre votre équipe (jusqu'à concurrence de sept aventuriers). Bien entendu, plus votre équipe est importante, plus les combats avec les monstres sont faciles. Mais, en contrepartie, n'omettez pas de gérer tout ce petit monde et faites de fréquentes visites dans les villes pour vous approvisionner en boissons et nourriture. Le don d'un peu d'or a souvent la vertu de délier les langues et même les personnages qui ne peuvent pas faire partie de votre équipe ont leur rôle à jouer. Ainsi un dialogue bien conduit avec un herboriste vous met au courant des secrets des plantes magiques indispensables pour acquérir vos sorts. Ces rencontres ne se font pas seulement en ville. Aussi plutôt que d'attaquer sauvagement toutes les créatures dont vous croisez le chemin, commencez par discuter avec elles et tentez d'en apprendre davantage. Mais, parfois le combat est inévitable ou souhaitable. L'écran change, représentant alors séparément chacun de vos aventuriers. Ils attaquent au corps-à-corps, à l'arme de jet ou lancent un sort et cela dans la direction de leur choix. Les sorts disponibles sont variés, tant en attaque, qu'en défense ou en information. Mais les possibilités de combats à l'arme paraissent bien réduites face à des logiciels comme *Phantasie III* ou, mieux encore, *Wizard's Crown*.

Questron II

Remontez dans le temps afin d'empêcher Mantor et ses six sorciers de créer le livre magique aux pouvoirs maléfiques !

Développé sur *Apple*, *Questron* est un jeu de rôle où vous devez retrouver un livre magique aux pouvoirs maléfiques après avoir vaincu Mantor le magicien fou. Le livre magique est indestructible par des moyens naturels. C'est ce petit détail que vous aurez



Dans l'église, il vous faut impérativement contacter le grand sage.



Dans l'île de River Crest, une seule tombe. N'hésitez pas à la profaner.

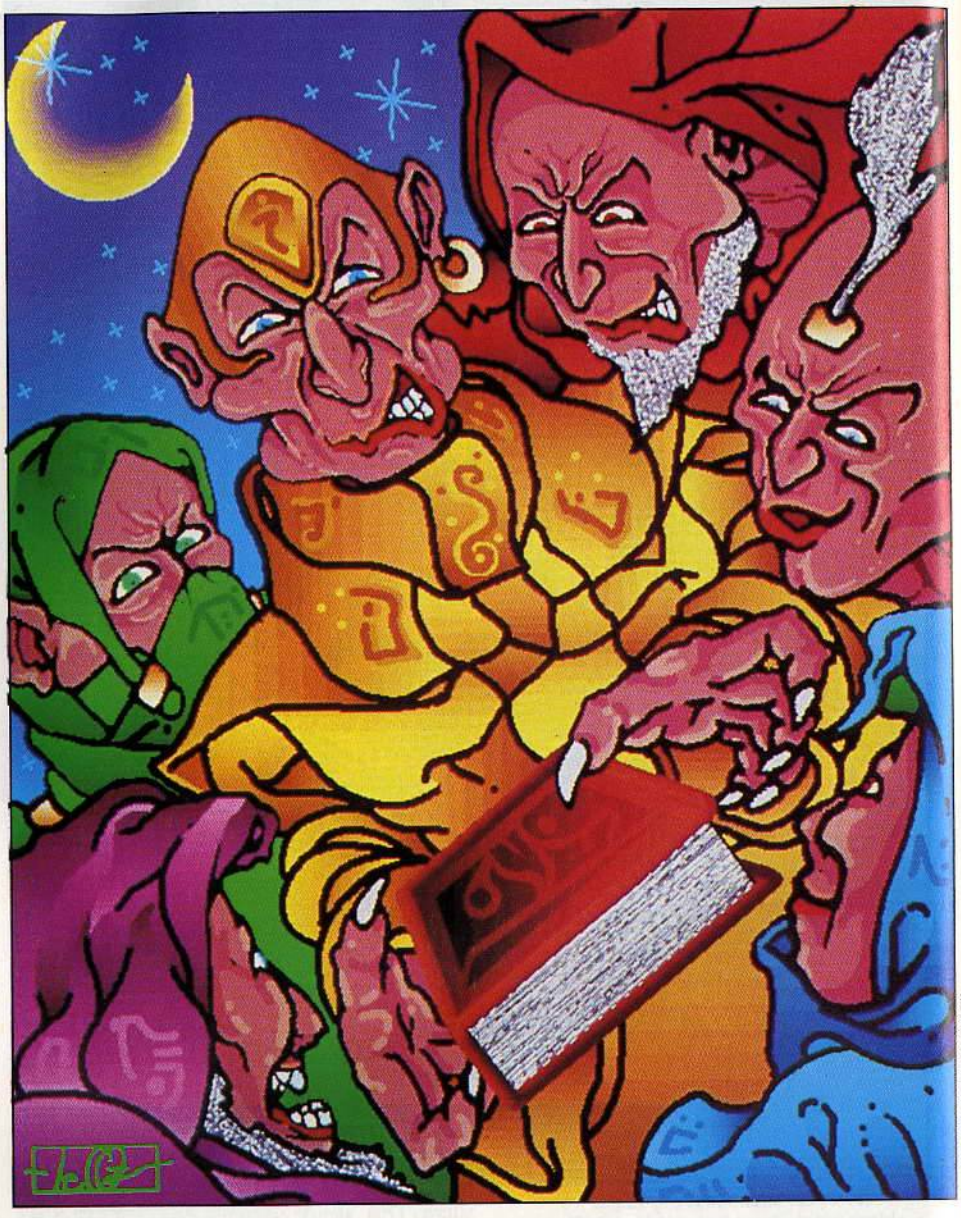


Illustration Emmanuel Le Coz

à résoudre dans *Questron II*. Mesron, le grand mage, vous propose de remonter dans le temps afin d'empêcher la création du livre par Mantor et six sorciers... Longtemps maîtres du pays de Landor, ils furent chassés par un de leurs pairs nommé Kelfar qui réprouvait leur despotisme. Il n'y a pas de véritable création de personnage, vous ne faites que nommer votre héros et ses attributs sont définis automatiquement. Le passage de niveau est lié à la résolution d'énigmes, il n'y a donc pas de points d'expérience. Le temps est un facteur important car les monstres deviennent plus puissants et des éléments nouveaux interviennent. Mesron vous projette donc dans le passé, muni du livre magique et d'une clé d'or. Vous vous retrouvez dans le pays de Landor. Le terrain d'action se limite dans un premier temps à une grande île. On y trouve des villages, des cathédrales et un château. Commencez par éviter les combats et essayez de repérer un village avec un casino. L'argent est, en effet, un facteur important et le casino un excellent moyen pour se constituer un capital appréciable. Les plus débrouillards peuvent gagner jusqu'à 32 000 pièces d'or en quarante minutes au Black Jack. Vous vous procurez ainsi nourriture, armes et armures, points et sorts magiques. Un conseil, mettez dès que possible votre argent en banque pour éviter de tout perdre en cas de mort. Le problème de l'armement est plus ardu car un seul village propose un marteau, un seul autre une armure décente. Ceci implique une exploration exhaustive et dangereuse de l'île car les mauvaises rencontres sont fréquentes. Ne négligez pas les sources de renseignements d'un très haut intérêt. D'autres renseignements peuvent être obtenus auprès des taverniers ou des coiffeurs (barber). Passés ces différents caps, votre attention devrait se tourner vers les cathédrales qui recèlent des trésors et des secrets. Avant de tenter de les piller il est fortement conseillé d'être armé jusqu'aux dents et de faire le plein de points de vie et de sorts magiques car les gardes font partie des adversaires les plus redoutables qui soient. Donjons et tombes recèlent des trésors et objets vitaux pour la suite de la quête mais aussi des monstres agressifs.

Questron II reste fidèle dans son ensemble à *Questron* et *Legacy of the Ancients*. Le système de jeu est identique : vue aérienne du décor où évolue le personnage. Dans les donjons, l'écran se divise en deux : à droite, un plan du labyrinthe et à gauche, une vue en 3D.

Les graphismes et le bruitage sont corrects. L'animation est vraiment moyenne mais cela n'enlève rien à l'attrait du jeu. L'utilisation exclusive du joystick lui confère une convivialité exceptionnelle. Signalons également que le programme pose, à intervalles réguliers, des questions relatives à la documentation. Les questions ne sont pas difficiles et les interruptions assez courtes mais cela coupe tout de même l'ambiance...

Un jeu de rôle très agréable et accessible à tous. (Disquette SSI, en anglais, pour *C 64*.)

Dany Boolauck

Type	*rôle*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★
Bruitage	★★★
Dialogue	★★★★★★
Prix	*D*

6128 AMSTRAD. 3990F

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 le 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

1968 AMSTRAD 1988
20ème ANNIVERSAIRE

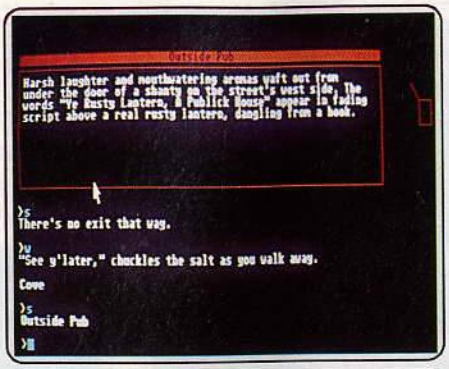
Mendès France M.C.

SOS AVENTURE

Beyond Zork

Des armes et des sorts, des créatures agressives et une fabuleuse noix de coco...

aventure-jeu de rôle : *type*
14 : *intérêt*
– : *graphisme*
– : *animation*
– : *bruitage*
★★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
C : *prix*

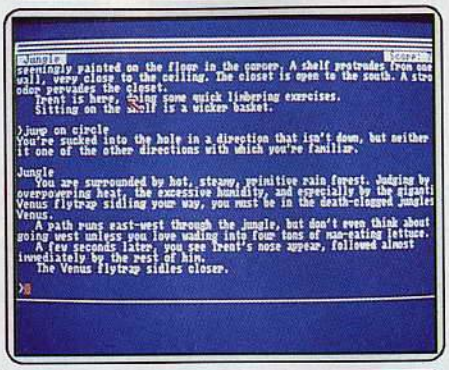


Décidément Infocom innove. Après une aventure érotique (voir *Leather Goddesses of Phobos* ci-dessous), c'est au tour des jeux de rôle. Vous devez retrouver la fabuleuse noix de coco de Quendor. Avant de commencer, il faut créer votre personnage soit en laissant faire le programme, soit en choisissant parmi les personnages déjà créés, soit encore en le déterminant vous-même. Vous disposez de soixante points à répartir entre les six caractéristiques : endurance, force, dextérité, intelligence, compassion et chance. Toutes ont leur importance, aussi, essayez de conserver un équilibre. Au cours de votre quête, vous rencontrez de nombreuses créatures. La plupart sont agressives et vous devez combattre en utilisant les armes ou les sorts que vous avez trouvés. Mais avec certaines, vous pouvez acheter ou échanger des objets ou obtenir des renseignements. Certains des objets, apparemment banals, ne révéleront leur puissance magique qu'après une expertise approfondie chez un spécialiste. Une carte simplifiée facilite votre orientation en rappelant la disposition des derniers lieux visités et de leurs issues. Les dialogues sont faciles et l'aventure est originale. (Disquette Infocom en anglais pour *Atari ST*). J.H.

Leather Goddesses of Phobos

La Terre sera-t-elle un lieu de plaisir ? Un logiciel érotique... pour adultes.

aventure-texte : *type*
14 : *intérêt*
– : *graphisme*
– : *animation*
– : *bruitage*
★★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
C : *prix*



Cette nouvelle aventure-texte d'Infocom est un peu particulière. En effet, l'érotisme y est présent à grande échelle. Les déesses de Phobos ont décidé d'envahir la Terre pour en faire leur lieu de plaisir. L'aventure commence dans un bar et une envie pressante vous conduit aux toilettes. Quelques instants plus tard, vous vous faites enlever pour vous réveiller dans les geôles de Phobos. Vous avez été choisi comme spécimen d'étude. Il est facile de s'échapper de cette prison dont la porte n'est même pas fermée. Dans une cellule voisine, vous trouvez votre compagnon ou compagne qui vous accompagne tout au long de votre périple. Récupérez les différents objets que contient la prison. Après une rapide exploration du bâtiment, vous constatez qu'il n'existe aucune sortie. Essayez donc d'utiliser l'un des deux cercles un peu bizarres peints sur le sol. Ce sont en fait des pentacles de téléportation qui vous conduiront sur Mars ou Venus. Un long voyage commence dans ce monde loufoque. Les dialogues sont faciles et les descriptions (en anglais) très précises. Le programme vous signale les actions susceptibles d'être dangereuses. Un bon jeu d'aventure pour adultes. (Disquette Infocom en anglais pour *Amiga*). J.H.

Shadowgate

Empêchez la ressurrection d'un terrible titan... La mort vous guette à chaque tournant.

aventure
heroïco-fantastique : *type*
17 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
★★★★ : *bruitage*
★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
C : *prix*



Le puissant Lord Worlock a projeté d'utiliser sa magie noire pour faire revenir le plus terrible des titans, Benemoth, à la vie. A vous de l'en empêcher. Vous commencez l'aventure à l'entrée du domaine souterrain de Warlock, muni d'une torche. L'écran est divisé en plusieurs fenêtres (graphique, texte, inventaire, sorties) que l'on peut déplacer et/ou agrandir. Tout le déroulement du jeu utilise d'ailleurs pleinement les possibilités du GEM et de la souris. Ainsi les différentes actions possibles sont sélectionnées par la souris qui permet aussi d'activer un objet de la fenêtre graphique pour le prendre, l'examiner, etc. Les graphismes sont très bien rendus et se modifient en fonction des actions entreprises (si vous brûlez un tapis, il disparaît de l'image). Avant de rentrer, je vous conseille de récupérer la clé se trouvant dans le crane, au dessus de l'entrée. Une fois dans le hall principal, allumez au plus vite l'une des torches, car la vôtre se consume rapidement. Grâce à la clé, vous pouvez ouvrir la grande porte et vous enfoncer dans un monde rempli de monstres et de pièges. Sauvegardez fréquemment le jeu car la mort vous guette à chaque tournant. (Disquette Mindscape en anglais pour *Atari ST*). J.H.

Loads of Midnight

La désolation s'est abattue sur la lande. A vous de libérer la contrée.

aventure : *type*
14 : *intérêt*
★★★ : *graphisme*
– : *animation*
– : *bruitage*
★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
B : *prix*

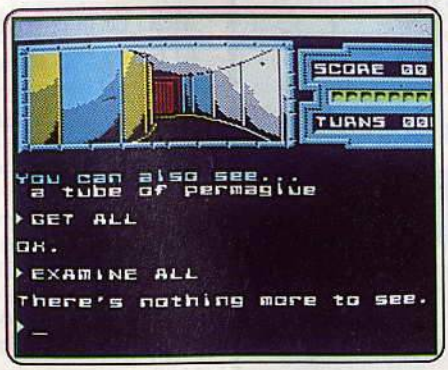


***Lords of Midnight* et sa suite *Doomdark's Revenge* avaient connu un franc succès, fort mérité, lors de leur sortie. Aussi il n'est pas étonnant que certains programmeurs aient décidé d'y faire une suite. Gloompork le maléfique a réussi à récupérer la couronne maudite qui permet le contrôle des esprits. Depuis, la désolation s'est abattue sur la lande. Votre mission consiste, avec l'aide de vos compagnons, a aller à Gigarash pour détruire la couronne, à envoyer Gloompork au diable et libérer ainsi la contrée et les gens. Au cours de votre quête, vous rencontrez de nombreuses créatures. Certaines vous apportent de l'aide en vous fournissant des renseignements importants, ou en effectuant pour vous une action. Les graphismes semblent utiliser la technique d'images générées mais le résultat final est un peu décevant car ils ne sont guère variés. Tous les lieux ne sont d'ailleurs pas représentés en images mais, en contrepartie, les descriptions sont particulièrement détaillées. L'analyseur de syntaxe puissant et le vocabulaire assez étendu facilitent le dialogue. Le ramdisk est bien pratique pour les sauvegardes rapides. Un bon logiciel qui n'égale pas cependant ceux dont il s'inspire. (K7 CRL en anglais pour *Spectrum*).** J.H.

Federation

Un savant passe à l'ennemi. A moins que vous l'en empêchiez, si vous pouvez!

aventure : *type*
14 : *intérêt*
★★★ : *graphisme*
non : *animation*
– : *bruitage*
★★★★ : *dialogue*
★★★ : *difficulté*
B : *prix*



Le savant qui a conçu le vaisseau Quann Tulla compte vendre ses plans à l'ennemi. A vous de l'en empêcher. Au début de l'aventure, vous vous trouvez dans votre vaisseau qui a subi de nombreuses avaries. Une épaisse fumée s'échappe. Le plus urgent pour l'instant, c'est de respirer. Allez vite à l'Est, puis au Nord et mettez le masque à gaz. Le tube qui unit votre navire, le Crimson Cloud II au Quann Tulla n'est pas amarré. Aussi n'empruntez pas ce passage pour l'instant. Allez donc plutôt faire un tour dans le cockpit. Vous y découvrez trois boutons. Le rouge fait tout exploser, le vert met les machines en route pour quelques instants. Mais c'est surtout le bleu qui nous intéresse car il arrime le tube de liaison. Il ne vous reste plus, après, qu'à entreprendre l'exploration de ce gigantesque vaisseau. Les graphismes sont bien faits mais ils n'occupent qu'une toute petite fenêtre à l'écran. Le programme comprend des phrases assez complexes mais n'accepte qu'un seul ordre à la fois. Son vocabulaire est suffisamment étendu pour ne pas trop limiter les dialogues. La sauvegarde du jeu en mémoire vive est bien pratique. Un bon logiciel d'aventure à l'intrigue bien ficelée. (K7 CRL en anglais pour *Spectrum*). J.H.

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

MINITEL
– 10 % SUR TOUS NOS PRODUITS
3615 - Tapez CLUBTEL * STAR
- DES NOUVEAUTES CHAQUE JOUR SUR TOUTES MACHINES
- LES HITS-PARADES PAR ORDINATEUR
- DES LISTES DE TITRES SELECTIONNES
- DES PROMOTIONS A PRIX ECRASES
- LA MESSAGERIE
- PASSEZ VOS COMMANDES PAR MINITEL ET GAGNEZ 10 % !!

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*

AMSTRAD

* NOUVEAUTES

* ARCADE ACTION	109 F	189 F
A.T.F.	85 F	159 F
ADVENCED ART STUDIO		259 F
ADVENCED MUS. SYSTEM		325 F
ALBUM HIBI	169 F	205 F
ALBUM EPIX	119 F	169 F
* APOCALYPSE		229 F
* ARKANOID 2	99 F	159 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE		205 F
* ATOMIK	125 F	159 F
BAZIL DETECTIVE	99 F	149 F
BED LAM	99 F	159 F
BLOOD VALLEY	115 F	159 F
BOB MORANE (Jung. ou Chevalerie ou S.F.)	235 F	239 F
BOB WINNER	135 F	179 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CHAIN REACTION	95 F	149 F
CHAMPIONSHIP SPRINT	99 F	159 F
* CONSPIRATION	149 F	195 F
* CORPORATION	105 F	159 F
CRASH GARRET		209 F
CRAZY CARS	129 F	165 F
* CYBERNOID	99 F	
* DARK SCEPTRE	105 F	159 F
* ENLIGHT. DRUID II	95 F	159 F
E.X.I.T.	135 F	175 F
FER ET FLAMME		265 F
FLYING SHARK	95 F	159 F
* GABRIELLE	119 F	155 F
GAUNTLET II	115 F	165 F
* GEE BEE AIR RALLY	105 F	159 F
* GOLD HITS III	109 F	189 F
* GOLDEN 7		135 F
HAN D'ISLANDE		199 F
HITS DE L'AV. (av. Srami		259 F
HURLEMENTS		159 F
* IKARI WARRIORS	99 F	129 F
IMAGINE ARCARDE HITS (av. Arkanoid)	119 F	165 F
INSIDE OUTING	139 F	189 F
IZNOGOUD	185 F	239 F
JINXTER		199 F
* KARNOV	105 F	159 F
L'AFFAIRE SANTA FE		199 F
L'ANGE DE CRISTAL	139 F	215 F
* L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
L'ŒIL DE SET	135 F	175 F
* LA CH. DE GROTEMBURG	125 F	159 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
* LE JEU DU ROY	105 F	159 F
LE MAITRE DES AMES		175 F
* LE MANGE-CAILLOUX	99 F	155 F
LA MARQUE JAUNE	265 F	265 F
* LA PANTHERE ROSE	125 F	195 F
* LES GEANTS D'ARCADE	109 F	189 F
LES PASS. DU VENT I ou II	259 F	259 F
* LES PRIVES (Vera Cruz, Heritage, Formule, Aff. Sydney)	145 F	195 F
M'ENFIN (G. Lagaffe)	135 F	175 F
* MAGNUM 2 (av. Blue War)		195 F
MASK II	99 F	149 F
MASQUE PLUS		175 F
MATCH DAY II	99 F	155 F
* MEGA APOCALYPSE	109 F	
NIGEL MANSELL	109 F	185 F
* NORTH STAR	89 F	159 F
OUT RUN	105 F	159 F
OXPHAR		209 F
* PEUR SUR AMYTIVILLE	125 F	159 F
* PIRATES		159 F
PLATOON	89 F	129 F
PLAY-BACK		235 F
POWER PLAY	105 F	159 F
PREDATOR	109 F	159 F
PROFESSION DETECTIVE		249 F
QIN		259 F
QUAD	145 F	195 F
RAMPAGE	99 F	159 F
RENEGADE	79 F	129 F
* ROLLING THUNDER	109 F	159 F
* SECOND CITY	85 F	
* SIDE ARMS	99 F	149 F
* SPACE RACER	145 F	189 F
* SPV VS SPY TRILOGY	109 F	169 F
SUPER HANG ON	99 F	159 F
SUPER HITS N° 2	119 F	165 F
SUPER SPRINT	89 F	139 F
SUPER STAR SOCCER	105 F	155 F
* TEN GREAT GAMES II	115 F	
TERRAMEX	99 F	149 F
TETRIS	99 F	145 F
TOP TO ELITE	99 F	149 F
TRESORS D'US GOLD (av. L. Board)	115 F	169 F
TRIVIAL POURSUIT 6000		285 F
TRIVIAL POURSUIT 3000	195 F	
FICHIER SUP. TP 3000	115 F	
TRIV. POUR. JUNIOR 6000		255 F
TRIV. POUR. JUNIOR 3000	189 F	
FIC. SUP. TP JUNIOR 3000	115 F	
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
* UNITRAX	105 F	165 F
* V 2		165 F
* VAMPIRE EMPIRE	125 F	195 F
* VENON STRIKES BACK	99 F	149 F

ATARI ST

UTILITAIRES

ADVENCED ART STUDIO	245 F
BECKER TEXT	675 F
CALCO DATA ou TEXTOMAT	369 F
CALCOMAT PLUS	699 F
COMPILATEUR GFA BASIC	285 F
DEGAS ELITE	285 F
EMULATOR PC DITTO	785 F
FIRST WORD PLUS	995 F
GFA BASIC	395 F
INTERPRETEUR C	389 F
LATTICE C	895 F
LE REDACTEUR	475 F
PROFIMAT	425 F
SUPERBASE	949 F
SUPERBASE PRO	2.295 F

LIVRES

102 PROGRAMMES POUR ST	159 F
BIBLE DU 520 ST	199 F
BIEN DEBUTER AVEC LE ST	139 F
FLIGHT SIMULATOR CO-PILOT	150 F
GRAPHISME EN 3 D	179 F
GRAPHISME EN GFA	235 F
LE LIVRE DU GFA	199 F
LIVRE DU GEM GFA-ASS.	185 F
LIV. DU LECT. DE DISK ATARI	179 F
LIV. DU SECT. DE DISK + DISK	299 F
PEEKS ET POKES DU ST	139 F
PROGRAM. EN BASIC SUR ST	195 F
PROG. EN ASS. 68000 SUR ST	245 F
SOS BASIC GFA	145 F

JEUX

ACADEMY	219 F
ALBUM EPIX	329 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	255 F
BMX SIMULATOR	159 F
BALANCE OF POWER	215 F
BARD'S TALE	279 F
BATTLE SHIPS	149 F
BLACK LAMP	209 F
BLUE WAR 3	235 F
BOB WINNER	195 F
BOBO	259 F
BUBBLE GHOST	195 F
CARRIER COMMAND	259 F
COLONIAL FOLD MAP	NC
COMPUTER HITS	319 F
CRASH GARRET	249 F
DARK CASTLE	265 F
DEFENDER OF THE CROWN	269 F
DEPLOITER	199 F
DEJA VU	299 F
DEMONIAC	245 F
DEUX DE LA MER	185 F
DONJON MASTER	259 F
ECO	199 F
ENDURO RACER	169 F
FER ET FLAMME	299 F
FLIGHT SIMULATOR II	345 F
FUNTSTONES	215 F
GAMBLER	165 F
GUNSHIP	245 F
IKARI WARRIORS	149 F
IRON LORD	289 F
JASON ET LA TOISON D'OR	235 F
JINXTER	245 F
KING OF CHICAGO	NC
KNIGHTMARE	209 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANGE DE CR. (s. CRAFTON)	229 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	285 F
L'ŒIL DE SET	249 F
LA GUERRE DES ETOILES	189 F
LE MAITRE DES AMES	249 F
LA PANTHERE ROSE	259 F
LE JEU DU ROI	249 F
LES GEANTS D'ARCADE	249 F
LES GUERRIERS (TNT + ALTLAIR + PROHIBITION)	259 F
LUCKY LUKE	189 F
MACH III	199 F
MANHATTAN DEALER	255 F
MANOIR DE MORTEVILLE	175 F
MASQUE PLUS	249 F
MISSION GENOCIDE	125 F
NORTH STAR	199 F
OIDS	199 F
OUT RUN	199 F
PEUR SUR AMYTIVILLE	259 F
PHANTASIE III	269 F
POWER PLAY	205 F
POWER STRUGGLE	159 F
PREDATOR	265 F
PUB PUB	125 F
RAMPAGE	159 F
RETURN TO GENESIS	215 F
RINGS OF ZILFIN	259 F
ROAD WAR EUROPA	275 F
ROCKFORD	215 F
ROLLING THUNDER	195 F
SAPIENS	195 F
SECONDS OUT	215 F
SHADOWGATE	299 F
SHUFFLEBOARD	115 F
SINBAD	NC
SKY FIGHTER	99 F
SLAP FIGHT	215 F
SPACE QUEST II	269 F
SPACE RACER	195 F
SPITFIRE 40	255 F
STONE BREAKER	165 F
STRIP POCKER 2	165 F
SUPER SKI	209 F
SUPER SPRINT	165 F
TERRAMEX	215 F
TETRIS	199 F
TEST DRIVE	265 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	245 F
THRUST	125 F
TRACKER	225 F
TRIVIAL POURSUIT	279 F
ULTIMA IV	295 F
U.M.S.	265 F
UNINVITED	255 F
VAMPIRE EMPIRE	215 F
VERSAILLES STORY	259 F
VOYAGER 10	285 F
WAR GAMES CONSTRUCTION SET	199 F
WARHAWK	125 F
WARLOGH'S QUEST	229 F
WESTERN GAMES	265 F
XENON	215 F
ZOMBI	199 F

APPLE II

BARD'S TALE I	315 F
COLONIAL CONQUEST	299 F
CONFLICT IN VIETNAM	289 F
FLIGHT SIMULATOR II	485 F
MARBLE MADNESS	295 F
PEGASUS	265 F
PHANTASIE III	295 F
SONS OF LIBERTY	349 F
SUBBATTLE	335 F
SUMMER GAMES I ou II	315 F
ULTIMA IV	549 F
WORLD GAMES	355 F

APPLE GS

BARD'TALE I	475 F
CALIFORNIA GAMES	325 F
DEFENDER OF THE CROWN	NC
KING OF CHICAGO	NC
MEAN 18	425 F

MACINTOSH

BALANCE OF POWER	325 F
DEFENDER OF THE CROWN	315 F
DEJA VU	335 F
FLIGHT SIMULATOR	545 F
GUILDE OF THIEVES	265 F
KING OF CHICAGO	595
S.D.I.	NC

COMMODORE

A.T.F.	89 F	149 F
APOLLO 18	125 F	189 F
ARCADE ACTION	109 F	189 F
ARCADE ALLEY	99 F	149 F
BANGKOK KNIGHTS	109 F	165 F
BARD'S TALE I ou II		NC
BLACK LAMP	105 F	149 F
BLOOD VALLEY	109 F	159 F
BUGGY BOY	109 F	159 F
CARD SHARKS	109 F	169 F
CHUCK YEAGER	125 F	199 F
COLONIAL FOLD MAP		NC
CORPORATION	99 F	159 F
CYBERNOID	99 F	149 F
DARK CASTLE		159 F
DEFENDER OF THE CROWN	129 F	149 F
DEJA VU		165 F
DEUX DE LA MER		159 F
FALCON		385 F
F-15 STRIKE EAGLE		225 F
FRANCK BRUNO'S BOWING		199 F
§ GABRIELLE		249 F
§ GUNSHIP		269 F
IKARI WARRIORS		159 F
§ INDOOR SPORTS		265 F
§ JET		399 F
§ JONAH BARRINGTON		135 F
§ KAMFGRUPPE		295 F
KING OF CHICAGO		NC
§ L'ANNEAU DE ZENGARA		249 F
§ L'ŒIL DE SET		249 F
LAST MISSION		259 F
LA MARQUE JAUNE		299 F
LE JEU DU ROY		265 F
§ LE MAITRE DES AMES		249 F
LES PASS. DU VENT N° 1 ou 2		269 F
LIVINGSTONE I PRESUME		275 F
LORD OF CONQUEST		169 F
§ MACH III		215 F
§ MANHATTAN DEALER		239 F
§ MASQUE PLUS		265 F
MEGAWATT		245 F
MINIPUT		215 F
PIRATES		269 F
PINBALL CONSTRUCTION SET		175 F
QIN		259 F
§ RINGS OF ZILFIN		299 F
§ ROADWAR 2000		299 F
ROCKFORD		229 F
§ SAPIENS		215 F
SINBAD		NC
SPACE QUEST II		219 F
§ SPACE RACER		199 F
STRIKE FORCE HARRIER		269 F
§ SUPER STAR ICE HOCKEY		265 F
SUPER SAR SOCCER		NC
§ TEST DRIVE		295 F
§ TETRIS		199 F
§ TRIVIAL POURSUIT		229 F
§ ULTIMA IV		245 F
U.M.S.		245 F
VERSAILLES STORY		259 F
§ ZOMBI		249 F

AMIGA

ADVENTURE CONST. SET	189 F
ARKANOID	269 F
ART PACK II	129 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	265 F
BALANCE OF POWER	349 F
BATTLE SHIPS	199 F
BLASTABALL	119 F
BLUEBERRY	265 F
CITY DEFENSE	199 F
COGANS RUN	165 F
COMPUTER HITS	325 F
CRACK	275 F
CRASH GARET	365 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DELUXE PAINT II	765 F
ECO	229 F
FERRARI FORMULA ONE	259 F
FLINKSTONES	219 F
GEE BEE AIR RALLY	215 F
JET	399 F
KING OF CHICAGO	325 F
L'ARCHE DU CAP. BLOOD	365 F
LA GUERRE DES ETOILES	219 F
LA PANTHERE ROSE	259 F
LARRIE AND THE ARDIES	175 F
LITTLE DRAGON	169 F
MACH III	219 F
PASSAGERS DU VENT	319 F
ROLLING THUNDER	195 F
ROCKET RANGERS	299 F
SARGON III	345 F
SECONDS OUT	229 F
SHADOWGATE	445 F
SIDE WINDER	129 F
SLAYGON	229 F
SPACE RACER	199 F
STARWAYS	229 F
STRANGE NEW WORLD	165 F
STRIKE FORCE HARRIER	269 F
TETRIS	191 F
THE WALL	165 F
THREE STOOGES	299 F
THUNDERBOY	169 F
VAMPIRE EMPIRE	265 F

IBM PC ET COMPATIBLES PC 1512

§ : existent en 5''1/4 et en 3''1/2

§ ARMORIC LE VICKING	265 F	
§ AST. CHEZ RAHAZADE	259 F	
B 24	NC	
§ BALANCE OF POWER (5''1/4)	259 F	
§ BALANCE OF POWER (3''1/2)	355 F	
§ BARD'S TALE	279 F	
BOBO	259 F	
§ BLUEBERRY	269 F	
§ CHUCK YEAGER	295 F	
§ CONFLICT IN VIETNAM	339 F	
§ CRAZY CARS	259 F	
§ DEFENDER OF THE CROWN	299 F	
DEJA VU	335 F	
§ DESTROYER	199 F	
DETECTIVE	NC	
DEUX DE LA MER	259 F	
FALCON	385 F	
F-15 STRIKE EAGLE	225 F	
FRANCK BRUNO'S BOWING	199 F	
§ GABRIELLE	249 F	
§ GUNSHIP	269 F	
IKARI WARRIOS	159 F	
§ INDOOR SPORTS	265 F	
§ JET	399 F	
§ JONAH BARRINGTON	135 F	
§ KAMFGRUPPE	295 F	
KING OF CHICAGO	NC	
§ L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F	
§ L'ŒIL DE SET	249 F	
LAST MISSION	259 F	
LA MARQUE JAUNE	299 F	
LE JEU DU ROY	265 F	
§ LE MAITRE DES AMES	249 F	
LES PASS. DU VENT N° 1 ou 2	269 F	
LIVINGSTONE I PRESUME	275 F	
LORD OF CONQUEST	169 F	
§ MACH III	215 F	
§ MANHATTAN DEALER	239 F	
§ MASQUE PLUS	265 F	
MEGAWATT	245 F	
MINIPUT	215 F	
PIRATES	269 F	
PINBALL CONSTRUCTION SET	175 F	
QIN	259 F	
§ RINGS OF ZILFIN	299 F	
§ ROADWAR 2000	299 F	
ROCKFORD	229 F	
§ SAPIENS	215 F	
SINBAD	NC	
SPACE QUEST II	219 F	
§ SPACE RACER	199 F	
STRIKE FORCE HARRIER	269 F	
§ SUPER STAR ICE HOCKEY	265 F	
SUPER SAR SOCCER	NC	
§ TEST DRIVE	295 F	
§ TETRIS	199 F	
§ TRIVIAL POURSUIT	229 F	
§ ULTIMA IV	245 F	
U.M.S.	245 F	
VERSAILLES STORY	259 F	
§ ZOMBI	249 F	

MSX

747 FLIGHT SIMULATOR	169 F
ELITE	115 F
FLIGHT PACK	119 F
FORMULE ONE SPIRIT	209 F
INDIANA JONES	99 F
KNIGHTMARE	169 F
NEMESIS II	195 F
PENGUIN ADVENTURE	169 F
ROAD FIGHTER	169 F
SALAMANDER	229 F
SKY JAGUAR	169 F
THE GOONIES	169 F
THE MAZE OF GALIOUS	169 F
TREASURE OF USAS (MSX 2)	229 F
TUER N'EST PAS JOUER	99 F
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	179 F
YIE AR KUNG FU II	169 F

PCW

ACE + JOYSTICK	384 F
BOB WINNER	219 F
COMPT. ALIENOR (8512 et 8256)	799 F
COMPTABILITE ALIENOR (9512)	855 F
GUILDE OF THIEVES	215 F
JINXTER	249 F
MATCH DAY 2	169 F
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
RUBIS (logiciel de gest. en franç.)	499 F
TETRIS	199 F
TOMAHAWK	149 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

ATARI 800

ACE OF ACES	115 F	159 F
ARKANOID	89 F	139 F
BAZIL DETECTIVE	95 F	135 F
COLONIAL CONQUEST		325 F
COLONIAL FOLD MAP		NC
CRUSADE IN EUROPE	155 F	199 F
DRUID	99 F	149 F
MECHT BRIGADE		325 F
MIRAX FORCE	95 F	125 F
PHANTASIE II		239 F
SILENT SERVICE	95 F	145 F
SPV VS SPY III	105 F	155 F
TUER N'EST PAS JOUER	99 F	145 F
PAWN ou G. OF THIEVES		199 F
TRIVIAL POURSUIT 3000		285 F
WAR GAME CONST. SET		215 F
WINTER OLYMPIADE	115 F	

CONTACTEZ-NOUS POUR CONNAITRE LES NOUVEAUTES ET LES AUTRES TITRES

THOMSON

20 MILLIONS DE DOLLARS	129 F	(tous)	169 F	(tous)
AQUANAUTE			209 F	(8 9 9+)
ATOMIK (casse-briques)			209 F	(8 9 9+)
BOB WINNER	155 F	(6 8)	215 F	(6 8 9+)
BOBO	145 F	(6)	199 F	(8 9 9+)
ENDURO RACER	149 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)
EUROPE 92 (Géo. C.E.E.)			225 F	(8 9 9+)
GAME OVER	155 F	(tous)	209 F	(8 9 9+)
GOLDEN 7			145 F	
GRAND PRIX 500	169 F	(6 8)	199 F	(6 8 9 9+)
JUNGLE HERO	129 F	(tous)	169 F	(tous)
KUNG FU	109 F	(tous)	139 F	(tous)
LES ATHLETES	145 F		199 F	
LES CAVERNES DE THENEBE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
MACH III	139 F	(6 8)	219 F	(6 8 9+)
PLAY BAC (jeux société)			249 F	(6 8 9 9+)
QUAD	169 F	(6 8)	209 F	(6 8 9 9+)
ROAD KILLER	129 F	(tous)	169 F	(tous)
STONE ZONE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
SILENT SERVICE	139 F	(6 8 9 9+)	189 F	(8 9 9+)
SLAP FIGHT	155 F	(tous)	209 F	(8 9 9+)
SPACE RACER	149 F	(6 8)	199 F	(8 9 9+)
TOUT SOUSS	155 F	(5 6)	209 F	(8 9 9+)
TRIVIAL POURSUIT	199 F	(8 9 9+)	259 F	(8 9 9+)
TURLOG LE RODEUR	259 F	(6)	259 F	(8 9 9+)
WIZZBALL	149 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)

SEGA

ACCELERATEUR SEGA	165 F
KONIX SPEED-KING SEGA avec bouton autofire	189 F
LUNETTES 3D SEGA	650 F

AFTERBURNER	285 F
BLACK BELT	195 F
FANTASY-ZONE II	285 F
GANSTER TOWN	209 F
GLOBAL DEFENSE	225 F
GREAT GOLF	229 F
MY HERO	159 F
OUT RUN	249 F
SECRET COMMAND	195 F
WONDERBOY	195 F
ZAXXON 3D	285 F
ZILLION	195 F

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR BUS CPC	125 F
BOITES RANG. DISQ. SERRURES :	
- pour 10 DK 3'' et 3''1/2	55 F
- pour 40 DK 3'' et 3''1/2	100 F
- pour 80 DK 3'' et 3''1/2	150 F
- pour 50 DK 5''1/4	110 F
- pour 100 DK 5''1/4	165 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
DISQUETTES VIERGES : - 3''	250 F
- 3''1/2	155 F
- 5''1/4	95 F
DOUBL. DE JOYSTICK CPC (en V)	90 F
HOUSSES : - 464 ou 6128	115 F
- 520 ST ou PCW 9512	149 F
- PCW 8256 ou PC 1512 ou 1040 ST	189 F
- 1108 ou 1109	165 F
KIT DE NET - 3'' ou 3''1/2 ou 5''1/4	80 F
RALLONGE AUM. VIDEO 464	100 F
RALL. JOYSTICK ET SOURIS 20 CM POUR ST	45 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	55 F
SPECTRUM INTERFACE	50 F
SUPPORT ECRAN 14'' (CPC-AMIGA)	160 F
SUPPORT ECRAN 12'' (PC-ST)	130 F
TAPIS SOURIS	75 F

MANETTES

MANETTE PC ''ANKO''	155 F
QUICK-SHOT 1	59 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II+	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO. TRANSPARENT	149 F
SWITCH JOY I (Tir rafale)	89 F
2 SWITCH JOY I	159 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUBLE-PRISE	100 F
2 SWITCH JOY DEL-PRISE	170 F

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement
Notre catalogue sur simple demande

COMMANDEZ PAR MINITEL
3615 - Tapez CLUBTEL * STAR
Nouveautés, Hit-parade, Promotions, Commandes

SUR MINITEL : DES TITRES SUR SPECTRUM, ATARI 2600, DES ACCESSOIRES, ETC.

Note : la parution de certains titres est prévue pour le courant du mois, nous ne nous tenons pas pour responsable d'un retard de parution.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM-TOM - Envoi recommandé par avion				+ 50 F	
				Frais de Port	15 F
				C. R.	
				TOTAL	

Payez par Carte Bancaire

|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|

Date d'Expiration ..../.... *Signature :*

EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT.

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

TILT 05/88

NOM _____
Prénom _____
Adresse _____
Ville _____
Code postal _____ Tél. _____

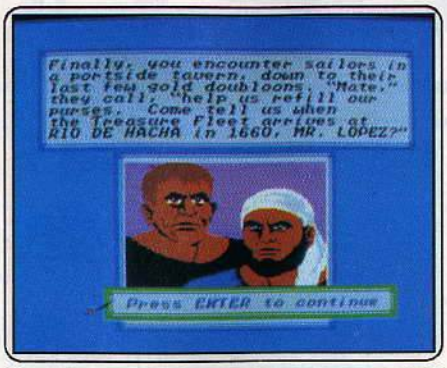
MODE DE RÈGLEMENT
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement + **20 F** ☐
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

SOS AVENTURE

Pirates

Une réussite surprenante pour le *PC*. Stratégie, réflexion, duels, un régal...

aventure/action : type
16 : intérêt
★★★★★ : *graphisme*
★★★★ : *animation*
★★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *bruitage*
C : prix



Pirates sur *Commodore 64* est excellent (voir *Tilt* n° 46 p. 129). *Pirates* sur *IBM* est superbe : c'est une réussite surprenante pour la machine. Les programmeurs de Microprose n'ont pas ménagé leur peine : ils ont reprogrammé une version pour carte EGA (ou VGA), une autre pour carte CGA, une troisième pour Tandy 1000. Les pirates n'acceptent pas la carte Hercules. La version EGA est éblouissante. Tout l'univers des pirates et corsaires, sur plus d'un siècle, se trouve prisonnier de votre machine. Les phases de réflexion de haute stratégie alternent avec les duels, les batailles navales pendant lesquelles virevoltent les navires soumis aux sautes de vent, perdus parmi les reflets du soleil sur la mer bleue. Microprose fournit une notice abrégée permettant de flâner agréablement dans le jeu, de découvrir de nouveaux rivages sans les avoir cherchés, avant d'attaquer les quatre-vingt-dix pages du copieux manuel, fort heureusement écrit en français. Une aventure action est rarement aussi enracinée dans un lieu, une époque et aussi ludique ! Microprose a réussi — avec ce logiciel - à transposer à la saga des pirates le souci du détail des simulateurs de vol ! (Disquette Microprose pour *PC*). D.S.

Rat Connection

« Cause français mon gars » dit le programme à tout propos ! Voyons un peu.

aventure : style
8 : intérêt
★★★ : *graphisme*
★★ : *dialogue*
★★★★★ : *difficulté*
F : langue
B : prix



Rat Connection, a résisté longtemps aux efforts de nos testeurs. En effet, vous vous réveillez dans un appartement de trois pièces : un flingue sommeille dans le tiroir du bureau, des dossiers dans l'armoire. Le lavabo crasseux souffre que l'eau ait été coupée. Dès que vous mettez le nez dehors un policier vous arrête pour exhibitionnisme : on ne se promène pas nu comme un ver ! Le lit est indéplaçable, impossible de s'habiller avec les draps, dans la salle de bains, les éléments semblent fixes. J'ai tenté d'ouvrir la corbeille à linge, la boîte, puis j'ai pensé à la chasse d'eau des W.-C. Il fallait ouvrir le panier à linge, prendre les vêtements puis « les porter » (pas s'habiller, se vêtir, les enfiler, les mettre). Alors seulement, vous pouvez sortir. Au Ritz, vous voulez commander « garçon une bière ! » et lui, répond : « j'en ai marre, j'en peux plus ! pourquoi tant de haine ? » En effet, l'analyseur de syntaxe a simplement compris « con ». Le sot ! *Rat Connection* souffre de son manque de souplesse, qui le rend trop difficile. La fréquence à laquelle revient le leitmotiv « cause français mon gars » énerve, vu le nombre de fautes d'orthographe dans le jeu. (Disquette MBC pour *Amstrad CPC*). D.S.

La Marque Jaune

Blake et Mortimer coinceront-ils l'insaisissable Marque Jaune ?

aventure-action : type
14 : intérêt
★★★★★★ : *graphisme*
★★★★ : *animation*
★★★★★ : *bruitage*
F : langue
C : prix

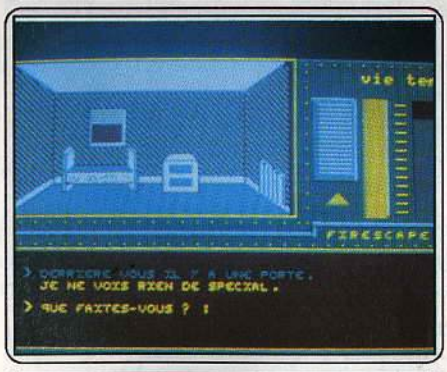


Lentement, Big Ben égrène les heures sur la Cité inquiète. Londres vit au rythme des enlèvements organisés par la « Marque Jaune ». Blake et Mortimer doivent coincer l'insaisissable malfaiteur. Un bon conseil : dévorez l'album de la bande dessinée célèbre dont est tiré le scénario de ce logiciel d'Edgar P. Jacobs avant de charger le programme de Cobra Soft. Cinq épisodes d'aventure-action mettent les héros en mouvement. Si les graphismes superbes respectent scrupuleusement le style de l'auteur, la sonorisation est de haute qualité, l'animation très fluide, en revanche, la poursuite dans une sorte de labyrinthe, représentant les docks brumeux, un parc, les égouts, le laboratoire piégé du savant fou Septimus, se répète inlassablement d'une scène à l'autre, et par conséquent déçoit. Certes, quelques gags réussis égayent le jeu, tel ce personnage qui s'échappe du cadre de la fenêtre dans laquelle il évolue. Mais l'action se déroule dans des fenêtres trop petites et la patiente élaboration du plan des dédales n'arrive pas à compenser le manque de progression au sein de épisodes. (Disquette Cobra Soft pour *Amstrad CPC*. Annoncé pour *Atari ST*, compatibles *PC* et *Thomson*). D.S.

Firescape

Périrez-vous dans votre hôtel en flammes ? Une brûlante question qui n'embrasera pas les foules...

aventure : type
9 : intérêt
★★ : *graphisme*
★ : *bruitage*
★★★ : *dialogue*
F : langue
n.c. : prix



Un incendie s'est déclaré au quatrième étage de votre hôtel. Par comble de malchance, les ascenseurs se montrent plus que capricieux : deux sur trois sont en panne (il faut trouver des fusibles pour les remettre en service) et un bug du programme peut vous coincer dans le dernier ascenseur qui dessert seulement les troisième, quatrième, cinquième et sixième étages. Vous avez une heure pour fouiller l'hôtel et trouver les objets vous permettant d'échapper à la fumée et aux flammes qui gagnent peu à peu l'ensemble des étages. Vingt-cinq objets sont cachés dans divers recoins, mais vous ne pouvez en transporter plus de cinq à la fois. L'inhalation des gaz toxiques qui envahissent jusqu'aux images du jeu diminue votre espérance de vie (voir l'indicateur à droite de l'écran). L'indispensable exploration de l'étage en feu est particulièrement dangereuse. Sans être lui-même catastrophique, ce logiciel-catastrophe lasse par le caractère répétitif et simpliste des images et des actions. Le programme complète lui-même les mots reconnus dès la saisie des trois premières lettres, ce qui facilite le dialogue. (Disquette ou cassette Fil pour *Amstrad CPC 464, 664* et *6128*). J.-P.D.

Dark Lord

Une mystérieuse demeure victorienne, un papy amateur d'occulte, bon courage.

aventure : type
13 : intérêt
★★ : *graphisme*
★ : *animation*
★ : *bruitage*
A : langue
n.c. : prix



Un jeu d'aventure classique que nous offre Datasoft. Votre grand-père défunt, versé dans les sciences occultes, vous lègue sa demeure victorienne qui dégage une aura mystérieuse. Vous y découvrez une pièce secrète où se trouve le journal de votre grand-père. Il y fait état de son succès dans ses recherches sur l'existence de Alterworld (Monde parallèle). Ses incursions dans cet univers le mettent aux prises avec un usurpateur nommé Nequam. Possesseur d'une pierre magique, Nequam est invincible et immortel. Les multiples tentatives pour renverser Nequam se sont soldées par des échecs sans appel. Néanmoins votre courageux papy décèle, grâce à l'aide d'un sage, le point faible de Nequam. Le combat qui s'ensuit voit la défaite de ce dernier. Hélas, la pierre magique redonne au tyran un second souffle ; il revient à la vie, plus dangereux que jamais. A vous de le neutraliser..Un scénario intéressant pour un jeu d'aventure animé aux graphismes moyens. Des options permettent de choisir le niveau de difficulté du jeu. Le dialogue avec l'ordinateur se fait par des commandes simples. Bref, un jeu qui ne fera plaisir qu'aux inconditionnels du genre. (Disquette Datasoft pour *C 64*). D.B.

Message in a bottle

Le Bel et le Bet

En réponse à tous les les Tiltien(ne)s demandant des renseignements sur **King's Quest n° 1**, *je leur donnerai les solutions pour trouver deux trésors :*
Le coffret magique : position 1 : départ (derrière château) N, N, N, O, « take bowl », O « take walnut », E, E, E, allez sur le pont et tapez « open walnut », « give walnut », N, « talk gnome », tapez 3 fois n'importe, « take key », S, O, N, O, « take pebbles », S, S, « talk elf », s'il n'est pas là recommencez, O, « unlock door », « open door », montez les escaliers et faites attention au nain puis au sortir de la grotte, S, approchez-vous du trou de l'arbre et « take sling », O, tapez « use sling » mais ne validez pas (!), N, validez, vous tuez le géant, vous vous en approchez, « take chest », E, rentrez dans la grotte et redescendez, S, S, O, O, et arrivée au point de départ.
Le bouclier magique : position 1 : départ. E, N, « take clover », N, E, E, E, « open door », dans la maison si la sorcière n'est pas là il faut sortir immédiatement et rentrer ; si elle est là, allez en biais vers la droite et le haut (/), entrez dans sa chambre (partie de droite), heureusement pour vous la sorcière est bloquée, et allez devant le chevet « take note » puis sortez de la chambre et dirigez-vous vers le placard encastré dans le mur, « open cabinet », « take cheese », (la sorcière est toujours bloquée) repartez directement et sans vous arrêter vers la porte, vous sortez, O, S, tapez « jump » et ne validez que quand l'oiseau est au-dessus de vous, vous volez à travers les airs et vous retombez dans un endroit où il y a un trou, faites attention de ne pas tomber dans le trou, O, « take mushroom », E, tombez dans le trou, S, O, « give cheese », au rat, « open door », O, les lutins ne vous tuent pas car vous avez le treffle en votre possession, S, « take shield », passez par l'escalier, mettez-vous devant le trou, « eat mushroom », O, et vous voilà à l'air libre avec deux trésors !
A moi, comment trouve-t-on le miroir magique ? Comment déplacer le « boulder » dans la caverne ? Je remercie d'avance les Tiltien(ne)s qui voudront bien apporter une lumière à mes yeux perdus dans les ténèbres de l'ignorance...

Franck

Je m'adresse à tous les lecteurs de Tilt *jouant à* **Exodus Ultima III**. *Si les exotics, les marks, les cartes, Dawn... vous arrêtent tout au long de votre quête, alors écrivez-moi et je répondrai à toutes vos questions sans pour autant vous indiquer directement le chemin menant à Exodus qui n'a plus de secret pour moi ! F. Flémal, 48, av. roi Albert, B-5220, Andenne, Belgique.*

Un anonyme

Pour Gangalf le gris n° 49 dans **Borrowed Time** (Amiga) :
Pour commencer tu fais « look sled » ensuite tu prends le chèque qui apparaîtra, ensuite tu vas à l'est 2. Maintenant, si tu ne veux pas te faire trouer la peau tu fais « go chair ». Ça fait du bien d'être en vie. Tu vas une fois au nord, tu fais « lock door ». Monte les escaliers « break window », prends le morceau du verre et fais « go window, « go cable », « cut cable ». Tu es sauvé, mais pas pour longtemps.*
C'est pourquoi, je demande qu'on me guide un peu !!!

Dans **Dark Castel** (Amiga) :
Comment prendre les clefs qui se trouvent après le bourreau et les prisonniers, sans se faire écraser naturellement.
Dans **Arazok's Tomb** (Amiga) :
Help ! Je n'arrive pas à passer après la trappe devant la statue, tout ce que je trouve c'est une sorte de trou noir contre la paroi.

Nico

May Day !! Dans **The Great Escape,** *à quoi servent la radio, le sac (premier colis de la croix rouge). La « nourriture » (à coté de la salle de petit-déjeuner), comment les utiliser, ainsi que l'objet trouvé sur le lit du garde, et le dernier colis (l'espèce de disque troué). L'hommç qui déplace le poêle est-il une nuisance ? Comment entrer en contact avec lui ? Tout autre renseignement serait apprécié ! Merci d'avance !*

Luc

Je demande une aide pour **Profession Detective** ; *le code pour monter dans le tram.*
Dans **la Chose de Grotembourg**, *je suis dans la forêt. Comment accéder au souterrain ? Dans le village, si je prends la direction Est, je suis inéluctablement écrasé par une voiture (sauf pour aller dans la taverne). Existe-t-il un moyen de l'éviter ?*
Dans **Qin**, *la grenouille doit-elle m'apprendre quelque chose ? Où trouver de l'argent pour racheter l'esclave ? (J'ai trouvé de l'or dans la rizière et j'ai la bourse du coffret.)*

XYZ

En réponse à Fred le Belge (n° 51), dans **Ace of Aces**, *pour ouvrir la soute, il faut placer le curseur au milieu et appuyer simultanément sur la touche de tir et celle de déplacement sur la gauche.*
Je ne réussis pas à mettre en marche l'extincteur.

Zombi

Dans **Bard's Tale**, sur ST, *quel est le mot de passe chez les moines fous, et que faire quand on est devant un donjon ou devant les portes de la ville ? Dans l'***Arche du captain Blood**, *comment s'y prendre, et comment arriver à mater les Croolis vareux ?*

François ST maniaque

Dans **Bill Palmer**, *je n'arrive pas à prendre l'avion. Où trouver l'objet me permettant de continuer ma mission ? Aidez-moi !*

Peter l'atarien

Dans **Crash Garett**, *comment enlever la plaque de métal du puits ? Que faire avec la corde ? Peut-on rentrer dans la propriété du psychanalyste sans se faire assommer ? A quoi sert le rossignol ? Comment éviter que Glory se fasse enlever ? Où se trouve la combinaison du coffre de Starkey ?*
Dans **Barbarian** *de Psygnosis on ne trouve pas dans le jeu certains des écrans qui sont pourtant photographiés sur l'emballage. Peut-on vraiment y explorer toutes les salles ?*

Vincent

Pour la console Sega : dans **Choplifter** : *pendant l'écran-titre faites bas, haut, droite, gauche, pressez la manette de contrôle, et refaites haut, bas, droite, gauche avec l'écran suivant puis réappuyer sur le bouton 1. Vous pourrez ainsi choisir entre les rounds 1 à 6.*
Alex Kid : *pour poursuivre le jeu, attendez l'écran « Game over », et maintenez la position « up » tout en pressant huit fois le bouton deux (il faut au moins 400 dollars).*
Black Belt : *en entrant votre nom, certains mots secrets vous procurent des avantages. Par exemples : « Hang on » vous donne ABCD. « GP World » vous donne trois vies supplémentaires, « Special ! vous fait commencer avec les caractéristiques 1 et 2. « Dokipen » vous donne toutes les armes que vous voulez !*
Space Harrier : *un écran est caché dans la partie test-son du jeu (voir manuel). Sélectionnez d'abord le 7437481 et vous accédez à l'écran secret. Pour un nombre illimité de vies, faites haut, haut, bas, bas, droite, gauche, droite, bas, haut, bas, haut sur l'écran de fin de partie.*
Quartet : *pour accéder au test-son, appuyez sur pause quatre fois, puis sur player 1 pendant l'écran-titre.*
Vous sélectionnez le son avec la poignée 1. Au début du jeu, si vous voulez avoir tout de suite un rayon large, appuyez quatorze fois sur « pause », puis sur la manette pendant l'écran-titre.
Transbot : *appuyez pendant vingt secondes sur le second bouton lorsque la console est en route, et vous découvrirez un tableau supplémentaire, qui vous permettra de choisir entre dix vies, vous évitera de perdre des armes ou de perdre de la puissance.*
Teddy Boy : *sur l'écran-titre, faites : haut, bas, gauche, droite. Un nouvel écran apparaît. Attendez que la musique s'arrête, appuyez alors une fois vers le haut, puis neuf fois vers le bas, puis une fois sur le bouton deux de la manette branchée dans le port 1, vous pourrez alors choisir entre les round 1 à 50.*

Pascal

Dans **Defender of the Crown** *je n'ai jamais réussi à gagner une joute. Quelqu'un aurait-il un truc pour réussir à vaincre les autres seigneurs ?*

Paul

Pour Edith (n° 52), dans **la Chose de Grotembourg**, *pour avoir la souris, il faut tirer la queue du chat. Le cassoulet est avarié, il ne faut pas le manger. Donnez la souris au hibou dans la maison abandonnée. Quand vous serez dans le grenier de cette maison, enlevez les ressorts du matelas, poussez-le par la fenêtre et sautez par la fenêtre pour vous retrouver dans la forêt.*
Pour moi, sur CPC 6128. *Dans* **Orphée**, *comment avoir la clé en rubis auprès des gardiens.*
Dans **la Chose de Grotembourg**, *le clochard demande cent balles. Où les avoir ? Où trouver un récipient pour l'eau bénite ?*

FH Apple II GS

Dans **Leisure Suit Larry**, *après avoir donné son âge, qui doit être supérieur à dix-huit, appuyez sur la touche %. Vous accédez alors au menu de sauvegarde. Sélectionnez alors la fonction « Cancel ». Appuyez sur les touches « Optien » et « X ».*
Dans **Hacker II**, *code « démo pan » (en minuscules) vous facilitera grandement l'exploration.*

SOS AVENTURE

Chuck

Sur C 64, en réponse à Fabrice (n° 52), dans **Théâtre Europe**, *pour lancer les fusées nucléaires, le code est « Midnight Sun ».*
Comment faire décoller la fusée dans **Apollo 18** *?*

Shrewsbury

Pour Steve (n° 52), dans **Sram II**, *la fève maléfique est sous le pont. Fais « aller sous pont », « embrasse grenouille » qui se transforme en une femme qui te donne cette fève. Pour accéder au pont, prend le bateau ou sors par la salle des gardes.*
Pour Aragon (n° 52), dans **Star Trek**, *le but est de détruire la planète Dekian II et de capturer l'amiral Kligon ou encore de le faire chanter si tu arrives à retrouver certains fichiers lors de tes explorations de planètes.*
Pour Jean-Pierre (n° 50), tu as besoin de la notice pour mettre en route **The OCP Art Studio**. *Attention, dans le n° 47 de* Tilt, *le nom du gnôme de* **King Quest 1** *est mal orthographié, son véritable nom est IFNKOVHGROGHPRM (avec deux G).*
A moi maintenant : quelqu'un pourrait-il me dire comment on tape le code SHSR sur le clavier (218 pts) dans **Space Quest II** *?*
Dans **King Ouest II**, *que peut-on donner à la goule (après l'ouverture de la seconde porte magique) à la place d'un trésor de sept points ? Merci à tous.*

Vincentime ST

Demande aide urgente de la part de tous les fans des jeux Atari.
La Mascotte : *je n'arrive pas à retrouver Rantanplan quand il lance ses appels de détresse. Faut-il forcément posséder la corde pour franchir le ravin quand on se rend au pénitencier ? Peut-on pénétrer à l'intérieur de celui-ci ?*
Winter Games : *au patinage artistique, j'ai beau faire des dizaines de sauts, je n'arrive pas à dépasser trois points !!! Comment fait-on pour réaliser un meilleur score ?*

Alain

Dans **FREE**, *que faire au pentacle et combien faut-il de bouts de baguettes (j'en ai déjà quatre) ?*
Dans **l'Enigme du triangle**, *que faire au château du marquis ?*

Frédéric

Sur Amstrad CPC :
- dans **Cauldron 1**, *comment faire pour prendre le balai magique sans se faire tuer par cette satanée citrouille ?*
- dans **Meurtres en série**, *en superposant la croix du cache avec celle du dessin d'une église sur un des messages, je lis qu'il y a un rendez-vous à deux heures au dolmen, j'y suis, mais il ne se passe rien.*
Quelques trucs : dans **Fer et Flamme** *: créer un personnage puis, au moment où l'ordinateur est OK pour le personnage, marquer non (N). Recommencer jusqu'à ce qu'il vous mette un ou plusieurs points de bonus pour le personnage (ex : au lieu de 40, 44 points à répartir). Attention : l'ordinateur met les points de bonus, mais il peut aussi en enlever (jamais moins de 40 points de bonus à répartir). Ne tentez jamais de voler un marchand (armurier, fruitier, tenancier de taverne) : vous iriez au cachot. Il n'y a rien d'intéressant dans les maisons, sauf dans le palais doré et dans l'église. Ne vous occupez pas du garde du palais, c'est juste du décor.*
Dans **Gauntlet :** *mettre deux joueurs (alors que vous pourriez jouer seul), guerrier et elfe. N'en faire apparaître qu'un seul à la fois. Quand le premier est presque mort, faire apparaître le second. Le premier mourra (vous pouvez l'y « aider ») et le deuxième continuera. Et quand l'elfe sera presque mort, faire venir le guerrier.*

Franck le spectrumaniaque

Pour Nicolas (n° 52), sur Spectrum +2.
Dans **Au revoir Monthy**, *va d'abord jusqu'au dernier tableau (n° 6 dirons-nous), prends au passage tous les objets possibles ainsi que la vie supplémentaire. Va au tableau n° 4 où il y a un œil, un bonhomme, et une tête qui te tire la langue. Dirige-toi vers l'homme pour te placer sous ce qui ressemble à des crochets suspendus. Appuie sur « saut » et tu te retrouves la tête en bas. Réessaye en cas d'insuccès. Va alors à droite pour découvrir le nouveau tableau (pour te remettre sur tes pieds, re-appuie sur « saut »). Bonne chance !*
Moi, mon problème est relatif à **Death Wish III**. *Je ne sais comment entrer dans les bâtiments ou la maison ! A l'aide ! Merci d'avance !*

Martine

Pour **Impact**, *sur* Atari ST, *après avoir trouvé tous les mots de passe, comment accéder au « Screen designer ».*

Stéphane

Le pays d'Aquitania, dans **Jinxter** *est vraiment pourri ! Tout d'abord il y a cette pie voleuse qui me nargue. Quelqu'un pourrait-il me dire comment s'emparer de ses richesses ? Comment attraper une souris avec le fromage ? Et où ? Dès que la souris me voit, elle s'enfuit et les conseils de la notice ne disent rien à ce sujet. Ensuite, dans la pièce des plongeurs, j'ai tout l'équipement sauf le cylindre. Où est-il ? Dans le village, comment obtenir deux pièces de 1 « feng » avec une pièce de deux « fengs » ? Dans la boutique de l'horloger, comment prendre le tabouret, comment éteindre le feu, et comment amener l'échelle dans la tour météo ?*
Enfin, je ne trouve pas l'emplacement du chandelier et l'utilisation de la chaise de jardin, des chaussures, de l'harmonica et de sa boîte, des mouches, du lait, du livre et du dragon.

Ben the Best

Pour François the First (n° 52), dans **Zillion** *sur* console Sega, *pour éliminer cette partie murée, il suffit simplement de tirer plusieurs fois dans le mur. Exemple, quand tu es à l'air libre, descends pour rentrer dans la base, prends le premier couloir à gauche, continue jusqu'au mur, mets-toi sur l'ascenseur puis tire dans ce mur, c'est une pièce secrète. Attention : quand tu auras introduit la destruction de la base, dans la salle noire, tu auras une mauvaise surprise. Courage.*
Dans **Choplifter**, *toujours sur* Sega, *j'ai un bon tuyau. Quand vous aurez détruit une maison et pris les otages, dès que les flammes ont disparu, manœuvrez et tirez une bonne dizaine de fois sur la maison, entre les murs. Là, il y aura Superman qui sortira de son trou et vous constaterez que les otages iront plus vite ; un conseil, accumulez ces supermen. Si vous vous faites détruirez, l'effet disparaîtra. Ceci est valable pour tous les tableaux.*

Stéphane, sur Amiga

Je cherche des renseignements pour **Shadowgate** *sur* Amiga :
- comment peut-on ouvrir le coffre qui se trouve dans la salle où l'on se fait rôtir par le dragon ?
- comment prendre la clef que tient le squelette au milieu du lac ;
- à quoi sert le diamant rouge ? Où le placer pour qu'il fasse effet ?
- comment se servir de la boule de cristal qui apparaît quand on place le diamant blanc dans l'orifice situé à côté de la porte de la salle au piédestal ?
- de quelle issue parle Tilt *n° 45 p. 114 quand il dit qu'elle apparaît quand on fait agir le spectre sur les miroirs ?*
- comment ouvrir les cages dans la salle où il y a une corde et le panneau VPOR.
A mon tour d'aider les aventuriers de **Shadowgate** *qui tourneraient en rond.*
Dans la salle du dragon, pour ne pas se faire sortir dès le premier jet de feu, il faut prendre le bouclier dès qu'on entre dans la salle, comme ça on peut résister à trois ou quatre jets de feu. Ensuite un passage secret se trouve dans la salle, où il y a les deux bougies. En effet, sur le mur du fond, on peut voir une pierre plus blanche que les autres, et en l'actionnant, un passage s'offre à vous.
Mais ce n'est pas tout : une fois entré dans la salle que l'on vient de découvrir, en actionnant la touche qui est incrustée dans le mur de gauche, on ouvre sur un deuxième passage secret. Un peu plus loin se trouve une pièce où il y a trois cages et une corde, on actionne la corde en lui disant « upor ».
De même, toujours dans cette pièce, se trouve un autre passage secret dans le mur du fond qui donne accès à une petite pièce dans laquelle se trouve l'orifice réservé au diamant bleu.
Voilà, bonne chance à tous les aventuriers !

Survivor

Pour Kamel (n° 52) dans **Barbarian**, *pour tuer le sorcier, il faut prendre le bouclier qui se trouve deux tableaux après le dragon. Puis lorsque tu te trouves devant le sorcier, appuie sur l'icône avec une épée entourée de deux « barres » (il faut tenir le bouclier à la main), cela renvoie la boule de feu vers le « méchant ». Ramasse alors le diamant et jette-le dans le ravin du prochain tableau (c'est automatique !). Tu as ensuite le droit de refaire le chemin à l'envers, contre la montre !*
Dans **Defender of the Crown**, *il faut être à côté d'un château ennemi, avoir assez d'hommes. Choisis l'option* Send forth compaign army, *puis clique sur le château adverse. Il faudra ensuite régler la hauteur du tir avec la souris. On peut aussi piller un château en choisissant l'option* Raid, *puis en cliquant sur un château. Martèle alors le bouton gauche de la souris.*
Pour Stéphane, dans **Uninvited**, *pour arrêter le petit démon, il faut prendre la cage qui se trouve dans la salle avec les trophés d'animaux. Ouvre-la, et place quelque chose à manger à l'intérieur.*
Dans **The Fairy Tale Adventure**, *tu ne peux pas vraiment discuter avec les personnages. Si tu es fatigué tu n'as qu'à te placer sur un endroit où il y a du foin et ton personnage se couchera tout seul. Tu peux seulement « acheter » de la nourriture et pas donner de réponse.*
Pour Seb the Thief, dans **The Guild of Thieves**, *prends le Ham (jambon) et va dans l'écurie ; les mouches se « coleront » sur ce dernier. Cela fera un bon repas pour l'araignée.*
Autre chose, pour tuer le serpent, il faut taper : Go to hot Coals *ou* Go to hot passage.
Pour descendre dans le Wine Cellar, tape : Take the pipe open the stopcock, wait, close the stopcock.
Pour entrer dans le moulin, crie à son propriétaire de l'arrêter !

Pour Aragon, dans **SDI**, appuie sur la touche « Esc » (escape), ou approche-toi du vaisseau-mère, appuie sur « D ». Pour freiner ta vitesse presse le bouton de feu du joystick.
A mon tour de poser des questions. Dans **Ininvited**, comment tuer les zombis dans le labyrinthe de cette maudite araignée sous l'autel de la crypte ? (Je donne volontiers des explications aux autres aventuriers qui ne seraient pas arrivés jusque-là !)

Alban

Je possède un PCW 8256 d'Amstrad. Pour le jeu **The Guild of Thieves**, pour entrer dans le château que l'on doit dévaliser, il faut demander au vieux bûcheron, une fois à l'ouest en partant de la jetée, si on peut l'aider. Il répondra avec un grand sourire et vous mènera jusqu'au château. Le pont-levis sera alors baissé et vous pourrez « jumper » dessus afin de vous balader dans le château.
Pour le jeu **Histoire d'Or**, comment entrer dans les bâtiments ? Comment fait-on pour battre les troupes de liaison et les tribus d'Indiens ?

Cartouche

Dans **Summer Game II**, de quelle manière bouger le joystick pour faire avancer le nageur plus rapidement. Comment faire pour les épreuves d'équitation ?
Dans **The Goonies**, comment passer le tableau du bateau ?
Dans **Masquerade**, je n'ai rien compris.
Dans **The Last Ninja**, à quoi sert la statue en or, le trou dans la route reste infranchissable. A-t-on besoin de la corde pour passer cet obstacle ? Mais où se trouve-t-elle ?
Tous ces problèmes se situent dans les jardins du château. Merci à tous les commodoriens qui me donneront ces solutions.

Mike-Commodorien

Dans **The Eidolon**, en réponse à Fred le Belge (n° 51), il faut d'abord tuer trois créatures, puis aller jusqu'au dragon pour le tuer ! Et nous pouvons enfin passer au niveau 2.

Syntax Error

En réponse à Cyril (n° 52), pour utiliser le tonneau dans **The Hobbit**, il faut faire « Open trapdoor », « take barrel », « throw barrel through trap », et taper rapidement « jump onto », tu arriveras directement à Lake Town.
Toujours dans **The Hobbit** pour Hadi (n° 52), après avoir pris la grande clé, tu montes au nord. Tu tapes « unlock door with large key », « open door », « North », tu trouveras alors une corde et une (vraiment) très utile épée.
Dans **Sapiens**, pour tailler une hache pour une sagaie, il faut tailler avec le curseur les concours de la silhouette dessinée et cela en appuyant plus ou moins longtemps sur la barre d'espace.
Pour Ced (n° 52), dans l'**Aigle d'or**, pour sortir des trappes, il faut posséder une corde et taper G (pour « Grimper »). Les trois points signalent une grille qui tombe si tu passes dessous. Il n'y a aucun moyen de l'éviter. Fais le tour !
Les parchemins sont écrits en allemand. Ils te donnent les renseignements suivants : « la bague te cachera les trappes », « le crucifix éloignera les fantômes ».
Tu peux prendre le diamant bleu même sans la potion. Il faut simplement s'abaisser. Ainsi la flèche ne te touchera pas.
Dans **Microman**, après mon accident de voiture, je ne peux rien faire. Je peux prendre le briquet, l'allumer, l'éteindre. A quoi sert-il ?
Je grimpe par la ceinture de sécurité jusqu'à la fenêtre. Quand je tape « Turn handle », l'ordinateur me répond que la fenêtre n'est pas assez ouverte pour que je puisse sortir. Comment faire ?
Dans **The Hobbit**, sur Amstrad , j'ai trouvé l'anneau d'invisibilité, l'épée, la corde ; la clé en or, de la nourriture. Comment faire pour traverser la forêt de Milkwood ? Comment éviter les « stings » qui me tuent imparablement si je prends la « forest road » ?
Où se trouve le bateau dont parle la notice ?

Merci aux aventuriers et aventurières pour les plans et solutions complètes :
Laurent Cebulski de Valenciennes, 59300 ; Franck Ernould de Cormontreuil, 51350 ; Olivier Pereira de Souvigny, 03210 ; Un merci tout particulier à Fantôme-as pour ses deux solutions ; Frédéric Clément de Le Perray-en-Yvelines, 78160 ; David Barbary de Audruicq, 62370 ; Enk C. (on attend la suite) ; Romain Duloquin de Mont-de-Marsan, 40000 ; Nicolas Paulet de Arcier dans le Doubs ; Alexandre Papajak de Hénin-Beaumont, 62110 ; Stéphane Hannequin de Gagny, 93220.



CHER TILT

Une avalanche de courrier a déferlé à la rédaction du journal après la publication du hors-série consacré au duel « Atari ST contre Amiga ». Loin d'apaiser les passions, ce numéro de *Tilt* a fait rebondir la polémique qui oppose les adorateurs respectifs de ces deux machines. La guerre civile menace ? A vous d'en juger...

SANS COMPARAISON !

Je pense que l'on compare à tort le *ST* et l'*Amiga*. D'accord, le *ST* est moins cher, les périphériques sont plus nombreux et moins coûteux. Mais l'*Amiga* n'a pas dit son dernier mot ! Les logiciels sur *Amiga* commencent à fleurir ainsi que les périphériques et autres... Les programmeurs se tournent de plus en plus vers l'*Amiga*. Alors moi, je dis : attendons ! Dans quelques mois, l'*Amiga* sera au même niveau que le *ST*, sinon à un niveau supérieur. Hésiter n'est pas permis ! **Un justicier anonyme.**

ASSEMBLEUR SUR AMIGA

Possesseur comblé de la meilleure des machines (l'*Amiga 500*), j'ai été vivement intéressé par ce qui est écrit page 142 du hors-série *ST/Amiga*. Il m'a semblé que l'on peut programmer en Assembleur directement par le CLI de l'*Amiga*. Dois-je interpréter qu'avec un peu de ruse et de patience, on se retrouve avec un jeu de la qualité de *Goldrunner* ? **François Granet, Talence.**

Oui, vous avez bien lu. L'Amiga DOS possède un macro assembleur avec éditeur de liens. Pour créer le fichier-source, il faut utiliser l'éditeur ED du CLI. L'assemblage et l'édition de liens sont possibles grâce aux commandes ASSEM et ALINK chacune suivies de listes de paramètres (noms des fichiers source et objet). L'utilisation de ces commandes impliquent que vous ayez déjà créé un fichier-source. L'éditeur ED sert aussi à entrer des programmes en C (Lattice C). Quant à penser que vous allez créer un jeu de très bonne facture, nous vous le souhaitons ardemment.

LE BON CHOIX

J'aimerais acheter un micro mais son choix bute sur l'*Amiga 500* et le *520 ST*. L'*Amiga* est plus à mon goût mais réussira-t-il à s'imposer sur le marché ? L'*Atari* est bien implanté mais je penche en faveur de l'*Amiga*.

Existe-t-il un émulateur *ST* pour cette machine ? **Anonyme.**

*Aucun indice objectif ne permet de savoir si l'*Amiga *va décoller. Consultez une voyante. Nous avons cru apercevoir un émulateur ST mais ce n'était qu'un mirage. Il va falloir patienter...*

COPIEURS

Je voudrais savoir s'il existe des copieurs pour *Amiga* ? Je lis *Tilt* depuis plus d'un an et je trouve que c'est le meilleur de sa catégorie. **David.**

Il en existe des tas mais peu sont disponibles en France. Ou alors ils circulent sous le manteau. Signalons Project D *qui possède plusieurs options : copie rapide, formatage standard MS-DOS et ST et multi-copie avec plusieurs lecteurs.* Mirror *est plus ancien mais très efficace. Pour se les procurer, c'est une autre affaire...*

ATARI SOUS-ESTIMÉ

Je pense qu'à la suite de votre numéro spécial, vous vous attendiez à quelques réactions de vos lecteurs. Je vais tout de suite vous dire que les spécifications de l'*Atari ST* sont fausses en grande partie. Tout d'abord, le lecteur de disquettes ne fait pas 720 Ko au maximum. Rien que « Super Formater » permet un formatage de 989 Ko.

Les couleurs... 512 couleurs, d'accord, (bien que l'on puisse faire mieux), mais seize à l'écran, alors là, non ! Un petit programme édité par « ST Mag » permet l'affichage de 35 couleurs en GFA et de 110 en compilé. Il existe des logiciels capables de gérer jusqu'à 4096 couleurs et « Quantum » fait même trente-deux couleurs en 640 × 400 au lieu de quatre. Ceci est faisable grâce à la vitesse d'exécution et d'affichage du *ST*. Si l'on arrive à changer la palette de couleurs et à réafficher en moins d'un vingt-cinquième de seconde l'image avec la nouvelle palette, l'œil n'y voit que du feu et on a une image avec deux fois plus de couleurs.

D'après vous, la mémoire n'est pas extensible. Mais si, mais si... On peut l'étendre avec, par exemple, une carte de quatre mégaoctets. On peut se faire poser 512 Ko supplémentaires en interne par son revendeur pour 900 F (contre 1090 F pour l'*Amiga*). Et on n'a pas besoin d'être le roi du tournevis.

Il est facile d'émuler le mode multitâche en interruption (même en langage évolué « Omikron »). Il est aussi possible d'acheter l'*OS9* (système d'exploitation multitâche). A propos de l'*Omikron*, je vous signale que vous l'avez ignoré alors qu'il y a une publicité en page 93.

Vous avez oublié les extensions comme le coprocesseur 68881 à 20 MHz, l'*Abaq* (32 bits) et bien d'autres. En revanche, vous n'avez pas oublié les bidouilles pour l'*Amiga* (à croire que c'est volontaire !) De plus, n'importe quel petit bricolo peut se faire un bus d'extension compatible avec le *Méga ST* en achetant le numéro de « 1ST » paru il y a quelques mois (prix de revient, environ 50 F).

J'en conclus donc que beaucoup de choses ont été oubliées. Vous allez me dire que l'on n'est pas forcément un roi du clavier. Alors, que ceux qui ne savent pas programmer prennent un *Amiga* sous peine de le regretter. Pour ceux qui veulent jouer, il existe la remarquable console Sega (...) **Frank Sterlin**

*Notre comparatif entre l'*Atari ST *et l'*Amiga *repose sur les possibilités réellement offertes par ces deux machines et immédiatement utilisables sans bidouillages plus ou moins hasardeux ni achats d'extensions souvent fort coûteuses. Certes, il est important de souligner leur caractère évolutif et d'insister sur leur faculté de communiquer avec d'autres systèmes, mais cela dépasse le cadre strict d'une comparaison entre machines.*

Vous évoquez la possibilité d'étendre la capacité des disquettes à plus de 720 Ko, à l'aide de programmes tels que Super Formater. *Il faut savoir que cette augmentation de capacité s'accompagne d'un amoindrissement de la fiabilité qui peut entraîner des pertes d'informations, et d'une incompatibilité avec les autres* ST. *Mieux vaut donc s'en tenir aux spécifications fixées par le constructeur et qui constituent un bon compromis entre capacité de stockage et sécurité des informations. Il est effectivement possible d'étendre, dans certaines limites, les performances graphiques du* ST. *Il n'empêche que l'*Amiga *reste supérieur dans ce domaine et ceci sans « bidouilles ».*

Tous les revendeurs ne proposent pas d'étendre la mémoire du 520 ST, *bien que cela soit possible, et cela entraîne la perte de la garantie, quoiqu'on en dise, puisqu'il faut souder l'extension sur la carte.*

Contrairement à ce que vous affirmez, le Basic Omikron *que nous testons dans ce numéro de* Tilt *n'est pas multitâche : il ne fait que prendre en compte les interruptions gérées par le système d'exploitation de l'*Atari ST *(action sur la souris ou sur une touche du clavier par exemple) pour effectuer des sauts conditionnels à des sous-programmes. Les ordinateurs dotés d'un système d'exploitation véritablement multitâche permettent l'utilisation simultanée de plusieurs logiciels quelconques et l'emploi des fonctions du système (affichage d'un répertoire, copies de disquettes, etc.) au cours de l'exécution d'un programme. Il est d'ailleurs généralement inutile de disposer d'un système d'exploitation multitâche sur un micro-ordinateur. De plus, le travail du micro-processeur en temps partagé ralentit l'exécution des programmes et il est nécessaire de disposer d'une confortable capacité de stockage en mémoire centrale.*

Vous évoquez pour conclure les possibilités d'extension des machines. Le coprocesseur mathématique 68881 peut être implanté aussi bien sur le ST *que sur l'*Amiga, *et les deux ordinateurs rivalisent en matière de cartes d'extension et de périphériques.*

AMIGA MAL AIMÉ

Lecteur de *Tilt* depuis plusieurs années, je déplore depuis quelques temps votre attitude visant à faire l'éloge de l'*Atari* et à bafouer l'*Amiga*.

Lors de l'annonce du numéro hors-série *Amiga-ST*, j'ai cru un instant que vous aviez enfin ouvert les yeux et mettiez les choses au point. Déception, lorsque je suis arrivé au bout des 180 pages de ce numéro. Ce hors-série, sensé guider les futurs acheteurs dans leur choix comporte de nombreuses erreurs à propos de l'*Amiga* et du *ST*. De plus, le débutant, après avoir lu le journal, n'est pas plus éclairé qu'avant pour faire son choix. Enfin, et c'est la l'essentiel,

votre attitude partiale n'a pas du tout évolué. Par exemple : vous annoncez que le nombre de logiciels de l'*Atari* est supérieur à celui de l'*Amiga*. Je veux bien le croire, mais quand je vois que 50 % des logiciels développés sur le *ST* sont d'une qualité et d'un intérêt médiocres, je préfère, comme sur *Amiga*, des logiciels moins nombreux mais plus soignés et de meilleure qualité. Je constate aussi que parmi les deux nouvelles présentées, aucune ne traite de l'*Amiga*, mis à part une allusion à la sorcière *Amiga* (ce qui n'est pas très flatteur). Vous déclarez aussi que le *ST* est mieux placé sur le plan échantillonnage et pilotage d'un sythé par la prise MIDI. Là, je vous arrête : il est possible d'acquérir une interface MIDI sur *Amiga* à moins de 600 F. De plus des logiciels capables de l'exploiter apparaissent : par exemple *Goldrunner*. Avez-vous comparé la musique *Atari* qui n'est qu'un grésillement inaudible avec celle de l'*Amiga* largement supérieure ? Je pourrais vous citer encore de nombreux exemples mais ne désire pas entrer dans l'excès inverse.

Le *ST* est une bonne machine mais un peu chère en comparaison avec le progrès qu'elle apporte par rapport aux 8 bits. L'*Amiga*, bien que cher, révolutionne la micro-informatique tant par ses qualités graphique que sonores jamais égalées dans le domaine de la micro familiale. J'espère que cette lettre sera publiée, et même si elle ne l'est pas qu'elle vous aura ouvert les yeux. **Un Amigafan anonyme**

Certains nous accusent de complaisance à l'égard de l'Atari ST, *d'autres nous reprochent d'encenser* l'Amiga... *Voilà qui suffirait à attester, s'il en était besoin, de l'impartialité qui a présidé à la réalisation de notre comparatif. Dans ce contexte décidément bien passionnel, il était inévitable de froisser la susceptibilité des adeptes d'une machine en dévoilant ses faiblesses ou en insistant sur les qualités de sa rivale. Nous nous sommes donc efforcés de rester au-dessus de la mêlée et de garder un regard objectif sur ce qui n'est après tout qu'une des dernières péripéties en date de l'évolution technologique des micro-ordinateurs. Génial le* ST ? *Imbattable* l'Amiga ? *Il faut savoir tout de même que ces machines, quoique très performantes, s'essoufflent vite dès lors qu'il s'agit d'exécuter des tâches complexes et pointues. La réalisation d'un dessin avec* Sculpt 3D *peut nécessiter plusieurs jours de calcul ! Cela donne une idée des progrès qui restent à accomplir avant que les micro-ordinateurs soient pleinement utilisables dans des applications de haut niveau.*

Les premiers temps du ST *ont, certes, vu fleurir nombre d'adaptations plus ou moins remaniées de jeux précédemment diffusés pour machines huit bits. Vous avez raison de dénoncer ces logiciels de qualité médiocre —* l'Amiga *en a également eu son lot — mais il est incontestable que la qualité technique des jeux s'améliore. Les programmes pour* ST *et* Amiga *font pratiquement jeu égal, si ce n'est pour la musique qui bénéficie sur* l'Amiga *d'une voie supplémentaire et d'une meilleure qualité sonore (nous n'avons jamais prétendu le contraire !). Mais c'est le* ST *qui a encore la faveur des musiciens professionnels. Il existe pour cette machine une profusion de programmes en tous genres (éditeurs de sons, séquenceurs MIDI, logiciels d'automation de console de mixage) et de périphériques (échantillonneurs, disques durs de très grande capacité) qui offrent aux musiciens des possibilités que* l'Amiga *commence tout juste à explorer.*

RÉPONSES AUX ATARISTES

Je m'insurge après le hors-série *Tilt* n° 8 car vous favorisez trop ce pauvre *ST*. Je compte répondre à deux ou trois lettres d'ataristes qui ne disent que des c... D'abord à Lopez de Belgique car la sortie MIDI ne coûte que 400 F pour *Amiga*, ce qui n'est pas énorme (je ne sais pas comment Lopez a pu se payer son *Atari* s'il trouve que 400 F est une somme énorme). En interne, tout le monde sait que l'*Amiga* bat le *ST* sur tous les plans. Mais il coûte moins cher que l'*Amiga*, me direz-vous. Il faut savoir si on veut une Ferrari ou une 205 GTI *(Atari ST)*. Les logiciels maintenant : d'après tout le monde, l'*Atari* bat l'*Amiga* (...) Il existe à peu près 70 excellents logiciels sur *Amiga* contre 90 sur *ST*. La différence n'est pas énorme, surtout quand on sait que seulement 9 % des logiciels sur *Atari* sont supérieurs aux *Amiga* alors que 25 % des logiciels de l'*A500* sont supérieurs aux *ST*.

Les autres logiciels se valent.

Maintenant, je réponds à tous ceux qui osent dire que le système multitâche, le son stéréo, les 4096 couleurs ne sont pas indispensables, donc inutiles. Je fais donc remarquer que l'*Atari ST* possède aussi beaucoup de choses inutiles, surtout cette fameuse prise MIDI qui n'est utile qu'en déboursant encore beaucoup (minimum 3 000 F). Les logiciels de jeu pour l'avenir : maintenant, selon les tests de *Tilt*, il y en aura plus qui sortiront sur *ST* que sur *Amiga* (en fait près 60 % des logiciels nouveaux seront sur l'*A500*) et si vous dites que l'*A500* n'est pas exploité à fond (pour l'instant !) alors que l'*Atari* l'est, demandez-vous ce que les logiciels pour *Amiga* donneront quand il sera bien exploité. Et les nouveaux logiciels qui ne sortent que sur *Amiga*, *The Three Stooges*, *Roadwars*... Ainsi, cela dépend de l'argent que vous voulez mettre dans un micro, un peu pour avoir une bécane médiocre ou encore un peu plus pour en avoir une très bonne.

Maintenant, je m'attaque à *Tilt* qui n'est pas impartial ! Il manque une dizaine de logiciels dans votre hors-série et comme par hasard, ce sont des logiciels *Amiga (Roadwars, Dark Castle...)* Vous faites parler un atariste (Jean-Loup Renault qui travaillait dans la « section Atari » à *Micro V.O.*) pour tester les deux machines. Vous changez de bord à tout instant : quand l'*Amiga 1000* coûtait très cher (ne pouvant concurrencer l'*Atari*), vous le disiez supérieur même au *Mac* ; à sa sortie, vous avez dit que l'*A500* était supérieur, mais maintenant qu'il peut concurrencer le *ST*, vous le dites inférieur. C'est débile. Pourquoi avoir mis une nouvelle où l'*A500* n'avait aucun rôle alors qu'il en a un très important. **Anonyme**

Quatre cents francs pour une interface MIDI, ce n'est peut-être pas une somme importante pour qui s'est payé un Amiga à 7 500 F. Si on la compare au prix du 520 ST, *la proportion est loin d'être négligeable.*

Juger de l'« Excellence » d'un logiciel est très subjectif. Tout dépend de l'intérêt que l'on porte au sujet qu'il aborde. On ne peut que juger de ses possibilités par rapport à celles de la machine sur laquelle il est développé. Vous dites, avec

DES PRIX INCROYABLES...

ENSEMBLE VG 5000



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

MATRA

ENSEMBLES D'INITIATION

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. PROMO 350F

• MATRA 32 K + imprimante . 420 F • IMPRIMANTE MATRA .. 240 F
• MATRA 56 K + imprimante . 590 F

MATÉRIEL NEUF VENDU AVEC GARANTIE

SUPER PROMO
MONITOR MONOCHROME SONORE
ECRAN : 32 cm PROMO : 590F

MAGNÉTOPHONE
• Magnéto K7 spécial informatique 160 F
MAGNETOPHONE A PILES
SPECIAL ATARI 400/800 XL ET COMMODORE VIC 20 ET 64 avec interface (Port 40F) PROMO 99F

• Adaptateur PÉRITEL couleur pour MC 810 et VG 5000 ..... 430F
• Manette de jeux pour MC 810 et VG 5000. Pièce 100F

VG 5000 MICRO (seul) PROMO : 350F

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 DÉSIRE : ..... ENSEMBLE COMPLET AU PRIX DE : .....
NOM ..... ADRESSE .....
..... CODE POSTAL .....

raison, que l'Amiga *est supérieur, en interne, au* ST. *On peut regretter que les concepteurs (ou adaptateurs) de logiciels ne fassent pas l'effort d'utiliser toutes les potentialités de l'*Amiga.

*Pour ce qui concerne les possibilités de l'*Amiga, *évitons les confusions. Ce qui n'est pas indispensable n'est pas obligatoirement inutile. Les avantages de l'*Amiga *que vous citez (sans compter ceux que vous ne citez pas) existent bel et bien. Il n'en reste pas moins qu'ils justifient la différence de prix entre* Amiga *et* ST. *Chacun est libre de choisir de ne pas dépenser plus s'il considère que les possibilités supérieures de l'*Amiga *ne lui sont d'aucune ou de peu d'utilité pratique. Quant à la prise MIDI du* ST, *rien ne vous oblige à en faire usage. Elle est présente, tant mieux. « Le choix d'une machine ou de l'autre dépend pour une part de l'argent qu'on veut (ou qu'on peut) mettre. » Mais restons modérés : le* ST *n'est pas une machine médiocre. Surtout si on le compare aux huit bits qu'on portait aux nues il y a si peu de temps. Il est exact que je m'occupais dans* Micro V.O. *de la rubrique Atari. Mais aussi, sous le pseudonyme de Ric Forster, de la rubrique Commodore. Ceci pour couper court à toute insinuation de partialité.*

Vous semblez avoir mal compris la philosophie qui sous-tendait l'idée de match entre Atari *et* ST. *Les possibilités intrinsèques des deux machines ne sont qu'un aspect d'une confrontation qui ne se justifie que par une demande de la part des lecteurs de* Tilt. *Il fallait y introduire beaucoup d'autres considérations : l'utilisation qu'on en fait, le prix, le nombre de machines, la fiabilité, le service après-vente, le nombre de logiciels dans tous les domaines, etc. Ce n'est que cet ensemble de facteurs qui pouvait aider les hésitants à faire leur choix.*

Jean-Loup Renault

LE POUR ET LE CONTRE...

Heureux possesseur d'un *520 STF* et d'un *Amiga 500*, je me propose de peser le pour et le contre de ces deux machines. Prenons un *1040 ST*, moniteur couleur et un *Amiga 500* moniteur couleur, dont le prix est similaire (environ 7 500 F). Pour cette somme, un *1040 ST* offre un méga-octet de mémoire centrale (contre 512 Ko pour l'*A 500*), un lecteur double face formatable jusqu'à 850 Ko (contre 880 Ko pour l'*A 500*), l'ouverture au monde de la musique et des synthé par la prise MIDI (mais l'*Amiga* possède un très bon processeur son), une prise péritel (à payer 190 F pour l'*Amiga*). Côté graphisme, l'*Amiga* possède de très sérieux atouts, mais certains programmes permettent d'afficher 4096 couleurs à la fois sur un *ST* pour un même dessin (*Tilt* n° 52). Enfin, le *ST* possède beaucoup d'émulateurs *(PC, Mac, Apple II...)* contre l'émulateur *C64* pour *Amiga* que j'attends.

Ainsi, si nous faisons un rapide calcul, pour que l'*Amiga* atteigne en grande partie les capacités du *ST*, il faudra payer 1 000 F (prise MIDI) plus 1 000 F (500 Ko supplémentaires) plus 200 F (prise péritel) plus 7 500 F (*Amiga 500* et moniteur couleur), soit 9 700 F pour des capacités identiques au *1040 STF*. Il y a environ 2000 programmes pour *ST* dans le monde contre 200 pour *Amiga* qui semble pour l'instant être voué à rester la meilleure console de jeu du monde. En conclusion, je me sers plus de mon *ST* (pour les jeux, la programmation et les utilitaires) que de l'*Amiga* (pour les jeux). Vive les 16/32 bits, vive ces deux machines complémentaires.

Bastié, Paris

Libre à vous de préférer le ST *à l'*Amiga *: tout dépend, en fait, de l'usage qu'on veut en faire. Vous évoquez en particulier dans votre comparaison l'existence d'émulateurs, mais nous portons un jugement réservé sur leur efficacité. L'émulateur* Mac *est compatible mais désespérément lent, l'émulateur* Apple II *n'émule que le Basic... Quant à l'émulateur* C64 *pour* Amiga, *nous ne l'avons jamais vu fonctionner correctement. L'écart entre le nombre de logiciels disponibles sur* Amiga *et sur* ST *nous paraît en outre exagéré, et est de toute façon appelé à se réduire.*

BLITTER OR NOT BLITTER

Alors que les *Amiga 500*, *1000* et *2000* ont toujours possédé un blitter, Atari vient seulement de modifier ses *ST* afin qu'ils puissent en recevoir un. Sur le parc de *ST* dans le monde l'année prochaine, il y aura bien plus d'anciens *ST* que de nouveaux. Et combien d'utilisateurs de ces derniers auront ou voudront acheter le blitter ? Ne préféreront-ils pas acheter des logiciels ou du matériel ? Les programmeurs préféreront-ils développer un logiciel n'utilisant pas le blitter mais fonctionnant sur tous les *ST* ou développer un logiciel utilisant le blitter et ne fonctionnant que sur les nouveaux *ST* ? (munis d'un blitter !)

Deuxièmement, il est vrai que *Amiga* et *ST* possèdent le même microprocesseur 68000, mais contrairement aux *ST* où le 68000 doit tout faire, l'*Amiga* possède trois autres co-processeurs (Agnès, Denise et Paula) qui secondent le 68000.

Troisièmement : quand on sait que le *ST* a la même puce sonore que l'*Amstrad CPC*, et qu'on lit « musicien comme un *ST* », alors là je vous assure que je rigole... (Si c'est à cause de la prise MIDI, ça serait plutôt « chef d'orchestre comme un *ST* »).

Quatrièmement, qu'on arrête de dire que l'*Amiga* n'a pas de logiciels ! Une revue U.S. en avait dénombré 655 il y a 6 mois, le chiffre de 1 000 ne doit pas être très éloigné de la réalité.

Le défenseur des Amiga opprimés

La présence du blitter n'affecte pas la bonne exécution des programmes. En fait, certains codes machines du ST *sont réservés au blitter mais ne plantent pas s'il n'est pas présent dans la machine. Vous n'avez pas lu attentivement la rubrique consacrée aux logiciels musicaux sur* ST. *Il y est clairement dit que le* ST *ne concourt pas dans la même catégorie que l'*Amiga *en matière de musique. L'*Amiga *use de ses ressources internes, tandis que le* ST *pilote des instruments MIDI. En outre, le* ST *dispose de coprocesseurs assistant le processeur principal.*

AIMONS-NOUS LES UNS LES AUTRES

C'est avec un grand plaisir que j'ai lu votre numéro spécial *ST/Amiga*, et il me semble que votre conclusion est très bonne. En effet, les deux machines sont excellentes et donnent satisfaction à leurs propriétaires : que vouloir de plus ? A mon avis, cela prouve leur qualité et chaque individu doit faire son choix d'après ses besoins et ses possibilités. Les deux machines sont de bons achats...

Surcouf, Liège.

VITESSE LIMITÉE

J'ai acheté et lu avec beaucoup d'intérêt ton numéro spécial « ST/Amiga, le match », et je voudrais seulement te poser quelques questions supplémentaires : la différence de vitesse (± 0,86 Mhz) entre les deux machines représente-t-elle un avantage certain pour le *ST* ? Se fait-elle ressentir sur les adaptations ? Ou est-elle compensée par la fonction multitâche de l'*Amiga*. Qu'apporte de plus le moniteur A 1084 par rapport au 1081 ?

Les prix que tu attribues aux langages de programmation sur l'*Amiga* me semblent bien élevés ! N'existe-t-il pas d'autres versions mieux adaptées à mon budget de lycéen ?

Merci de répondre à toutes ces questions qui me turlupinent avant l'achat de l'une ou l'autre machine. ! **Pierre, Thionville.**

*La différence de fréquence d'horloge entre les deux machines est négligeable, et le système multitâche de l'*Amiga *n'est pas un avantage sur le plan de la vitesse d'exécution des programmes. Le moniteur A 1081 n'est plus commercialisé. L'avantage du A 1084 est de pouvoir se connecter sur un* PC *et un* C 64. *Ce moniteur est monophonique tout comme le A 1081. Reportez-vous au hors série « ST/Amiga » page 151 en haut à droite où vous trouverez la réponse. En ce qui concerne les langages, l'Amiga Basic est gratuit puisqu'il est livré avec la machine. Pour le reste, vous devrez casser plusieurs tirelires !*

DÉBUTANT

J'ai dernièrement acheté votre spécial « match ST/Amiga », et j'en ai conclu qu'il valait mieux prendre un *Atari ST* quand on débute en informatique, comme moi, et qu'on ne connaît que le Basic, le Logo et un peu de Turbo Pascal. En effet, les possibilités de programmation sont, sur *STF*, beaucoup plus simples que sur *Amiga*. D'autre part, les performances techniques et la complexité de l'appareil en font une machine pour programmeur initié, un engin incomparable dépassant le *STF* sur tous les plans. Rien n'étant certain en informatique, je préfère encore prendre un ordinateur bien établi en France (...)

Pascal.

Le ST *n'est pas forcément plus simple à programmer que l'*Amiga. *Tout dépend du langage utilisé et de la complexité de vos programmes. L'Amiga Basic est plus simple à mettre en œuvre que le C sur* ST. *Les ouvrages consacrés à la programmation sur* ST *sont très nombreux, consultez le catalogue Micro-Application. Sur* Amiga, *les livres apparaissent au compte-gouttes.*

ORDIVIDUEL

BOUTIQUE MICRO-FAMILIALE
20 rue de Montreuil - 94300 Vincennes
Tél. : 43.28.22.06

ORDIVIDUEL

Ouvert du lundi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

AMSTRAD



CPC 6128 couleur
+ imprimante
+ joystick + 4 logiciels

- ☐ CPC 464 monochrome . . . . . 1990 F
- ☐ CPC 464 couleur . . . . . 2990 F
- ☐ CPC 6128 monochrome . . . . . 2990 F

TOUS LES PCW/1512/1640
NOUVEAU PORTABLE PPC

ATARI



ATARI 520 STF
+ moniteur couleur
+ imprimante
+ joystick + 4 logiciels

- ☐ Atari 520 STF . . . . . 2990 F
- ☐ Atari 1040 STF + monit. mono 5990 F
- ☐ Atari 1040 STF + monit. coul. . 7490 F

LES MEGA ST
LES CONFIGURATIONS LASER

THOMSON



TO8D
+ moniteur couleur
+ imprimante
+ joystick + 4 logiciels

- ☐ TO8D + câble péritel . . . . . 2990 F
- ☐ TO8D + monit. mono. . . . . 3690 F
- ☐ MO6 . . . . . 1490 F

LA GAMME PC TO16
du simple disque au disque dur

JOYSTICK



- ☐ Konix . . . . . **160 F**
- ☐ Switchjoy . . **185 F**
- ☐ Cobra . . . . . **495 F**
- ☐ PRO 5000 . . **170 F**
- ☐ Magnum . . . **149 F**

NOUVEAUTES LOGICIELS

AMSTRAD

	K7	D
Arcade action	☐ 115 F	
Arkanoïd II		☐ 170 F
Balade au pays anglais		☐ 720 F
California games	☐ 120 F	☐ 150 F
Championship sprint	☐ 105 F	☐ 160 F
Combat school		☐ 155 F
Dark sceptre	☐ 170 F	☐ 160 F
Défi au tarot		☐ 180 F
Enlightenment Druid II		☐ 160 F
Eye	☐ 120 F	☐ 180 F
Gold hits II	☐ 115 F	
Hit N°6 (Flash+Atomic+ Last mission)	☐ 120 F	☐ 170 F
Crafton II	☐ 150 F	☐ 150 F
La marque jaune	☐ 299 F	☐ 260 F
Les hits de l'aventure		☐ 265 F
Magic club N° 1		☐ 195 F
Mange-cailloux		☐ 175 F
Nigel Mansell Grand Prix	☐ 125 F	☐ 195 F
Power play	☐ 120 F	☐ 165 F
Super hits all Ocean all star	☐ 125 F	☐ 175 F
Top ten	☐ 130 F	☐ 180 F
Tour de force		☐ 150 F
Unitrac		☐ 180 F
Venom strikes back		☐ 155 F
Xor	☐ 145 F	☐ 155 F

ATARI

- ☐ Black lamp . . . . . 215 F
- ☐ Bobo . . . . . 220 F
- ☐ Checkmate . . . . . 180 F
- ☐ Dark castle . . . . . 210 F
- ☐ Déjà vu . . . . . 325 F
- ☐ Dungeon Master . . . . . 265 F
- ☐ Flintstones . . . . . 225 F
- ☐ Ikari warriors . . . . . 170 F
- ☐ Crafton II . . . . . 265 F
- ☐ La marque jaune . . . . . 299 F
- ☐ La panthère rose . . . . . 265 F
- ☐ Le sida et nous . . . . . 199 F
- ☐ Mewilow . . . . . 250 F
- ☐ North star . . . . . 210 F
- ☐ Oids . . . . . 260 F
- ☐ Power play . . . . . 225 F
- ☐ Predator . . . . . 210 F
- ☐ Rockford . . . . . 225 F
- ☐ Rolling thunder . . . . . 199 F
- ☐ Spider tronic . . . . . 235 F
- ☐ Spitfire 40 . . . . . 280 F
- ☐ Terramex . . . . . 230 F
- ☐ The eye . . . . . 180 F
- ☐ Voyage au centre de la terre . . . . . 299 F
- ☐ Voyager 10 . . . . . 285 F
- ☐ Warlogh's quest . . . . . 235 F

THOMSON

Atomik	☐ 140 F	☐ 155 F
Bob Morane La Jungle	☐ 255 F	☐ 255 F
Bob Morane Science-fiction	☐ 255 F	☐ 255 F
Bobo	☐ 155 F	☐ 220 F
Défi au tarot		☐ 199 F
Iznogoud	☐ 195 F	☐ 255 F
K.Y.A.	☐ 140 F	☐ 220 F
Mewilow		☐ 220 F
OK Cow-boy	☐ 145 F	☐ 199 F
Play bac		☐ 135 F
Quad	☐ 175 F	☐ 215 F
Trivial poursuite	☐ 230 F	☐ 280 F

LIBRAIRIE

- ☐ 102 pro./Amstrad CPC . . . . . 135 F
- ☐ Amstrad explore . . . . . 108 F
- ☐ Amstrad ouvre-toi . . . . . 99 F
- ☐ Débuter avec CPC 6128 . . . . . 99 F
- ☐ Clefs pour Amstrad T1 . . . . . 140 F
- ☐ Clefs pour Amstrad T2 . . . . . 155 F
- ☐ CP/M + Amstrad CPC, CPW . . . 100 F
- ☐ Graphismes, sons du CPC . . . . . 129 F
- ☐ Bien débuter ST . . . . . 129 F
- ☐ Le livre du GFA Basic . . . . . 199 F
- ☐ Assembleur 68000 ST . . . . . 145 F
- ☐ 102 programmes pour Atari . . . 120 F
- ☐ C sur Atari ST . . . . . 165 F
- ☐ Atari ST musique et son . . . . . 168 F
- ☐ Clef Atari ST Gem . . . . . 285 F
- ☐ Programmation Basic ST . . . . . 198 F
- ☐ 102 programmes MO6, TO8 . . . 135 F
- ☐ MO6, TO8, TO9+ en feuille . . . 135 F
- ☐ Manuel technique TO8, TO9, TO9+ 145F
- ☐ Trucs et astuces MO5, TO7.70 . 149 F
- ☐ Superjeux MO6, TO8, TO9+ . . . 140 F
- ☐ Programmation en assembleur 6809 199F
- ☐ Guide pratique Colourcalc . . . . . 165 F
- ☐ Guide pratique Paragraphe . . . . 185 F

PROMOTION

INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC



Transformez votre moniteur en TV grâce à cet interface.

- ☐ interface T.V. . . . . 1480 F / 1190 F
- ☐ interface T.V. avec télécommande . . . . . 1690 F

UNE NOUVELLE STAR EST NÉE...



Imprimante STAR LC 10
- tête d'impression 9 aiguilles
- vitesse d'impression de 144 cps en mode listing et 30 cps en NLQ
- entraînement friction ou traction
- mémoire tampon de 4 K
- interface parallèle intégrée
- compatible EBSON-IPM
- bac feuille à feuille en option

NOUVEAU

☐ STAR NL 10 . . . . . **2595 F**

SEIKOSHA 180 AI



☐ Imprimante SEIKOSHA 180 AI . . . . . **1 590 F**

CREDIT Crédit immediat pour tout achat supérieur à 1 500 F
Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues.

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. : _____ CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

☐ CB N° de carte _____ Date de validité _____ Signature

TAM-TAM SOFT

Le temps des rumeurs

Véritable poids lourd de l'édition, France Image Logiciel a présenté à la presse son schéma de développement. Structure lourde et complexe, FIL évolue lentement. Trop lentement disent certains...

France Image Logiciel a tenu le 23 mars dernier sa conférence de presse annuelle sous le thème "FIL, Faits et Chiffres, Bilan et persopectives". L'activité de F.I.L s'articule autour de deux grands axes: l'édition, avec l'arrivée attendue de softs dits professionnels à des prix très concurrentiels et la poursuite d'une création ludique et éducative. La distribution, par l'intermédiaire de Cable et Logifil, de logiciels français et étrangers (Microprose, Activision et British Telecom). François Robineau a présenté un bilan largement positif des activités de la société qu'il dirige, bilan cependant contredit par certaines rumeurs.

FIL, c'est évident, a vécu ces derniers mois un certain nombre de perturbations non-négligeables. L'arrêt du plan IPT, qui représentait 60% du CA global, la défection de Thomson pour qui FIL produisait une majorité de logiciels, les transformations du capital de la société -la CAMIF, à vocation essentielle de distributeur, devenant le principal actionnaire- peuvent être considérés, surtout sur un marché aussi sensible que celui de la micro-informatique comme des traumatismes majeurs, capables de mettre à mal n'importe quelle société. Parallèlement, la création de Cable, outil de distribution aux objectifs ambitieux, puis de Logifil, chargé des points de vente NASA, les accords de distribution avec Microprose, Activision et British Telecom transforment singulièrement la vocation d'une compagnie au départ orientée vers l'édition. François Robineau le reconnaît: "nous ne pouvons pas avoir le beurre et l'argent du beurre; il est impossible de distribuer des éditeurs et d'être en même temps leur concurrent. D'autre part, se pose un problème de culture d'entreprise: certains jeux sont interdits à FIL et incompatibles avec l'image que nous tentons de créer autour de nos logiciels". L'activité d'édition de FIL est pourtant loin d'être éteinte. Les jeux ne sont pas les plus représentatifs d'une créativité débridée et, à part quelques titres, ne défraient pas particulièrement la chronique. François Robineau a cependant l'intention de bien distinguer les logiciels de qualité ou à vocation éducative des softs "action/arcade" qui seront développés sous une nouvelle marque dès septembre 1988. Les projets orientés vers le secteur dit professionnel sont plus riches de perspectives, du moins si les logiciels sont à la hauteur des arguments aujourd'hui développés.

Ces softs sont en effet placés sous le concept de l'accessibilité totale: accessibilité géographique (ils seront disponibles dans plus de 1000 points de vente), accessibilité d'utilisation (ils demanderont moins d'une heure pour s'en servir). Le marché grand public est clairement visé par FIL qui sépare les PPLB -produits pour la boîte, qui peuvent coûter fort cher- des PPLF -produits pour la famille qui doivent être beaucoup moins chers- et ne souhaite pas, selon l'expression favorite du moment "jouer dans la cour des grands". Tout celà est fort joli en théorie: espérons que la pratique confirmera les espoirs de FIL. Nous le saurons rapidement puisque les softs devraient être présentés à la presse en mai et disponibles en septembre.

Quant à la distribution, elle se voit accusée par certains de tous les maux. Cable est incapable de fournir rapidement les softs demandés et n'arrive pas à gérer efficacement un catalogue devenu trop important, les accusations sont claires et nettes... mais difficiles à vérifier, trop d'intérêts contradictoires étant en jeu. Bien évidemment, François Robineau réagit vivement aux attaques portées: "c'est vrai, nous avons eu des problèmes et mettions cinq jours à livrer un soft quand Guillemot, Innelec ou Loriciels mettaient 24 heures. Mais, aujourd'hui nous assurons nos livraisons en 24 ou 48 heures maximum. Statistiquement, il est logique que nous ayons plus de problèmes que d'autres car notre trafic est très important: nous avons ainsi facturé un peu plus de 100 MF consolidés HT dont plus de 80% dans la distribution"(dixit M. Robineau). En fait, Cable souffre de son catalogue et de sa taille. Loriciels, qui ne cède pas à la tentation de grossir exagérement, gère mieux des produits moins nombreux que ses représentants connaissent bien. "Cela dit, ajoute François Robineau, une logistique ultra-moderne sera mise en oeuvre milieu 88 pour garantir la qualité du service à la clientèle". Projets pour les softs dits professionnels, projets au niveau distribution; FIL joue la carte du futur. Tout le monde attend...

Raté!

Lecteurs attentifs du Match ST/Amiga, vous avez certainement relevé les erreurs suivantes: inversion des photos de Dungeon Master et de Faery Tale en pages 62 et 64 ainsi que la publication d'une adresse érronée concernant la boutique Electron. Cette dernière est en effet au 12 place de la porte de Champerret dans le 17èm à Paris. Enfin, signalons que le prochain Tilt hors-série consacré aux PC et compatibles sortira le 31 mai et non le 3 comme annoncé. Concernant le numéro de Tilt d'avril 88, nous vous annoncions la publication d'une enquête exclusive sur l'informatique et les femmes. Pour des raisons d'actualité de dernière heure, cette enquête à dû être reportée à une date ultérieure.

Revues

Entièrement dédié à l'Amiga de Commodore, A News est un nouveau mensuel. Edité par une association à but non lucratif, ce magazine fédère les premiers fidèles de la machine et intègre le bulletin Gourou Méditation ainsi que la Newsletter de M. Cuppertino. Indépendant d'esprit, A News est une initiative intéressante dont le volontarisme ne saurait faire sourire tant il est déterminé. Enfin, soulignons aussi l'apparition de Bounty Killer l'aventure Solo, un bimestriel entièrement consacré à l'aventure solitaire. Destiné aux amateurs d'aventures en tous genres, ce magazine proposera de nombreuses nouvelles interactives et fera le point sur les dernières nouveautés en matière de livres, BD, etc.

Soft et BD

UBI Soft vient de signer un contrat avec l'éditeur de bandes dessinées Albin Michel. L'accord porte sur la célèbre BD d'origine italienne nommée Ranxerox. UBI devrait, à terme, en proposer une adaptation micro qui sera accompagnée d'une BD inédite de la série. Enfin, notez que d'autres accords sont en cours de discussion.

Dessin et PC

Célèbre programme de dessin sur Atari ST, Apple II GS et Amiga, Deluxe Paint II est désormais disponible sur PC et compatibles. Il reprend l'essentiel des fonctions des versions 16/32 et supporte les cartes graphiques suivantes: CGA, EGA, VGA, MCGA, Hercules et Tandy Graphics. Bref, enfin un outil de création graphique de qualité.

TAM-TAM SOFT

HIT PARADE LECTEURS

1-BARBARIAN
PALACE
2-OUT RUN
U.S GOLD
3-DEFENDER
MINDSCAPE
4-GRYZOR
OCEAN
5-MARBLE MADNESS
ELECTRONIC ARTS
6-XENON
MELBOURNE
7-TEST DRIVE
ACCOLADE
8-ARKANOID
U.S GOLD
9-GAUNTLET II
U.S GOLD
10-TRANTOR
PROBE

HIT PARADE BOUTIQUES

1-DUNGEON MASTER
FTL
2-ULTIMA IV
ORIGIN SYSTEM
3- SILENT SERVICE
MICROPROSE
4-SIDE ARMS
CAPCOM
5-OUT RUN
U.S GOLD
6-XENON
MELBOURNE
7-GUNSHIP
MICROPROSE
8-ROLLING THUNDER
U.S GOLD
9-MASK 2
GREMLIN
10-CALIFORNIA GAMES
EPYX

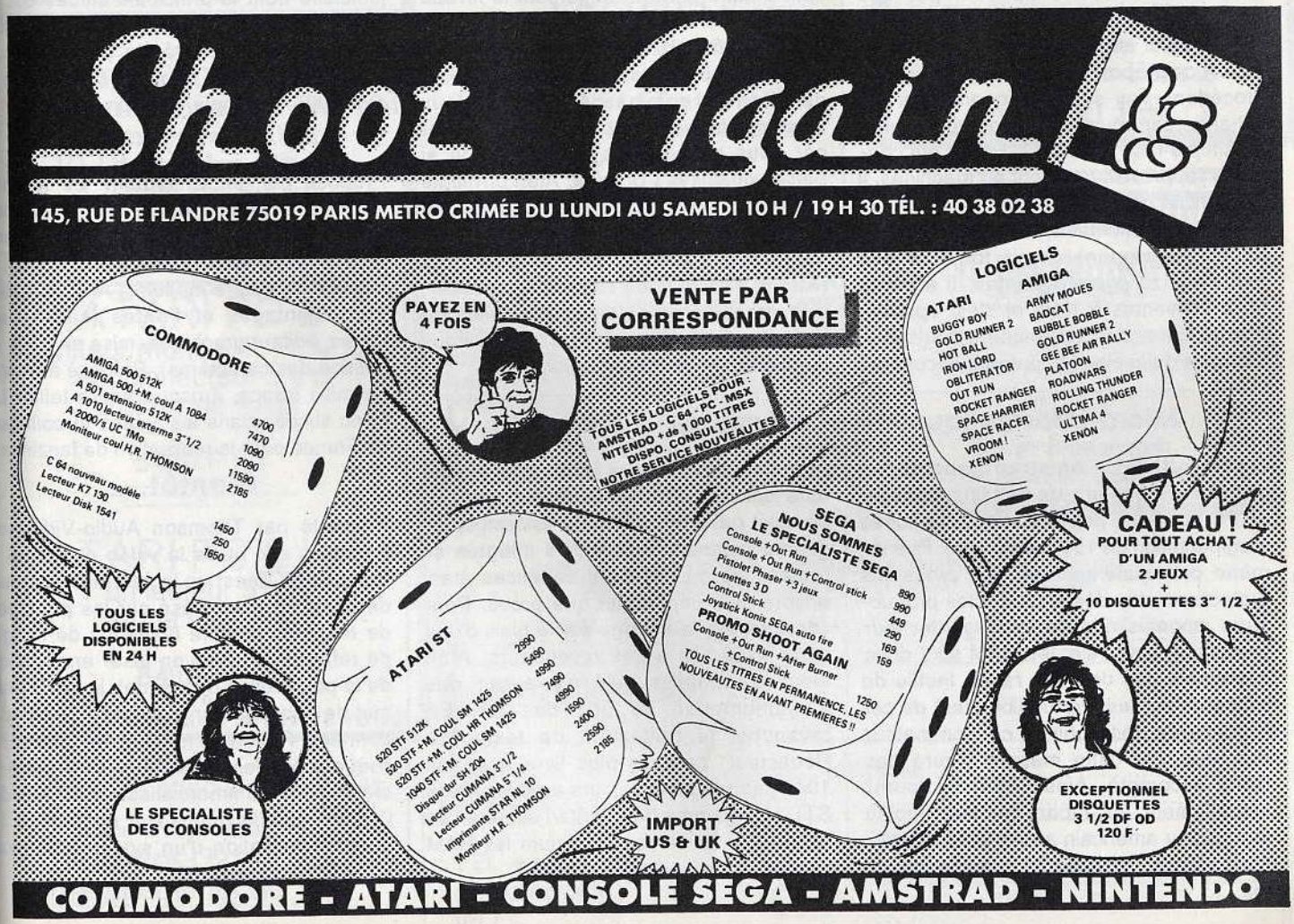
Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade: Baradat Eléctronique, 87000 Limoges; Base 4, 64000 Pau; Coconut, 7501 Paris; FNAC Rennes, 75006 Paris; Informatique System France, 94700 Maisons-Alfort; JBG Electronics, 75014 Paris; MSX Vidéo Center, 75012 Paris; PEEK et POKE, 49100 Angers; Ultima 75011 Paris; Vidéoshop 75001 Paris, 75012 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



TAM-TAM SOFT

Atari: no problem?

Des rumeurs courent toujours sur les problèmes qu'Atari France connaîtrait avec son SAV et avec l'approvisionnement en ST. Certains revendeurs reprochent à Atari de ne pas fournir les pièces détachées, de rejeter sur les revendeurs la responsabilité des problèmes posés par les pannes, d'avoir changé la carte mère en soudant les composants que l'on ne peut plus tester individuellement. Sur ceci, Eric Cabedocce d'Atari, est très clair: "95% des pannes venaient de mauvais contacts entre circuits intégrés et supports; en soudant les composants nous augmentons la fiabilité". "D'autre part, ajoute Jean Richen, directeur de la communication d'Atari France, si nous recevons une demande de SAV d'un acheteur, nous contactons d'abord son revendeur pour étudier avec lui la possibilité de réparation sur place. Si celle-ci est impossible, nous transmettons le dossier au SAV Atari. Il n'est donc pas question de faire porter la responsabilité au revendeur. Il faut également bien voir que beaucoup de cas litigieux sont causés par des extensions mémoire ou bien par des drives simple-face soi-disant en panne afin d'obtenir en remplacement un double-face.A ce propos, signalons que nous ne procédons pas systématiquement à cet échange car nous avons encore pas mal de simple-face en stock". En ce qui concerne l'approvisionnement en machines, il est difficile de se faire une opinion. Ainsi Marc Fajal d'Infomédia (8 av. de Bretagne, 66000 Perpignan) reçoit toujours ses machines au compte-gouttes. Il a perdu 50 à 70 ventes à Noël et s'est approvisionné chez des revendeurs parisiens. Situation qui, selon lui, durerait encore.

M. Martinez de Microgiciel (81 av. du Maréchal Joffre, 34000 Montpellier) estime en revanche qu'il n'y a pas de problème à partir du moment où une précommande à été effectuée. Quoiqu'il en soit M. Martinez pense qu'il est difficile d'estimer les pertes de Noël dues au succès des ST. Dernier cas: M. Lavaux d'Infolog (41 bd Baille, 13006 Marseille) a renoncé à vendre du ST depuis Noël. "Nous avons raté 30 ventes et avons eu d'énormes problèmes avec le SAV d'Atari: pour la première fois, nous avons eu un procès avec un client. Nous sommes devenus spécialistes Amiga et nous en vendons environ 15 par mois (quatre Amiga 2000 pour onze Amiga 500). En ce qui concerne le ST nous faisons du coup par coup grâce à un revendeur ST".

Bref, la situation n'est pas très claire. Jean Richen reconnaît qu'il peut y avoir des problèmes. "Nous avons fait venir des machines par avion sans augmentation de prix. Si certains se plaignent c'est peut-être parce qu'Atari, pour des raisons commerciales, ne désire plus travailler avec eux. D'autre part, en remontant le niveau d'engagement (désormais Atari n'honore plus les commandes inférieures à huit unités), nous obligeons les petits revendeurs qui désirent commander une ou deux machines à traiter avec des intermédiaires car nous ne pouvons plus gérer de si petites quantités". En clair, Atari privilégie désormais les grossistes aux dépens des petits revendeurs de province. Est-ce un tort? L'avenir le dira... En attendant, nous restons à l'écoute de vos problèmes: service après vente défaillant ou délais de livraisons excessifs, n'hésitez pas à nous contacter en cas de difficulté.

Micro-informatique: les mémoires flanchent

C'est officiel: Amstrad augmente d'environ 5 % le prix de certains modèles de PC du fait du prix actuel des mémoires (augmentation de 150% en un an). Phénomène principalement dû aux pressions protectionnistes des USA sur les producteurs japonais afin de sauvegarder leur production nationale, les RAM sont donc désormais des denrées rares. Inutile de s'étendre sur les "vertus libérales" de cet accord que doit subir le consommateur européen car cette mesure n'aura pas l'effet escompté. Ainsi, Atari se fournit actuellement au Japon car son ancien fournisseur américain a rompu unilatéralement son contrat avec, en point de mire, l'augmentation de ses tarifs. Une procédure judiciaire a d'ailleurs été engagée sur ce sujet par Atari. Pendant ce temps, les géants japonais des circuits intégrés se frottent les mains: leurs bénéfices étant encore plus importants que prévu. Pour conclure, signalons que par le biais d'une lettre expédiée à ses revendeurs, Atari vient d'annoncer qu'il n'y aurait pas d'augmentation du prix des ST. En revanche, le traitement de texte "Le Rédacteur" ne sera plus livré avec les 1040 (mais le sera toujours avec les Mega ST), et la gamme de PC Atari est retardée afin d'économiser au maximum les RAM pour favoriser la diffusion des ST.

Copieur!

Jeu à la mode en Asie du Sud-Est et notamment à Hong Kong, le piratage ne touche pas seulement le logiciel mais aussi le matériel. Tout le monde se souvient des fameux Vidéo Génies, compatibles TRS 80, des Golem, compatibles Apple II ainsi que des multiples versions de compatibles PC venus des lointains rivages de la mer de Chine. Les spécialistes du clone de Hong Kong s'attaquent désormais à la console Nintendo qu'ils copient sans vergogne. Il faut dire que le gâteau est attrayant: 13 millions d'unités se sont vendues au prix fort... De là à importer en France une console compatible NES il n'y a qu'un pas que la société Rollet a tenté de franchir. Exposant pour la première fois au salon du jouet en janvier 88, la console porte l'estampille Micro Genius. Concurrencer un géant japonais de l'électronique grand public sur son propre terrain n'est pas de tout repos et la société Rollet vient de l'apprendre à ses dépens. Attaquée en justice par Nintendo Company LTD, elle a été victime d'une saisie en contrefaçon et d'une procédure judiciaire dont la principale clause est le versement de plus de un million de francs de dommages et intérêts provisoires à Nintendo. Comme quoi, de compatible à copie pure et simple, il y a un monde...

P.A.O

Proposé par Cedic/Nathan, "Le journaliste" est le premier logiciel de P.A.O pour TO 8, TO 9 et Nanoréseau. Structuré autour de la notion d'atelier de travail, il dispose de quatre modules: Articles, Dessins, Montages et Fontes (saisie des textes, éditeur graphique, mise en page et gestion des caractères). Proposé à moins de mille francs, il risque de se tailler un franc succès dans les lycées et collèges de France pour la réalisation de fanzines.

Bientôt...

Présenté par Thomson Audio-Vidéo au Salon du son et de la vidéo d'avril 88 à Paris, le MOD est un lecteur-enregistreur de compact disc. Basé sur les principes de magnéto-optique (variation de l'angle de réflexion d'un rayon laser en fonction de la polarisation du disque), le MOD permet de sauvegarder quelques 450 Mo de données. Prototype non encore finalisé, il risque cependant de ne jamais atteindre le stade de la commercialisation du fait de l'entente 3M/Olympus qui aboutira à la commercialisation d'un système équivalent dès septembre 88.

JBG ELECTRONICS

Ouvert de 10h à 19h15 du lundi au samedi.

CREDIT CREG immédiat

163, av. du Maine
75014 Paris Metro Alésia

☎: 45 41 41 63 - 45 41 44 54

Vous aimeriez connaître nos nouveautés, nos matériels, nos logiciels et nos prix ?
Vous souhaitez passer une commande ?
Contactez-nous sur minitel
au 36 15 code ACTO mot clé JBG.

LA MICRO AU SUD DE PARIS

SIC

ATARI 520 STF
4 jeux d'arcades
1 joystick

2990 Frs

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
640 x 200
4 jeux d'arcades
1 joystick

4990 Frs

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
STAR LC 10

7380 Frs

PROMOTION DISQUETTES
DF DD 11 Frs L'unité

ATARI 1040 STF
Moniteur Couleur
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

6990 Frs

ATARI 1040 STF
Moniteur Mono HR SM 124
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

5990 Frs

****

LOGICIELS

Toutes les nouveautes
Importations U.S. et G.B.
Sur ATARI ST et AMIGA
Jeux et Bureautiques
Telephonez au :
45 41 44 54
Pour Disponibilite et prix

****

Lect. CUMANA 720 K 3.5 P	1650 f
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P	2090 f
Disque Dur SH 205	4990 f
Imprimante LX 800 (+cable)	2690 f
Imprimante LC 10 (+cable)	2690 f
FREE BOOT	N.C
Moniteur MONO. SM 124	1390 f
Moniteur COULEUR	2190 f
Extension mémoire	990 f
Tapis de souris	70 f
Joysticks QUICKJOY III	140 f

AMIGA 500

4700 Frs

AUTRE MATERIEL DISPONIBLE :
SEGA - AMSTRAD - NINTENDO
ET LEURS LOGICIELS.

LISTE SUR MINITEL :
36 15 code ACTO mot clé JBG

ATARI PC 2
moniteur mono. HR PCM 124
double lecteur 5.4 p
512 Ko de RAM

5490 F HT

ATARI PC 2 HD
un lecteur 5.4 p
disque dur 30 Mo

8490 F HT

Reservez le des maintenant

BON DE COMMANDE A RETOURNER APRES L'AVOIR REMPLI A :
JBG ELECTRONICS 163 AV. DU MAINE 75014 PARIS.

Frais de port logiciels : 30 Frs. - Frais de port materiel : 100 Frs

VOTRE COMMANDE

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
TEL .....
CODE POSTAL .....
VILLE .....

carte bleue
CB
Date exp.
Signature

Conditions spéciales pour les :
- Comités d'entreprises
- Colléctivites - Ecoles

Renseignements au :
45 41 26 04

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION TILT

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et nous retournant le bon de commande ci-dessous

ACTUEL

Création d'entreprise (la) : n° 22, p. 24
Cinq ans, cinquante numéros de Tilt n° 50, p. 70
Dessin animé par ordinateur (le) : n° 27, p. 16
Devenir programmeur : n° 3, p. 18
Éditeurs de logiciels en France (les) : n° 38, p. 92
Intelligence artificielle (l') : n° 32, p. 118
Jeux d'arcade (les) : n° 33, p. 98
Mémoires optiques (les) : n° 41, p. 66
Micro en RFA (la) : n° 42, p. 64

BANC D'ESSAI/MICRO STAR

Amiga B.E. : n° 32, p. 106
Amiga 500 B.E. : n° 42, p. 104
Amstrad CPC 464 B.E. n° 18 p. 48 : MS n° 23, p. 68
Amstrad PC 1640 : n° 49, p. 112
Apple II M.S. : n° 25, p. 86
Apple II GS B.E. : n° 38, p. 88
Archimedes (l') n° 50, p. 80
Atari ST B.E. : n° 24, p. 78 MS : n° 33, p. 92
Atari 130 XE B.E. : n° 22, p. 72 MS : n° 28, p. 86
Atari 800 XL B.E. : n° 9, p. 21
MS : n° 28, p. 86
Atmos B.E. : n° 11, p. 40 MS : n° 29, p. 96
Commodore 64 B.E. : n° 7, p. 24 n° 22, p. 70. n° 24, p. 22 MS : n° 27, p. 108
DX7,CX5M B.E. : n° 29, p. 90
EXL 100 B.E. : n° 15, p. 26 MS : n° 35, p. 11
Macintosh B.E. : n° 31, p. 100
Mega ST B.E. : n° 47, p. 84
Minitel B.E. : n° 34, p. 106
MO 5 Thomson B.E. : n° 14, p. 26 MS : n° 30, p. 88
MO 6 Thomson B.E. : n° 35, p. 108
M.S.X B.E. : n° 18, p. 40 n° 23, p. 62
M.S.X II H.B. 500 Sony B.E. : n° 27, p. 105
M.S.X II H.B. 700 Sony B.E. : n° 36, p. 92
Nitendo Entertainment System : n° 45, p. 92
NMS 8250 B.E. : n° 41, p. 102
PC et compatibles B.E. : n° 28, p. 82 MS : n° 37, p. 108
PC 1512 B.E. : n° 37, p. 114
Sega Master System : n° 43, p. 76
Spectrum MS : n° 34, p. 114
Spectrum +2 B.E. : n° 36, p. 88
SV 318 B.E. : n° 10, p. 22
TI 99/4A B.E. : n° 2, p. 36
TO 7 Thomson B.E. : n° 30, p. 88
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
X'Press 16 B.E. : n° 40, p. 62
ZX 81 B.E. : n° 24, p. 82

CHALLENGE

Astrologie, Biorytmes : n° 27, p. 148
Billards (les) : n° 43, p. 94
Boulder Dash et Pac Man : n° 52, p.88
Boxe : n° 28, p. 116
Catch n° 50, p. 104
Contrôle aérien : n° 34, p. 146
Echelles et plates-formes n° 53, p. 96
Golf : n° 35, p. 132
Guerre sous-marine : n° 36, p. 124
Inertie : n° 39, p. 114
Jeux de cartes : n° 30, p. 116
Jeux en équipes : n° 51, p. 84
Jeux de raquettes : n° 38, p. 128
Jeux olympiques : n° 15, p. 76
Motos : n° 42, p. 122
Navette spatiale : n° 46, p. 110
Simulateurs d'hélicoptères : n° 47, p. 108
Tennis : n° 5, p. 32, n° 31, p. 122
Wargames : n° 33, p. 122
Western : n° 41, p. 118

DOSSIER

Action : n° 38, p. 106
Arcade (adaptations de jeux d') n° 50, p. 86
Aventure : n° 3, p. 52, n° 18, p. 56
Aventure/action : n° 30, p. 94
Aventure grandeur nature (l') : n° 44, p. 70
Batailles navales : n° 19, p. 52
Casse-briques : n° 44, p. 67
Combat : n° 39, p. 96
Combat (corps à corps/épée) : n° 52, p. 76
Commerce interstellaire : n° 42, p. 110
Courses automobiles : n° 51, p. 72
Création graphique : n° 12, p. 62, n° 36, p. 106 n° 46, p. 82
Création musicale : n° 15, p. 60. n° 29, p. 100
Enquêtes policières : n° 31, p. 104 n° 47, p. 90
Flippers : n° 23, p. 74
Flipper : n° 44, p. 62
Générateurs de jeux d'aventure : n° 28, p. 92
Glisse (skate, surf, etc.) : n° 44, p. 75
Jeux de réflexion : n° 34, p. 124
Jeux de rôles : n° 33, p. 104 n° 53, p. 78
Joysticks : n° 16, p. 70 n° 41, p. 106
Microédition : n° 45, p. 80
Musique : n° 43, p. 80
Onze ordinateurs à moins de 1 000 F : n° 4, p. 50
Périphériques : n° 25, p. 92
Robots » : n° 11, p. 54. n° 17, p. 30
Simulateurs de conduite : n° 9, p. 60. n° 32, p. 124
Simulateurs de vol : n° 7, p. 70. n° 20, p. 60
Simulations économiques : n° 21, p. 52
Simulateurs de voile : n° 44, p. 72
Space Invaders : n° 5, p. 62. n° 49, p. 82
Sports : n° 13, p. 58. n° 27, p. 116
Sports d'équipe : n° 35, p. 118
Strip Poker : n° 44, p. 77
Wargames : n° 10, p. 56 n° 37, p. 124

LUDIC

Aigle d'or (l') : n° 12, p. 54
Broadsides : n° 21, p. 68
Cauldron II : n° 34, p. 34
Crafton et Xunk : n° 38, p. 132
Defender of the Crown : n° 47, p. 112
Faery Tale : n° 52, p. 92
Flight Simulator II : n° 16, p. 66
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

SOLUTION LECTEURS

Affaire Sidney (l') : 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
Mortville Manor : n° 53, p. 108
Pacte (le) : n° 40, p. 126
Passager du temps (le) : n° 45, p. 120
Orphée : n° 31, p. 142
Robinson Crusoé : 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 (l') : n° 36, p. 150
Affaire Vera Cruz (l') : 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 Garett : n° 51, p. 89
Dallas : n° 23, p. 91
Déjà vu : n° 33, p. 143
221B Baker Street : n° 44, p. 86
Dondra : n° 53, p. 101
Dossier Boerhaave : n° 38, p. 136
Dragonworld : n° 31, p. 131
Dream Zone : n° 53, p. 100
Dungeon Maker : n° 46, p. 130
Dugeon 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
Han d'Oslande : n° 53, p. 102
Heure du serpent (les passagers du vent II) (l') : 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 Mortvieille (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
Mur de Berlin va sauter (le) : n° 27, p. 162
Murder on the Mississipi : n° 34, p. 151
Night and Magic n° 50, p. 115
Nine Princes in Amber : n° 38, p. 138
OO Topos : n° 33, p. 142
Oxphar n° 50, p. 114
Orphée : n° 29, p. 124
Passager du temps (le) : n° 42, p. 130
Pawn (the) : n° 32, p. 149
Perry Mason : n° 38, p. 137
Phalsberg : n° 35, p. 147
Phantasie : n° 32, p. 151 n° 41, p. 125
Pirates : n° 46, p. 129
Pirates of the Barbary Coast : n° 46, p. 128
Police Quest : n° 52, p. 95
Portal : n° 42, p. 131
Prophétie : n° 28, p. 134
Qin : n° 51, p. 90
Questron : n° 20, p. 78
Quête du chevalier (la) : n° 28, p. 133
Realms of Darkness : n° 43, p. 102
Ripoux (les) : n°49, p. 118
Roadwar 2000 : n° 38, p. 139
Sapiens : n° 49, p. 120
Scoop : n° 22, p. 88
Shadowgate : n° 45, p. 117
Shard of Spring : n° 37, p. 159
Shogun : n° 34, p. 152
Silicon Dreams : n° 41, p. 122
Sinbad : n° 43, p. 102
Space Quest II : n° 52, p. 98
Sram : n° 35, p. 145
Sram II : n° 40, p. 122
Star Trek : n° 51, p. 88
Tanglewood : n° 51, p. 92
Taram et le chaudron magique : n° 33, p. 144
Tempête sur les Bermudes : n° 34, p. 150
Guild of Thieves (the) : n° 45, p. 114
Thétis : n° 37, p. 158
Three Musketeres (the) : n° 45, p. 115
Trilogie du temple d'Asphai (la) : n° 32, p. 152
Troll : n° 39, p. 120
Turlogh le rôdeur : n° 51, p. 93
Uninvited : n° 34, p. 154
Vahalla : n° 15, p. 50
Waidor : n° 16, p. 54
Wizard's crown : n° 36, p. 151

TILT PARADE

Advanced OCP Art Studio (the) : n° 44, p. 56
Advenced OCP Art Studio (the) : n° 52, p. 40
Aegis Animator : n° 35, p. 60
Aegis Draw : n° 53, p. 45
Airball : n° 46, p. 76
Aliens : n° 40, p. 60
AMX Page Maker : n° 43, p. 69

Animator (the) : n° 35, p. 59
Application GEOS : n° 44, p. 57
Appolo 18 : n° 53, p. 42
Arche du Capitaine Blood (l') : n° 51, p. 71
Art Director : n° 43, p. 69
Artscribe : n° 45, p. 65
Artist (the) : n° 27, p. 62
Artist (the) : n° 52, p. 39
Artworx : n° 46, p. 77
Bivouac : n° 49, p. 72
Bob Morane Chevalerie : n° 51, p. 64
CAO : n° 30, p. 56
CAD 3D : n° 35, p. 61
CAD 3D 2.0 n° 50, p. 67
California Games : n° 49, p. 72
CAO 3D : n° 51, p. 67
Choplifter : n°47, p. 70
Chuk Yeager's Advanced Flight simulator : n° 46, p. 78
Contrôle aérien : n° 29, p. 87
Dambusters (the) : n° 24, p. 48
Degas : n° 32, p. 52
Degas Elite : n° 39, p. 53
Defender of the Crown : n° 40, p. 58
Deluxe Music : n° 41, p. 60
Deluxe Music Construction Set : n° 53, p. 48
Deluxe Paint : n° 32, p. 54
Deluxe Paint II : n° 53, p. 44
Deluxe Video Construction Set : n° 38, p. 58
Digitaliseur : n° 36, p. 56
Digitaliseur VIDI : n° 40, p. 59
D.P Slide : n° 34, p. 69
Destroyer : n° 39, p. 54
DTP PAO : n° 47, p. 71
Eco : n° 53, p. 49
Echosoft : n° 42, p. 60
Elite : n° 29, p. 89
Exeldrums : n° 26, p. 53
Exelpaint/Exelmouse : n° 30, p. 57
Expert (l') : n° 33, p. 62
Explorateur III : n° 38, p. 59
Fantavision : n° 34, p. 66
Fire Power : n° 51, p. 65
Game Maker : n° 32, p. 55
Gee Bee Air Rally : n° 52, p. 34
Graphic Adventure Creator : n° 36, p. 54
Graphic Studio : n° 41, p. 62
Gemdraw : n° 24, p. 49
Gunship : n° 42, p. 58
H.M.S. Cobra : n° 39, p. 55

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 :** _____

Infiltrator : n° 38, p. 60
Instant Music : n° 37, p. 68
Iznogoud : n° 51, p. 70
Jet : n° 30, p. 59
Kennedy Approach : n° 28, p. 52
Light Pen : n° 29, p. 86
Little Computer People : n° 28, p. 51
Lorigraph : n° 28, p. 50
Lunar Explorer : n° 42, p. 59
Mach 3 n° 50, p. 66
Magic Sound : n° 52, p. 38
Midi Maze : n° 51, p. 66
Mortville Manor : n° 45, p. 64
Movie Maker : n° 33, p. 59
Music Pro : n° 51, p. 69
Music Studio : n° 41, p. 61
Music Studio (the) : n° 37, p. 70
Music Studio G7 : n° 32, p. 54
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
Platoon : n° 53, p. 46
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 Bounder n° 50, p. 68
Red Arrows : n° 27, p. 64
Road Wars : n° 53, p. 50
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
Train (the) : n° 53, p. 43
3D Studio : n° 41, p. 60
Turbo Basic : n° 47, p. 73
Turbo CAD 3D : n° 47, p. 70
U.M.S. : n° 53, p. 47
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

METTEZ VOS DISQUETTES SANS DESSUS-DESSOUS!!

Faites des économies! Ecrivez sur l'autre face!
Choisissez le drive B à l'allumage du ST!

Le FREE-BOOT un produit 100 % électronique, efficace avec un lecteur double faces, permet de loger un logiciel AUTOCHARGEABLE par face de disquette.
8 connexions suffisent à l'installation du FREE-BOOT.
Le FREE-BOOT se monte indifféremment sur tous les micros de la gamme ST.

- FREE-BOOT . . . . . 350 F

les news d'AROBASC...

- INTERFACE MIDI UNIVERSEL . . . . . 490 F

Il dispose de 1 IN, 1 THRU, 3 OUT pour AMIGA 500, 1000, 2000, compatible PC.
(Pour compatible PC prévoir une alimentation type calculette)

- Unité de Disquette externe 5 1/4 pour AMIGA . . . . . Prix N.C. (consulter votre revendeur)

Les produits AROBASC sont disponibles chez votre revendeur



BON DE COMMANDE à retourner à
AROBASC 150 Av. de Stalingrad - 94240 L'HAY LES ROSES

Mon micro ordinateur est un : . . . . . .
Nom . . . . . Prénom . . . . . .
N° . . . . . Rue . . . . . .
Code postal . . . . . Ville . . . . . Tél. : . . . . . .
Je joins mon règlement à l'ordre de AROBASC par chèque ☐ , CCP ☐

Désignation	Montant
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 30 F
Montant TOTAL TTC	

TI 54

P.A

36-15 TILT

Insérez vos P.A. directement sur Minitel. Composez le 36-15 puis « TILT », rubrique P.A.

VENTES

AMSTRAD

Vends CPC 6128 coul. 1 an t.b.é. + magn. et 20 disq. + doubleur joystick + 1 joystick, peu servi + Discobold, le tout 3 700 F. **Jérome ABERLENC, 8, rue Boutreux, 49290 Chalonnes-sur-Loire. Tél. : 41.78.00.81.**

Vends originaux pour CPC 6128 à bas prix : Qin, Robinson Crusoé, Game Over, Asphalt, etc. Liste sur demande. **Jérome ABERLENC, 8, rue Boutreux, 49290 Chalonnes-sur-Loire. Tél. : 41.78.00.81.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur encore sous garantie 6 mois + livre programmation + 15 disquettes + 1 joystick, le tout en t.b.é. : 3 300 F. **Alexandre. Tél. : 64.27.68.69.**

Vends Amstrad 6128 couleur + joystick + Mirage Imager, nombreuses nouveautés : Quad, Crazy Cars etc. Prix : 5 000 F. **Stéphane VIBERT, 7, avenue de la Marguerite, 78110 Le Vésinet. Tél. : 39.52.29.95.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + nbx jeux (Saboteur II, Barbarian, Express Raider) + 3 joysticks, 2 000 F. **William WOLGOZ, 1, clos de la Champagne Villers-Laquenexy, 57530 Courcelles Chaussy. Tél. : 87.64.41.61 (après 19 h).**

Vends Amstrad 464 + DD1 + synthé. + adaptateur Péritel + 61 disq. 3P + 40 K7 + 11 livres + 54 revues + logiciels, etc. Prix : 3 500 F. **Cyril BRAYER, Escolore le Château, Eglise neuve près Billon, 63160 Billom. Tél. : 73.68.48.07.**

CPC 6128 couleur t.b.é. + 80 jeux et utilitaires (Discology...) + livres + revues + cordon magn. et disqs vierges, le tout : 3 500 F. **Anita MATHAS, 9, rue Vivaldi, Corneuil, 27240 Damville. Tél. : 32.34.44.85.**

Amstrad vends clavier CPC 464 uniquement sans Péritel, cause garde écran + 25 jeux + magazines + livres. **Florian PELLISSIER, 9, rue de Navarre, 75005 Paris. Tél. : 46.33.52.66 (20 h).**

CPC vends jeux originaux à des prix plus que dérisoires. Liste contre 3 timbres. **Carlos GARRIDO, 7, rue de la Marne, 69100 Villeurbanne.**

Vends Amstrad disqs, vends nouveautés, possibilité d'échanges mais nouveautés seulement, possède Crafton, Bob Morane, Qin, la chose de Grottemburg... **Hubert DAGNIAUX, 1, avenue des 3 Astronautes, 19360 Malemort. Tél. : 55.24.09.92.**

Vends CPC 6128 coul. + lect. K7 + cordon + synth. vocal + nombreux logiciels récents + 2 joysticks (1 PR 05000) + revues val. min. 6 500 F, vendu : 4 500 F à débattre. **Julien ERARD, Grande-Rue, Poincy, 77470 Trilport. Tél. : 60.09.47.63.**

Vends CPC 6128 + mon. couleur + 50 jeux + 2 joysticks + tuner TV Pal/Secam + logiciels utilitaires (Discology, etc) + doc., le tout : 4 000 F. **Mathieu CATILLON, 3, rue Léon-Dierx, 75015 Paris. Tél. : 45.32.52.78.**

Vends CPC 6128 couleur (ss garantie) + 2 joysticks + câble magnéto + manuel + nbx logiciels (copieurs + utilitaires + jeux) + revues, cédé 3 900 F. **Nouï CHERIET, 53, rue de Neuilly, 92110 Clichy. Tél. : 47.56.07.16.**

Vends pour Amstrad 464/6128 utilitaires Odd Job, Discology, Hercule, 80 F pièce. **Renaud SANCHIS, 8, place du général Duval, 30220 Aigues-Mortes.**

Vends CPC 464 M + 40 jeux : 1 450 F, DD11 (t.b.é.) + 30 news : 1 450 F, 1 joys. : 30 F, jeux (Out run, Road Runner, Renegade, etc), bas prix. **Pascal BONY, 15, ter rue du Frêne, 31150 Fenouillet. Tél. : 61.70.05.92.**

Vends Amstrad CPC 464 mono + DD1 + 35 disq. + K7 + houses + joystick + livres, revues, le tout : 2 700 F et en bon état. **Nicolas WEIL, les Millepertuis E1, 91940 Les Ulis. Tél. : 69.28.30.94.**

Vends CPC 464 mono. + nbx jeux + 30 revues spécialisées + doubleur de joysticks + joysticks + 7 mois de garantie + lecteur cassettes : 1 600 F, cherche 520 ST. **Julien BEERNAERT, 100, chemin de Vallongue, 83920 La Motte. Tél. : 94.70.25.60.**

CPC 6128 cherche correspondant sérieux pour échanger disquettes de jeux (anciens et news), envoyer liste, la mienne en retour. **Anthony CASAL, 6, résidence du Cornet, 59211 Santes. Tél. : 20.07.88.76.**

Vends disquettes 3 pouces : 20 F, vends Amstrad Mgz du n° 1 au 28, 45 F pièce. Amstar n° 4, 35 F.: Amstradebdo n° 7, 20 F. **Renaud BOUCHACOURT, le Maréchau, 85300 Challans. Tél. : 51.68.04.91.**

Vends CPC 464 coul. + DD1 + lecteur 5 p1/4 + joystick + 50 disq. originaux + livres : 3 500 F. **Pierre TAUVERON, Avignon-les-Pins, 39200 St-Claude. Tél. : 84.45.21.87.**

Vends CPC 6128 coul. (12/87), comme neuf, garanti 2 ans + manuel + manette (pas servie) + 35 disqs (utilit. + jeux, les meilleurs), prix : 4 700 F. **Philippe MARINIER, 59, rue de la Convention, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.14.86.66.**

Vends Amstrad 6128 couleur exc. état (87) + 3 disquettes de jeux + livre complet sur Amstrad, le tout 2 990 F, vends aussi 3 disqs : 95 F pièce. **Sébastien FAVRE, 56, rue de Saint-Saulve, 59770 Marly. Tél. : 27.47.11.94.**

Vends unité centrale Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + 45 jeux et revues, le tout 2 500 F. **David PICCOLINI, 38, rue de la Chevée, 77165 St-Soupplets. Tél. : 60.01.55.25.**

Vends Amstrad CPC 464 (couleur) + 2 joys + doubleur + 100 jeux (Mask, Out Run, Arkanoïd, etc.) + synthétiseur stéréo : 3 500 F (le tout en t.b.é.) **David LE CAN, le Thureau Gorfin 89140 Pont-sur-Yonne. Tél. : 86.67.08.69.**

Vends CPC 6128 monochrome + lecteur K7 + 15 jeux, prix : 2 700 F, console Atari : 2 600 F + 6 jeux 800 F. **Jérome BARTHELEMY, cité le Parc, IMP de Toulouse, bt A2, app. 82, 31100 Toulouse. Tél. : 61.40.90.64.**

Vends Amstrad CPC 464 + 1 joystick + nbx jeux + utilitaires, prix : 1 500 F. **Romain FAVIER, 11, lot. « la Source », 13450 Grans. Tél. : 90.55.83.54.**

Vends CPC 464 coul. + DD1 + jeux K7 + joystick + revues Amstrad, le tout en t.b.é., valeur 5 500 F, vendu : 3 390 F, donné avec Out Run disq. **Eric FENECH, 1, av. J. Jaurès, 78210 St Cyrs l'École. Tél. : 34.60.52.80.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + 2 joystick + nbx jeux + 25 disq. + revues + solutions : 3 000 F, t.b.é., affaire à saisir ! **Loïk BERRE, 25, rue Claude Debussy, rés. Lafontaine, 92160 Antony. Tél. : 47.02.89.05.**

Vends Amstrad CPC 464 mono + nbx jeux (les Passagers du vent, Barbarian, Game Over) 1 500 F le tout + nbx jeux pour Spectrum, 50 F. **Germinal ALVAREZ, 19, montée St Barthélémy, 69005 Lyon. Tél. : 78.38.09.13.**

Vends Amstrad 464 couleur + 25 jeux + un manuel d'utilit. et langages + K7 démons. + coffret entretien + prise pour 2 joysticks + 1 joyst., prix : 1 000 F. **Nadia ZEMMOURI, 1, rue Aristide Briand, 94250 Gentilly. Tél. : 45.46.21.43.**

Vends Amstrad CPC 1512 50 ss mono + 20 jeux + 10 utilitaires + docs, t.b.é., prix : 4 500 F, à débattre. **Jean-Pierre PAULET, place de la Pyr, pavillon n° 4, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.42.76.**

Vends DMP 3000 pour PC Amstrad, peu servi + câble et papiers, cédé à 1 200 F. **Ivan TIXIER, 8, place de l'Église, 69360 Ternay. Tél. : 72.24.70.64.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + une vingtaine de logiciels, valeur : 3 500 F, cédés à 1 100 F. **Gilles FEUGIER, 7, rue Jean-Mermoz, 75008 Paris. Tél. : 43.59.40.69.**

Vends CPC 6128 couleur + joystick + nbx softs et utilitaires (Bivouac, Ripoux, Silent Service, etc). 3 000 F, t.b.é. **Jean-Marc DUMON, 8, allée des Ronceraies, 35170 Bruz. Tél. : 99.52.78.72.**

Vends Amstrad 6128 couleur excellent état : garantie 10 mois + 18 disquettes + livre, le tout : 3 200 F. **Alain GUBERT, 75, route de Paris, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.56.85 (à partir de 18 h).**

Vends Amstrad CPC 464 mono Rom lecteur disquette DDI 1, prise Péritel, joystick + manuel, nombreux jeux, 3 800 F. **Grégory LOBRY, 1, résidence Politzer, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.22.39.79.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + joystick + nbx jeux + utilitaires + boîte à disq. + nbx jeux, journaux + rallonge + manuel + livre sur Basic + disq. vierge : 5 000 F. **Raphaël DE LA BROSSE, 100, rue Lepix, 75018 Paris. Tél. : 42.55.36.90.**

Vends pour Amstrad 464, Vortex 5' 1/4 F1, 2 000 F, lecteur DD1 3', 1 500 F, scanner Dart, 640 F. **Michel TELLIER, 6, rue Jean Bouin, 95600 Eaubonne.**

Vends ou échange nbx jeux pour Amstrad CPC 464 K7 (Barbarian, Paper Boy, Top Gun, etc). **Pascal JUGE, les Chassés St-Pierre-sur-Ortme, 53160 Bais.**

Vends Amstrad 464 coul. + joysticks + livres de programmation + Amstrad + Amstrad Magazine + CPC + nombreux jeux dont nouveautés, cédé : 3 000 F. **Ludovic DESPRINGRE, 56, route de Tournai, 59119 Waziers. Tél. : 27.98.53.03.**

Vends ou éch. logiciels pour CPC disq. **Thierry NEYRIAL, 6, rue du 11 Novembre, 63510 Aulnat. Tél. : 73.60.36.72 (après 18 h).**

Vends CPC 6128 t.b.é. + DMP 2000 + 30 disquettes + 14 logiciels (jeux et utilitaires) + revues + divers, valeur 13 000 F vendu : 6 000 F à débattre. **Pascal LOUYS, 2, Combes St-Germain, 25700 Valentigney. Tél. : 81.37.40.44 (le soir).**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + prise Péritel + jeux + revues + manette. Acheté le 15/03/87, cause double emploi, 2 450 F, à débattre. **Stéphane LAGRESLE, Au Gabaron Bourg de Thizy, 69240 Thisy. Tél. : 74.64.02.50.**

Vends CPC 6128, moniteur, adaptateur Péritel, Graphiscop II, 63 disq. nbx jeux, 73 revues, 5 livres de programme, prix à débattre. **Joachim CHALANE, chemin de Learaa, 64220 Ascarat. Tél. : 59.37.27.06.**

Vends CPC 464 mono + jeux + livres : 1 500 F. Digit. Ara : 500 F, prise Péritel : 200 F, lect. 5p 1/4 + 708 disq. : 1 500 F, échange jeux sur Atari ST. **Christian JUPIN, 13, rue Luis Blériot, Fagnières, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.68.37.35.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + nbx jeux + utilitaires + joystick + cordon magnéto + livrs + revues, état neuf, le tout 2 990 F. **Milovann YANATCHKOV, 135, rue Marcadet, 75018 Paris. Tél. : 42.52.34.76.**

Vends CPC 6128 monochrome + interf. TV + livres + joysticks + nbx disq., le tout 4 000 F à débattre. **Gilles DE CHEZELLES. Tél. : 45.78.88.24.**

Vends Amstrad 6128 couleur, 1 an, + 50 disquettes récentes + 2 joysticks 3 500 F. **Marie DABADIE. Tél. : 48.24.46.21 (heures de bureau).**

Vends 6128 mono + interface TV + 70 disquettes + livres. **Gilles CHEZELLES, 139, av. Emile Zola, 75010 Paris. Tél. : 45.78.88.24.**

Vends jeux pour CPC 6128 : Trivial Pursuit, Les passagers du vent, Astérix, Gryzor, Blueberry, M'enfin, Sram, Masque, etc. **Yann LEPRÊTRE, 58, rue du Docteur-Cotoni, 76800 Saint-Etienne-du-Rouvray. Tél. : 35.65.43.02.**

Vends plus de 60 originaux pour Amstrad. **Thierry TOURNEUR, 45, rue Gambetta, 37220 Ile-Bouchard. Tél. : 47.58.58.83.**

Vends CPC 464 mono t.b.é. + nbx jeux : Gauntlet, F 15, Leaderboard, Meurtres en série, etc. + 2 joysticks + nbx Tilt. Valeur : 3 000 F, vendu : 1 800 F. **Olivier BILLARD, 688, avenue du Pic-Saint-Loup, 34090 Montpellier. Tél. : 67.52.28.38.**

Vends Amstrad CPC 4645 mono + manette de jeux + nbx logiciels. Le tout vendu pour seulement 1 000 F. **Michel BANWARTH, 8, sente du Milieu-des-Gaudins, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.44.49.**

Vends CPC 6128 coul. neuf + joystick switchjoy + 30 jeux récents (Maître des âmes, Superski, Bivouac). Le tout cédé à 3 000 F ! **Bruno ZOUARI, 52, rue Alfred-de-Musset, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.21.18.**

Vends CPC 6128 + moniteur couleur + nbx jeux + crayon optique + synthét. vocal + joystick + utilitaires + revues. Le tout : 4 000 F (vente séparée possible). **Yann KOLKOWICZ, 54, rue Philippe-de-Girard, 75018 Paris. Tél. : 42.02.90.79.**

Vends CPC 6128 coul. + 2 joysticks + livres + nbx jeux et utilitaires (discology) + câble K7 + magnéto K7 (Philips). Prix : 4 400 F. **Christian KARDOUS, 8, rue Gustave-Flaubert, 75017 Paris. Tél. : 43.80.58.12.**

Vends 464 C + lect. disq. 3 et 5 p., 380 jeux (disq. et K7) + Kentel + crayon optique + joystick + câbles + livres, etc. Pour 8 000 F, à débattre (cause Atari). **André WILL, 119, rue de l'Abbaye, 03410 Domerat. Tél. : 70.29.65.86.**

Vends (cause 520 ST), pour Amstrad : La Solution : 440 F, Print Master : 100 F, disq. CPC 11 : 70 F, câble imprim. : 80 F, adaptateur Péritel : 250 F, etc. Liste sur demande. **Philippe FOUACHE, Les Platanes-des-Pradons, 84400 Gargas. Tél. : 90.04.72.14.**

Vends 464 C + DD1 + crayon optique + multiface 2 + nbx jeux + revues + 1 joystick + doubleur de joy + boîte rangement disq. Prix 5 000 F (à débattre). **Denis GALL, 23, bd de la Chapelle, 75010 Paris. Tél. : 42.06.11.27.**

Vends disquettes originales pour Amstrad PC 1512 et compatibles. Vends moniteur monochrome Goldstar. **Gilles. Tél. : 45.78.88.24.**

Vends Amstrad CPC 1640, 20 janvier 88, sous garantie, égal. couleur, DD 20 MO + souris + GEM 2 DBase 3 + trait. texte + carte et joystick + jeux. Le tout : 11 000 F. **Pascal LANSBERG, 10, rue du 4-Septembre, 75002 Paris. Tél. : 42.97.45.55.**

Vends Amstrad drive : 1 200 F, interface : 500 F ou l'ensemble : 1 500 F. Moniteur GT 65 : 500 F, CPC 464 couleur : 1 000 F, livres à moitié prix. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : 43.72.64.64.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + joystick + manuel d'utilisation. Prix : 2 000 F + jeux (divers prix) + K7 vierges (100 F les dix). **Marie-France PIOZ, 1, av. J. Kennedy, 91300 Massy. Tél. : 60.11.24.04.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + jeux (nouveautés) + joystick + 10 disq. + nombreuses revues. Le tout en t.b.é. : 3 500 F. **Guillaume BRACQ. Tél. : 46.56.57.36.**

Vends CPC 464 moniteur couleur + ext. 64 KO + DDI + multiface 2 + logiciels sur disq. et K7 + doc. Le tout pour 3 000 F. **Serge THIEBLEMONT, 29, rue du Val-de-Pouilly, 60790 Val-Dampierre. Tél. : 44.81.22.26.**

Vends CPC 6128 mono (87) AZERTY + 1 joystick swichjoy + nbx logiciels (nouveautés) + CPM + nbses revues, avec 40 listings. Le tout : 4 000 F. **Sébastien LOUVEAU, 8, allée des Missionnaires, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 30.58.39.89.**

Vends jeux divers sur CPC 464, K7 : Dwarf, Enduro Racer, Nexus, Affaire Vera-Cruz, Guadalcanal : 50 F pièce et Pak Imagine Arcade Hits : 80 F, Hit Pak II : 70 F. **Johan BOURGEOIS, 3, rue Ghesquière. 59212 Wignehies. Tél. : 27.57.30.19.**

Vends jeux sur Amstrad CPC 6128 : Iznogoud, Gauntlet 1, Gauntlet 2, Leaderboard, The Great Escape, Cauldron 2, Infiltrator Sorcery... Etat neuf. Prix à débattre. **Christophe TEILLOL, 10, rue du 8-Mai-1945, Saint-Paul-en-Jarez, 42320 Grand-Croix. Tél. : 77.73.07.49.**

Vends 2 CPC 464 : 1 couleur + meuble, 1 mono + lect. disq. et 20 disq., les deux avec livres, joy, jeux, etc. Le « couleur » vaut 2 500 F, le « mono » 3 000 F. **Jean-Baptiste BRANQUART, 95, rue Jeanne-d'Arc, 59650 Villeneuve-d'Asq. Tél. : 20.91.10.12.**

Vends nbx jeux sur CPC 6128 (Renegade, Game Over, Crazy Cars, Barbarians, Buggy Boy). Prix intéressant. Cherche utilitaires. **Frédérick DEMOULIN, La Guyonnière, 72170 Asse-le-Riboul. Tél. : 43.97.13.81.**

Vends CPC 6128 mono t.b.é. + adaptateur Péritel + 2 joysticks + nbx jeux et utilitaires + revues. Le tout cédé à seulement 3 200 F. **Philippe PRENAS, La Muyre-Domblans, 39210 Voiteur. Tél. : 84.44.64.20.**

Vends CPC 6128 couleur + imprimante + synthétiseur vocal + 2 joysticks + ampli son + nbx jeux + manuels. Le tout : 7 000 F, à débattre. **Eric MINOLI, 14, impasse des Genêts, 02400 Château-Thierry. Tél. : 23.69.25.16.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur sous garantie + nbx jeux + joystick. Prix : 1 900 F. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, Bât. A, 3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vends logiciels pour Amstrad CPC 6128. **Sébastien CARON, 7, rue Vales, 31190 Auterive. Tél. : 61.50.61.23, après 18 h 15.**

Vends 6128 couleur t.b.é. cause Amiga + manette + revues + news jeux. Prix 3 000 F. **Laurent JOUVENT, 24600 Saint-Martin-de-Ribérac. Tél. : 53.90.15.19 (heures repas).**

Vends CPC 464 mono + 2 joysticks + souris + 75 logiciels + synthétiseur vocal + 45 revues + nbx listings. Prix : 3 000 F (à débattre). **Michael FILIPPIFH, 215, chemin du Puits-du-Plan. Tél. : 93.75.53.82.**

Vends CPC 6128 couleur QWERTY + nbx jeux utilitaires (40 dont Dbase II et Turbo Pascal). Le tout : 4 500 F à débattre cause achat Amiga. **Laurent VERMOND, Villa Le Pin, avenue du Marsan. Tél. : 58.45.28.75.**

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + 80 logiciels (jeux). Prix : 1 800 F le tout. **Stan LE POOLE, 593, rue de l'Orme-Gauthier, 78630 Orgeval. Tél. : 39.75.55.82.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + doc. et jeux (Tracer, Boxing, MGT, etc.). Prix : 2 400. **Pascal MAISONNEUVE, 46, rue Jules-Guesde, 95190 Gousainville. Tél. : 39.88.80.51.**

Vends CPC 6128 couleur + nbx jeux (nouveautés), manuel, emballage d'origine, joystick, housse, doc., le tout t.b.é. (1 an). Prix : 4 200 F. **Francis VERDIER, 79, avenue Albert-Caillou, 77500 Chelles. Tél. : 60.08.06.58.**

Vends CPC 464 couleur + nbx jeux + joystick + synthét. vocal + crayon optique avec K7. Le tout sacrifié à 2 990 F. **Jérémy BAL, 7, rue Martyn, 62100 Calais. Tél. : 21.36.41.63.**

Vends Drive 5 1/4 F1X Vortexe (3/87) pour CPC 464 + DD1 + nbx logiciels : 2 200 F : imprimante Star NL-10 (8/87) compatible Epson + câble ST : 2 100 F. **Jean-Marc BELORGANE, 6, rue Henri-Brisson, 75018 Paris. Tél. : 42.59.52.15.**

Vends pour CPC 6128 original Amstrad Gold Hits 2 composé de 5 jeux. Le tout 100 F, soit 20 F le jeu original sur disq. Cause changement ordinateur. **François BERTHOLET, Chambœuf, 42330 Saint-Galmier. Tél. : 77.54.18.91.**

Vends CPC 6128 monochrome + 15 jeux + lecteur de K7. Prix à débattre. **Jérôme BARTHELEMY, cité Le Parc, imp. de Londres, Bât. A2, ap. 82, 31100 Toulouse. Tél. : 61.40.90.64.**

Vends jeux pour Amstrad CPC 464 et pour Vectrex, très bon état, prix intéressants. **Stéphane DANNEHOFFER, 8, rue du Héron, 67460 Souffelweyersheim. Tél. : 88.81.97.17.**

Vends Amstrad CPC 464 mono : 1 600 F et lecteur de disq. FDD-1 : 1 700 F avec jeux. **Jonathan ZAJEWSKI, 40, rue de la Convention, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.86.66.**

Vends CPC 464 couleur, déc. 87, ss garantie : 2 400 F ; 7 cart. Atari 2600(Berzek, Pole Position, Haunted House, MS Pacman, etc. : 50 F pièce. **Stéphane BABICZ, 2, rue Thiers, 95220 Herblay. Tél. : 34.50.92.31.**

Tous CPC, vendez vos logiciels originaux à vos prix ou achetez les à prix réduits. Renseignements contre 4 timbres à 2,20 F. **Carlos GARRIDO, B.P. 626, 69239 Lyon Cedex 02.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + moniteur, le tout très bon état : 1 990 F. **Jérôme DUMAS, Saulon-la-Rue, 21910 Saulon-la-Chapelle. Tél. : 80.36.62.25.**

Super ! Vends CPC 6128 couleur + nbx jeux dont une dizaine d'originaux + 2 joysticks + doubleur. Le tout très bon état : 5 000 F. **David MARVANI, 8, rue du Cdt Schloesing, 75116 Paris. Tél. : 45.53.39.72.**

Vends CPC 464 monochrome + DDI-1 + synthé vocal stéréo + multiface 2 + jeux + 20 disq. + K7 + micro application n° 1. Valeur : 6 500 F cédé à 5 000 F + port. **Cyril CHAPELEAU, Les Cras, 71250 Cluny. Tél. : 85.59.03.16.**

Vends Amstrad 6128 CPC couleur, joystick, livre, 30 jeux + 6 utilitaires. Prix : 4 000 F, à débattre. Le tout très bon état. **Frédéric BERARD, 26190 Les Mairies-St-Laurent-en-Royans. Tél. : 75.48.60.70.**

Vends CPC 6128 couleur t.b.é. + imprimante DMP 2000 + souris + lecteur K7 + nbx jeux et utilitaires + revues. Prix : 5 200 F. **Armand MARCESSE, Mas d'Abeille, 13360 Roquevaire. Tél. : 42.04.26.93 (après 19 h 30).**

Vends 6128 couleur + lect. 5 1/4 + imprimante + nbrx softs + lecteur K7 + boîte rangement + 2 manettes + bouquins. Le tout : 6 500 F. **Stéphane LAMOURE, 183, route de Toulouse, 87000 Limoges. Tél. : 55.31.14.01. (après 18 h).**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + nbx jeux + revues : 2 000 F + DDI-1 sous garantie avec jeux : 1 500 F ou le tout pour 3 200 F (excellent état). **Stéphane ROUSSEAU, 6, rue de Pfulgriesheim, 67450 Lampertheim. Tél. : 88.20.45.86.**

Vends 464 coul. + rom. 6128 + drive 3" et 5"1/4 + imprimante DMP1 + SSAJ + CP1 + nbrx logiciels + 80 revues + 15 livres + doubleur de joystick + joystick + housse. **Patrick DERAY, 5128, la Sauvegarde, la Duchère, 69009 Lyon. Tél. : 78.35.79.97.**

Vends CPC 6128 couleur + nbx jeux (Arkanoïd, Paperboy, etc) + utilitaires + joystick, le tout : 3 800 F - imprimante DMP 2000 : 1 200 F. **Stéphane LUTIER, 17, rue du Château d'eau, 75010 Paris. Tél. : 42.03.43.25.**

Urgent ! Vends Amstrad CPC 464 mono + nbx jeux et utilitaires + bibliographie (pour 500 F), le tout sacrifié 1 800 F, à débattre. **Michel CAUMEL, 2, route de Versailles, 78150 Rocquencourt. Tél. : 39.54.34.17.**

Vends Amstrad 6128 coul + nbx jeux et util. (45 disq.) + joystick + 15 revues, excellent état, prix : 3 200 F. **François LEROUX, 16, rue Heinrich, 92100 Boulogne. Tél. : 46.21.24.66 (après 18 h 30).**

Vends Amstrad CPC 464 couleur sous garantie 10 mois + 1 joystick + houssses + 12 jeux + livres de jeux + abonnement revues Ammag 10 mois, px : 2 500 F. **Dominique ROUSSEL, 48, avenue Colbert, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : 64.40.04.54.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome t.b.é. (révision à l'appui) + une centaine de jeux + revues, le tout pour 1 500 F, demandez Philippe. **Tél. : 76.96.45.94.**

Vends CPC 6128 couleur (nbx jeux et utilitaires) + joystick, 3 400 F cherche heureux possesseurs d'Amiga en vue échanges. **Jérome PELLOIS, 44, rue de l'Espingole, Trouy, 18750 La Chapelle-Saint-Ursin. Tél. : 48.50.67.83.**

Vends CPC 6128 couleur, neuf, jamais servi, valeur 3 990 F, vendu 3 200 F à débattre. Cherche contacts sur Amiga. **Pascal PLETSCH, 212, avenue du 8 mai 1945, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.33.12.**

Vends pour Amstrad CPC en K7 et disq. originales : la Geste d'Artillac + Xarq + Astérix + the Hobbit (avec les livres) + Batman + Yie ar Kung Fu + le Diamant de l'île maudite, le tout 550 F. **Stéphane LUSSAN, 44, parc de Puget, 84360 Lavris. Tél. : 90.68.26.54, en semaine de 18 h à 18 h 30.**

Vends CPC 6128 couleur + jeux + joystick + utilitaires (disco) + revues + 2 livres (assembleur, etc) + protection clavier + doubleur : 4 600 F. **Daniel GOUZOUGUEN. Tél. : 42.03.52.37 (après 19 h).**

Vends doubleur 2 250 F, vous aurez un CPC 464 coul. t.b.é. + une avalanche de jeux ! **Patrick VANNIER, 1, rue Terpat, 27100 Val-de-Reuil. Tél. : 32.59.59.65.**

Vends, région 06, Amstrad 464 mono. + DD1 + nbrx prgs + 20 K7 + crayon optique Amstr. + souris + synth. vocal + multiface 2 + revues, le tout 3 500 F. **Christian COUGNAUD, 42, av. docteur Picaud, 06400 Cannes. Tél. : 93.90.31.29 (après 19 h).**

Vends Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + joystick + 20 jeux, le tout 3 200 F. Demandez **Patrick au 76.98.28.28 (après 19 h).**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 1 lecteur K7 + 2 joysticks + 80 jeux (K7 et disq.) + souris + multiface 2, prix : 5 000 F à débattre. **Olivier BOUDET, 4, allée de la Gare, 78430 Louveciennes. Tél. : 38.69.31.62.**

Vends CPC 6128 coul. + nbx jeux + boîte rangement + 2 joysticks + manuel état neuf, 4 000 F. **Patrick VILLÉGA, 16, rue des Ormeaux, 33170 Gradignan. Tél. : 56.89.03.44 (après 20 h).**

Vends CPC 6128 couleur + 40 disq. (nombreux logiciels : Discologie, Arkanoïd...), Azerty + boîte, prix : 4 500 F, à débattre, vds console 2600 + 17 cartouches 600 F. **Stéphane AFCHAIN, 24, rue Jules-Ferry, 91340 Igny. Tél. : 69.41.35.67.**

Vends CPC 464 Azerty 1 an (coul) + nbx jeux dont Arkanoïd, Barbarian, Gryzor, Super ski, Quad, Fiand-on, etc. Le tout à 2 500 F. **Serge ROULAND, 8, rue Haesslinq-Heiligenstein, 67140 Barr. Tél. : 88.08.17.20 (après 18 h).**

Vends Amstrad CPC 464 (couleur), drive, ext. mémoire, nbx logiciels, livres. **Tél. : 61.54.40.92.**

Cse dble emploi : vends CPC 464 coul. + DD1 + 1 joy. pro 500 + nbx jeux et utilitaires en disq. + 8 K7 + doc. + revues, le tout t.b.é. : 4 400 F, emballage d'origine. **Daniel CHETRIT, 22, rue des Arômes, 91700 Villiers-sur-Orge. Tél. : 60.16.47.11 (après 17 h).**

Vends Amstrad 6128 monochrome + lecteur K7 + câble K7 + 2 joysticks + adapt Péritel + bnx jeux (env. 80), valeur neuf 5 800 F, vendu : 3 500 F. **Christophe ROLLAND, 4, allée Marcel Cerdan, 91300 Massy. Tél. : 60.11.21.62.**

Vends CPC 6128 coul. t.b.é. + lect. K7 + synth. vocal + Discology + joystick Speedking + 80 jeux + disq. + manuel, prix : 3 600 F. **Eric KLINZ, 53, rue Georges Sorel, 92100 Boulogne. Tél. : 46.04.56.20.**

Vends CPC 464 coul. + ext. Vortex 128 k + 30 disq. (jeux & util. ! Dbase, Multiplan, Turbo Pascal) + joystick + nbx livres & revues le tout t.b.é. 3 900 F. **Patrice ENGEL, 8, allée des Feuillantines, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.44.09.**

Vends Amstrad 464, vends nombreux logiciels news à très bas prix, liste sur demande ou échange K7. **François HERRERA, 22, rue de la Cour, 57360 Amnéville.**

Vends Amstrad PC 1512 couleur t.b.é. (fév. 87) + imprimante DMP 3160 (ss garantie) + nombreux logiciels + livres et revues, le tout : 8 400 F. **François CHEVALIER, 22, rue de la Mérantaise, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : 30.43.72.80.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + DD1 (déc. 87) + joystick + 28 K7 + 70 softs disq. (nouveautés) + livres + K7 vierges, cause ST, le tout 3 700 F. **Stéphane GEORGES, 7, rue Buffon, 89400 Laroche. Tél. : 86.92.65.91 (après 19 h).**

Vends CPC 6128 (achète en 4/87) + nbx jeux et utilitaires + housses + revues (20 env.), le tout à 4 000 F, le vrai prix est de 7 800 F. **Levent BAKANGIL, 8, rue des Alouettes, 94140 Alfortville. Tél. : 48.93.50.48.**

Pour 1 500 F, je vends mon Amstrad 464 + mon. couleur, vends aussi Atari 800 XL + lecteur K7 + 50 K7 de jeux, pour 1 200 F, échange l'Amstrad contre un 520 STF sans moniteur. Paris et la région parisienne uniquement. **Tél. : 42.38.03.55 (après 17 h 30).**

Vends CPC 6128-464 coul. + lecteur Vortex 5P. + nbx jeux, util. K7, disq. + revues + livres + manuels, affaire, prix de 2 500 F à 8 000 F. **Claude FAYOLLE, 64, rue de l'Égalité, appt 313, rés. Rodin, 92130 Issy-les-Moulinaux. Tél. : 46.42.47.97.**

Vends disquettes de jeux Amstard 30 F ou échange jeux (possède Sram I 8 II, Indoor Sport, Bivouac, Dieux de la Mer, Renegade...) **Serge ROULAND, 8, rue Haesslinq-Heiligenstein, 67140 Barr. Tél. : 88.08.17.20 (après 18 h).**

Vds Amstrad CPC 464 + lecteur disquette + jeux nombreux 3 800 F à débattre. **Alexandre BOUVET, Hôtel Val d'Arcy, 74120 Praz-Arly. Tél. : 50.21.90.02.**

Vends jeux (originaux) en disquette pour Amstrad CPC (liste sur demande contre 1 timbre si possible), prix intéressants éventuellement à débattre. **Franck NOGUERA, boulevard Guy Moquet, 13110 Port-de-Bouc.**

Vends CPC 464 + jeux + joy. + mon. : 1 200 F ou échange jeux K7 (16) ou achète DD1 Nemesis sur MSX contre Nemesis 1, vends MSX 1 : 650 F. **Benjamin BOLLAERT, 54, bd Exelmans, 75016 Paris. Tél. : 45.25.79.47.**

Vends CPC 6128 coul. + lect. K7 + W. Games + S. Paint + nbx jeux tous nouveaux (de déc. 87), le tout pour 4 000 F, au lieu de 6 000 F au plus (sous garantie). **Bruno PIERRE, 1/11, résidence des Fontaines, rue Marcelin Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.65.14.**

SOFTAGE

Monte à l'abordage des prix

AMIGA

MULATEUR C 64	550
HESSMASTER 2000	169
RACK	195
RAZY CARS	225
ARK CASTLES	209
EFENDER OF THE CROWN	170
IABLO	140
CO	205
OLD RUNNER	210
OLD RUNNER 2	215
ARNISON	220
UILD OF THIEVES	170
MPACT	133
NSANITY FIGHT	215
NG OF CHICAGO	275
A GUERRE DES ÉTOILES	190
EADER BOARD	205
EVIATHAN	179
ARBLE MADNESS	169
ERCENARY	215
LUTOS	135
LATOON	220
OWER PLAY	175
ORT OF CALL	355
OADWARS	190
OLLING THUNDER	175
ECOND OUT	195
ILENT SERVICE	215
UPER HUEY	190
ERRAMEX	149
ERRORPODS	183
EST DRIVE	270
ETRIS	179
IME BANDITS	169
HE HUNT OCTOB.	220
HE ART OF CHESS	219
AMPIRE EMPIRE	250
INTER GAMES	149
INTER OLYMPIAD 88	165
ESTERN GAMES	190
ENON	185

AMSTRAD

DVANCED ART STUDIO	225	
DV. MUSIC SYSTEMS	259	
LBUM EPYX	145	79
LBUM UBI	215	179
LT. WORLD GAMES	139	90
RKANOID II	125	75
.T.F.	135	75
STERIX RAHAZADE	195	99
RBARIAN	105	79
SKET MASTER	139	85
ED LAM	125	

BIG 4 VOL 2	140	99
BLOOD VALLEY	140	95
BUBBLE GHOST	179	139
BOBSLEIGH	145	99
BOULDERDASH CONT. KIT	135	95
BUGGY BOY	139	85
CALIFORNIA GAMES	119	82
CHAMPIONSHIP SPRINT	140	95
CHAIN REACTION	139	90
CLASH	175	
COMBAT SCHOOL	135	69
CRAZY CARS	155	122
DARK SCEPTRE	142	95
DEATH WISH 3	129	75
DRILLER	159	129
ENDURO RACER	115	75
ENLIGHTEMENT	142	95
ERE HITO VOL 3	219	145
EXIT	170	
F 15 STRIKE EAGLES	135	82
FIRE TRAP	140	89
FLYING SHARK	145	95
GAMES SET ET MATCH	160	115
GALACTIC GAMES	135	89
GASOL HITS	142	
GAUNTLET II	115	90
GOLDEN 7	122	
GRYSOR	115	65
GUILD OF THIEVES	175	
HIT PACK	105	75
HIT PACK 3	129	95
HIT PACK TRIO	119	95
HITS AVENTURE	239	
HURLEMENTS	155	130
IKARI WARRIORS	113	99
IMAGINE ARCADE HITS	125	109
INDIANA JONES	125	85
INT. KARATÉ +	140	95
IZNOGOUD	235	179
LA GUERRE DES ETOILES	140	95
LE PASSAGER DU TEMPS	185	
LIVE AMMO	140	90
L'ŒIL DE SET	170	135
LES DIEUX DE LA MER	179	115
MANGE CAILLOUX	132	95
MASQUE +	170	
MATCH DAY 2	115	85
OUTRUN	119	95
PIRATES	140	
PLATOON	115	75
POWER PLAY	145	99
PREDATOR	140	
PROHIBITION	180	115
PUB GAMES	99	75
QIN	240	
RENEGADE	119	69
ROAD RUNNER	129	89
RYGAR	125	85

SENTINEL	125	85
SIDE ARMS	135	89
SILENT SERVICE	119	85
SKALL	149	135
SPY VS SPY TRILOGY	145	105
STARGLIDER	159	135
SUPER SPRINT	115	79
SUPER HANG ON	140	
SUPER STAR SOCCER	139	95
TERRAMEX	135	
TETRIS	130	92
TOUR DE FORCE	115	79
TRANTOR	125	85
TRIVIAL PURSUIT	225	175
TRIVIAL PURSUIT JR	275	
TURLOGH LE RODEUR	235	
WONDERBOY	115	85
WORLD CLASS LEADER	129	89
ZOMBI	159	125

ATARI ST

ACADEMY	189
ADV. ART. STUDIO	195
ALBUM EPYX	210
ARKANOID	109
ASTRIX	215
AUTO DUEL	210
BAKER STREET	210
BARBARIAN	199
BARBARIAN/PALACE	110
BEAD'S TAK	219
BATTLE SHIPS	125
BILL PALMER	179
BIVOUAC	169
BLACK LAMP	190
BLUE WAR	225
BUBBLE BOBBLE	169
BUBBLE GHOST	165
BOBO	225
COLONIAL CONQUEST	255
CRAFTON AND XUNX	220
CRAFTON AND XUNX II	245
DARK CASTLE	229
DEFENDER OF THE CROWN	240
DEMONIAC	210
DIEUX DE LA MER	180
DUNGEON MASTER	225
ECO	169
ENDURO RACER	142
F 15 STRIKE EAGLE	195
FORMULA I	119
FLIGHT SIMULATOR II	330
GATO	215
GOLD RUNNER	185
GRAND PRIX 500 CC	185
GUNSHIP	235
HURLEMENTS	220

IZNOGOUD	225
IMPACT	135
JASON ET TOISON D'OR	210
JINXTER	220
KARATÉ KID II	115
L'AFFAIRE	220
LA GUERRE DES ETOILES	175
LES RIPOUX	165
MANATHAN DEALER	215
MACADAM BUMPER	220
MASQUE +	170
MOEBIUS	215
PRÉDATOR	189
RAMPAGE	139
SDI	255
SENTINEL	159
SILENT SERVICE	199
SLAYGOR ADV.	169
SPY VS SPY	219
STRIKE FORCE HARRIOR	155
STAR TREACK	169
SUBBATTLE	155
SUPER HUEY	185
SUPER SPRINT	140
TANGLEWOOD	169
TERRAMEX	149
TERRORPODS	192
TEST DRIVE	235
TETRIS	175
THE PAWN	185
TONIC TILES	155
TRACKER	185
TRAUMA	215
TRIVIAL PURSUIT	255
TURLOGH LE RODEUR	215
WINTER OLYMPIAD	159
WIZARD CROWN	215
WIZZBALL	155

COMMODORE 64

720°	125	95
ADV. ART. STUDIO	215	
ADV. MUSIC SYSTEM	319	
AIRBONE RANGER	135	99
ALT. WORLD GAMES	135	99
ALBUM EPYX	179	109
ARKANOID II	135	95
ARTIC FOX	169	109
A.T.F.	139	89
BANGKOK KNIGHTS	145	105
BARBARIAN	105	85
BARD'S TALE	139	
BARD'S TALE II	199	
BASIL DETECTIVE	139	
BASKET MASTER	125	89
BLOOD VALLEY	140	105
BOBSLEIGH	145	92
BRAVESTAR	142	99
BUBBLE BOBBLE	115	
BUGGY BOY	139	99
CALIFORNIA GAMES	125	89
CHAMPIONSHIP SPRINT	145	99
CHAIN REACTION	139	89
CHESSMASTER 2000	165	125
CHUCK YEAGER	175	115
DAN DARE II	125	105
DARK CASTLE	275	
DEFENDER OF THE CROWN	135	125
DEMON STALKER	155	109
DÉJA VU	155	
ENDURO RACCER	135	85
FIRE FLY	105	69
FLIGHT SIMULATOR II	330	289
FRIGHT MARE	139	95
GAME OVER	115	
GETTYSBUNG	295	
GRYSOR	99	75
GUADALKANAL	139	99
GUNSHIP	165	129
ICE HOCKEY	145	
IKARI WARRIORS	142	95
IMPACT	135	105
INTRIGUE	135	
LA GUERRE DES ÉTOILES	145	99
LAST NINJA	139	95
LORD OF CONQUEST	169	115
MORPHEUS	175	149
NEBULUS	125	89
OUTRUN	140	99
PEGASUS	145	105
PIRATES	149	145
PLATOON	139	95
POWER AT SEA	165	
PREDATOR	145	99
PROJECT STEAL FIGHTER	155	119
PSYCHOSOLDIER	125	89
RASTAN	125	89
REVS +	129	99

RIM RUNNER	115	79
ROAD RUNNER	135	
ROLLING THUNDER	119	92
RYGER	142	99
SIDE ARMS	129	99
SILENT SERVICE	135	89
SHOOT'EMUP CONST.	125	89
STREET SPORT BASEBALL	139	99
STREET SPORT BASKET	139	89
SUPER STAR SOCCER	139	99
SUPERSPRINT	135	
TASK III	139	99
TERRAMEX	145	99
TETRIS	142	99
THE TRAIN	145	105
THUNDERCATS	139	99
THE HUNT OF OCT.	195	149
TOP GUN	119	
TOP TEN ELITE	119	99
TRIVIAL PURSUIT JR	235	179
TRANTOR	139	
TROLL	109	85
TUER N'EST PAS JOUER	145	100
WARGAMES CONT. SET	195	
WORLD CLASS LEADER	129	89
WORLD LEADER TOWN	65	45

SEGA

ACTION FLIGHTER	189
AFTERBURNER	245
ALEX KIDD	189
ASTRO WARRIOR	189
BANK PANIC	145
BLACK BELT	189
CHOPLIFTER	189
ENDURO RACER	189
F 16	145
FANTAISIE ZONE	189
FANTAISIE ZONE II	245
GANSTER TOWN	190
GHOST HOME	149
GLOBAL DEFENCE	189

GREAT BASKET BALL	189	
GREAT FOOTBALL	189	
GREAT GOLF	189	
KUNG FU KID	189	
MY HERO	145	
NINJA	189	
OUTRUN	235	
PROWRESTLING	189	
QUARTET	189	
ROCKY	229	
SECRET COMMAND	189	
SHOOTING GALLERY	189	
SPACE HARRIOR	229	
SPY VS SPY	149	
SUPER TENNIS	149	
TEDDY BOY	149	
TRANSBOT	155	
WONDERBOY	189	
WORLD GRAND PRIX	189	
WORLD SOCCER	189	
ZAXXON 3 D	245	
ZILLION	189	

ACCESSOIRES

QUICK SHOOT 2 TURBO	115
TAC 1 +	255
MOONRAKER I	55
MOONRAKER II	75
QUICK SHOT II	65
DOUBLEUR JOYST II	65
PROFESSIONNEL AUTOFIRE	155
QUICK SHOT 2+	109
SUPER PRO	119
EMULATEUR C 64 (Amiga)	550

PARTENAIRE AGREE

Club

BON A DÉCOUPER

Titre : Prix :
Titre : Prix :
Titre : Prix :
Titre : Prix :
Total :
N° Ab. club Tilt : Remise :
Port : 15
Contre remboursement 25 F C/R :
Type ordinateur : Total :

A retourner à SOFTAGE - BP 35 - 62101 CALAIS CEDEX
Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
☐ Chèque ou Mandat lettre ☐ Contre remboursement
☐ Carte bleue
Date expédition : Signature :

P.A

Vends CPC 6128 t.b.é. + nbx orig. + console Sega + nbx (Outrun, Choplifter...) + pistolet, prix à débattre. **Alberic GUIGOU, 15, bd St Jean-Chrysostone, 04000 Digne. Tél.: 92.32.01.62.**

Vends Amstrad PC 1512 double drive mono. + souris + logiciels (tableur base de donnée grapheur, jeux, etc) sous garantie 8 mois, prix : 5 400 F. **Jean-Marie LAMBOLEY, 54, avenue du Maréchal Lyautey, 78300 Poissy. Tél.: 43.75.75.77.**

Vends CPC 6128 couleur, nombreux utilitaires, nombreux jeux, joysticks, housses, revues, turbo Imager, etc, le tout d'une valeur de 7 000 F vendu 4 000 F. **Pierre PARENT, résidence les Merisiers, esc. 4, 10, route de Fleury, 91170 Viry-Chatillon. Tél.: 69.21.97.22.**

Vends CPC 464 coul. + 8 K7 + DD1 + nbx jeux sur disq. dont news (Superski, Discology, Barbarian,...) + Manette pro. 500 + revues, le tout en t.b.é. : 4 400 F. **Daniel CHETRIT, 22, rue des Arômes, 91700 Villiers-sur-Orge. Tél.: 60.16.47.11.**

Vends Amstrad CPC 664 (moniteur monochrome) + lecteur 5,25 pouces (Jasmin AM 5D+) + nbx jeux + synthétiseur vocal, le tout 3 500 F. **Claude LUCAS, 16, rue du sergent Bobillot, 93140 Bondy. Tél.: 48.48.53.84.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur (Azerty) : 2 800 F + imprimante Epson LX 86 (avec câble) : 2 100 F + traitement de texte Tasword, le tout cédé à 4 900 F. **Catherine MELOT, 43, rue Copernic, 75116 Paris. Tél.: 45.01.84.82.**

Vends CPC 6128 Qwerty couleur + imprimante DMP 2000 + livres livres K7 + crayon optique + disquettes et + 5 000 F, tout en très bon état. **Bernard ROBBE, 15, rue de la Tuilerie, 77730 Nangis. Tél.: 64.08.27.31 (H.R.).**

Vends Amstrad 6128, non couleur, joystick, Quide, nombreux jeux, t.b.é. 4 100 F (à débattre). **Christophe FENOT, 112, rue de Jarcy, 91480 Quincy-sous-Sénart. Tél.: 69.00.71.46.**

Vends Amstrad CPC 464 mono + nbrx disq. + crayon optique + adaptateur Péritel + synthétiseur vocal + livres + jeux + util., le tt 3 000 F. **Bertrand HO, 11, av. des Peupliers, 94340 Joinville-le-Pont. Tél.: 48.85.01.65.**

Vends pour Amstrad CPC le lecteur de disq. DD1, faire offre, appareil en t.b.é., vends aussi de nombreux jeux Orgny (K7 et disq.). **Jean-Philippe MARCELLI, 25, rue Gandon, 75013 Paris. Tél.: 45.83.78.96 (après 18 h 30).**

Vends 464 couleur + DD1 + jeux K7 + câble hifi + revues + joystick : 3 000 F ou échange contre 6128 couleur (en rég. parisienne uniquement). **Eric FENECH, 1, av J. Jaurès, 78210 St-Cyr-l'Ecole. Tél.: 34.60.52.80.**

Cédé pour 4 000 F Amstrad CPC 464 + joystick (Speed King) + nombreuses disquettes d'origine (62 jeux divers) + livr. et listings. **Franck BERTHUIT, cité Pré de Lac, allée des Bleuets, 15800 Vic-sur-Cère. Tél.: 71.47.58.00.**

Vends pour Amstrad CPC nombreux K7 et disquettes (originaux avec boîtes et notices d'origines). Liste sur commande, prix très intéressant. **Nicolas DEROIDE, 35, rue Etienne Marcel, 75001 Paris. Tél.: 42.36.45.84.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + table tact. graphiscope 2 + 40 disq. dont 20 originaux (jeux et util.) + joystick + nbreuses revues + livres programmes. **Nicolas BRUNEAU, 36, rue de Seine, Medan, 78670 Villennes. Tél.: 39.75.67.40.**

APPLE

Vends Apple IIC + moniteur + souris + joystick + sac de trans. + très nbx jeux + boîte de rangement. Le tout cédé à 2 900 F. **Antoine D'ANJOU, 5, rue Eugène-Dutruit, 76000 Rouen. Tél.: 35.71.24.60 (entre 19 h et 20 h).**

Vends Apple IIC + Pr. péritel + souris + joystick + manettes + docs + très nbx logiciels (jeux et util.). Le tout très bon état : 6 000 F. **Philippe CLAIRO, 3 bis, avenue Gambetta, 95250 Beauchamp. Tél.: 39.60.65.78.**

Vds Macintosh + programmes : 8 500 F. **Sylvain BOTTERON, 34, rue des Pêcheurs, 93160 Noisy-le-Grand. Tél.: 43.03.03.98 (après 20 h).**

Vends Apple IIC bon état + nbx jeux + moniteur monocrome + joystick. Prix à débattre : 3 000 F. **Vincent REYNIER, 45, rue Amiral-Mouchez, 75013 Paris. Tél.: 45.80.37.57.**

Vends Apple IIC + Mon. NB + nbrx logiciels 4 000 F, état neuf. **Laurent ANSROUL. Tél.: 43.77.88.86 (ap. 18 h 30).**

Vends Apple IIC + docs + très nbrx softs, jeux, etc. Drive incorporé, 128 K, écran mono. Prix : 3 000 F. **Hervé DOLEAC, 71, rue Rambuteau, 75004 Paris. Tél.: 42.78.22.56.**

Vends carte GS RAM + 1 Méga pour Apple 2 GS + modem universel Apple (respectivement 2 500 F et 1 600 F) neufs. **Gérard PERRET, 14, rue du Champ-de-manœuvre, 67200 Strasbourg. Tél.: 88.28.24.38.**

Vends Apple IIC 128 K + moni. mono. + souris + joy. + nbrx lgiciels + docs + sac + cordons (p. péritel et C). Prix : 6 600 F (très bon état). **Henry BES, 6, place Desprès, 66000 Perpignan. Tél.: 68.34.48.23 (H.R.).**

Vends Apple IIC mon. mono joystick + souris + nbrx jeux + imprimante + péritel. Le tout à 4 000 F. **Benjamin TAUB, 7, avenue de Suresnes, Saint-Cloud. Tél.: 46.02.65.66.**

Vends Apple IIC cartes chat mauve, 280, Champion, 2 drives, nbrx programmes — état neuf — livre avec joystick nombreuses doc. Prix : 8 000 F. **Alexandre MARROT, La Chapelle d'Ambes, 33810 Ambes. Tél.: 56.77.16.91.**

Vends pour Apple log. originaux 80 F P/unit. (Hero, Winter Games, ABM, Mandragore, Hold-up, Choplifter Congo, Pitfall, etc. 30 jeux en tout. **Jean-Marie MUNIER, 62, route de Blois, 45740 Lailly. Tél.: 38.44.73.16 (samedi matin).**

Vends Apple 2E + écran monochrome + clavier + carte 80 colonnes étendues (128 K) + 2 drives + logiciels jeu. Prix neuf : 20 000 F. Vendu : 7 500 F. **Tél.: 48.37.32.72.**

Vends Apple IIC, 384 Ko, + moniteur vert + joystick + 30 jeux. Le tout : 4 500 F. **Demander Patrick au 76.96.28.28 (après 19 h).**

Vends Apple IIC, 128 Ko + moniteur vert + joystick + souris + sac de transport + documentation + 30 jeux + 10 programmes utilitaires. Le tout : 3 900 F. **Téléphonez au 76.09.06.01, rég. Grenoble (après 19 h).**

Vends Apple IIC, + nbrx log. + drive + terne + joystick + souris + manuels + utilitaires + boîte de rangement + 10 disks vierges. Prix : 4 500 F à débattre. **Grégoire SCHNEIDER, 6, rue Voisembert, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél.: 46.44.57.91.**

Vends Apple IIC + moniteur + support + valise + prise péritel + trait. épistol + News room + trs nbrx jeux + joystick + souris + prog. dessin + boîte. Prix : 4 090 F. **Stephen COURTOIS, 1, allée du Bois-Benoît, Verrière-le-Buisson (Essone). Tél.: 69.20.82.31.**

Vends Apple 2 GS couleur 512 K + 2 drives + joystick + très nombreux jeux : Marble Madness, California G, King Quest I et II, tout neuf. **Kévin FHIMA, 23, rue Frédéric-Passy, 06000 Nice. Tél.: 93.44.15.64.**

Vends Apple IIE + carte Féline + 2 lecteurs de disks + joysticks + logiciels, Ultima 4, Fantavision Print Shop + téléviseur Schneider. Le tout : 7 500 F. **Jérôme LE COMTE, 2, square de La Belle Epine, 95800 Cergy. Tél.: 30.32.00.47.**

Vends Apple IIE + carte Féline 128 Ko 80 C, moniteur vert + 2 lecteurs + joystick + nbrx utilitaires et jeux. Prix : 5 000 F. **Jean-Claude BARNABE, 70, avenue Georges-Gosnat, 94200 Ivry-sur-Seine.. Tél.: 46.70.32.94.**

Apple II Microway + cart. coul. périt. + 1 lecteur + 1 joysticks + 80 disks (jx. ut.) + docs et livres. Prix : 3 000 F. **Christophe MOREUX, 6, sente St-Jouin, 78450 Villepreux. Tél.: 30.43.18.38.**

Vends Apple IIC, moniteur, support souris, péritel, lecteur externe, Image Writer couleur, sac transport. Prix : 10 000 F à débattre. **Pascal THIRION, 41, rue Dulong, 75017 Paris. Tél.: 46.22.64.68 (soir).**

Vends Apple II + 64 Ko + carte chat mauve (prise péritel) + livre + drive + très nbrx logiciels + boîtier rangement disquettes. **David PELLETIER, 21, Bd des Fosses-de-Ronde, Ambonnay, 51150 Tours-sur-Marne. Tél.: 26.57.01.98.**

Vends Apple IIC 384 Ko + monitor + stand + souris + logiciels. Acheté 12/86. Prix : 6 000 F à débattre. Peu servi. **Bruno LEBERT, 84, rue du Général-Renault, 37000 Tours. Tél.: 47.39.42.98.**

Vends Apple IIC, cause double emploi + moniteur IIC + joystick + souris + prise péritel é nbrx disk jeux utilitaires + docs. Prix : 4 000 F. **David FOURNIOU, 5, rue Jean-Louis LOUET, 92700 Colombes. Tél.: 47.84.97.87.**

ATARI

Vends Atari 130 XE + lecteurs cassettes et disquettes + logiciels dont news + joysticks + tablette 2 500 F, docs, cartouches, revues, listings en sus. **Jean CHAMAGNE, 14, Clos des Nevons, 84800 L'Isle-sur-Sorgue. Tél.: 90.20.73.04.**

Vends Atari 600 XL + 64 Ko : 350 F, lect. K7 : 250 F, Tab. Graph. : 300 F. (déc. 86), Cartouche : 25 F, K7 (originaux) : 50-80 F, disq. (originaux) : 100 F. **Jérôme SERAIS, 6, rue des Norbertines, 14310 Villers-Bocage.**

Vends Atari 520 STF + moniteur N/BSM 125 (Atari) + moniteurs couleurs Printel et SC 1225 (Atari). **David GROSSER, 2, rue Thiers, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél.: 48.81.85.29.**

Vends Atari XL/XE softs en disquettes dont nouveautés. Prix attractif. Cherche désespérément le basic Xe. Vends Turbo-Basic avec doc. **Mathieu FENOUILLET, 32, Grand-Rue, 30660 Gallargues-le-Montueux. Tél.: 66.35.39.18.**

Vends Atari 800 XL Pal-Péritel + drive 1050 + joyst. + logiciels + doc. : 2 500 F. Vends nbrx logiciels : 2 500 F. Le tout 4 500 F à discuter. **Philippe ROTTOLI, Eluiset, 74580 Viry. Tél.: 50.04.80.88.**

Vends Atari 520 STF 02/07 + drive SF3 + 4 (DF) 11/87 + nbrx originaux + copieur pour copie sauvegarde + PRO 24 + GFA + Péritel 4 500 F + frais envoie. **Laurent AUREYRE, 6, rue de la Cerisaie, 38360 Sassenage. Tél.: 76.27.18.74.**

Vends pour Atari XL/XE mini office II + Ultimon avec docs : 250 F les deux. **Manuel HERNANDEZ, 6, rue Proudhon « Les Buis », 25700 Valentigney. Tél.: 81.30.53.82.**

Vends Atari 520 STF + mon. coul + joysticks + nbrx jeux et utilitaires + prgs + docs, le tout en tbé. Prix réel : 8 000 F, vendu 5 500 F. Garantie : 1 an. **Thierry DELQUIGNIE, 3 bis, rue ROBIN, 5, place de la Sapinière, 94470 Boissy-St-Léger. Tél.: 45.99.02.64.**

Vends Console Atari 2600 avec 2 joysticks et 3 cartouches (Pac Man, Defender, Pole Position). Prix : 450 F. Déc. 84. Etat neuf. **Christophe MOREUX, 6, sente St-Jouin, 78450 Villepreux. Tél.: 30.43.18.38.**

Vends Atari 520 STF tbé. + souris + nbrx logiciels + manuels + traitement de texte + GFA. Le tout, 2 600 F. **Arnaud MONTEILHET, 125, avenue Mahieu, 34100 Saint-Maur. Tél.: 43.97.29.19.**

Vends 520 STF + free boot + drive Cumana + joysticks + nbrx disks + boîte de rangement + solutions jeux : 5 500 F. Pas de vente séparée. **Laurent MARTIN, La Joie de Vivre, bât. N6, 07100 Annonay. Tél.: 75.67.71.95.**

Vends 520 STF année 88 + Terrorpods + Blue War III + HMS Cobra + 400 F avoir pour l'achat de logiciel, le tout 2 500 F. **M. BOUQUET. Tél.: (1) 45.92.92.92 (bureau), (1) 43.45.94.37 (domicile).**

Vends console Atari VCS 2600 + 14 K7 + console CBS Collecovision + 5 jeux + manettes Super Rocky. Le tout, 1 900 F ou 900 F et 1 000 F. **Christophe LARINI, 7, rue des Géraniums, MC, 98000 Principauté de Monaco. Tél.: 93.25.69.94.**

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + 20 disks + Solo Flight 2 + câbles, emb. d'orig., manuels pour 1900 F (PC). **Daniel ROCKA, 5, rue Auguste-Frauchot, 94600 Choisy-le-Roi. Tél.: 48.52.76.59.**

Vends pour ST malette fil (Super Tennis, Major, Motion, Space Shuttle 2). Tout neuf d'origine : 150 F TTC. **Wilfried, en Essonne (97). Tél.: 69.04.53.70.**

Vends 800 XL + lect. K7 + nbrx log. (60 prg) en tbé : 1 250 F + CBS + MOD. Turbo : 750 F + ZX 81 + 16 K (panne) + doc. + 3 log. : 240 F. **Eric MAGERE, quartier Tartugues, 13800 Istres. Tél.: 42.56.42.12.**

Vends jeux originaux Atari XL/XE, cassettes et disks. **Hervé ROUVRAY, 1, avenue Leopold-Bertot, 51000 Châlons-sur-Marne.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 XC 12 + 40 programmes (jeux avec nouveautés utilitaires, anglais, orthographe, etc.)**Patrice EYNARD, 17, rue de Belledonne, 38230 Chavawoz. Tél.: 78.32.53.30.**

Stop ! Vds Atari 800 XL + magnéto XC 12 + jeux + cartouche + livres + joysticks au prix incroyable de 1 000 F. Matériel jamais servi. **David FAYOLLE, rue Trèves Chagmon, 42800 Rive-de-Gier.**

Vends Atari 5205 TF (SS garantie) neuf + nbx disqs (utilitaire-jeux, news) + 2 joysticks + Péritel + revues ST + protection. Le tout : 3 350 F. **Seng BANNAVONG, 1, allée La Pérouse, 93270 Sevran. Tél.: 43.85.45.48.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + 24 K7 de jeux (Gauntlet, Bruce Lee...) + 1 cartouche (Donkey Long) + 2 joystick (Turbo 2). Prix : 2 500 F. **Pierre-Olivier CORPEL, 3, place du Sidobre, Fonsegrives, 31130 Balma. Tél.: 61.24.47.27.**

Vends Atari 800 XL + drive 1010 + 10 jeux. 800 F. Cherche contact sur 520. STF. Dans la Somme. **Claude CARRUETTE, Marlers, rue Principale, 80590 Lignières-Chatelain. Tél.: 22.38.00.56.**

Vends nbreuses disquettes 3,5 pouces pour Atari ST (vierges) 6,50 F pièce. **Philippe GOUVARD, 9, avenue Jean-de-La-Fontaine, 44800 Saint-Herblain. Tél.: 40.76.67.22. (16 à 19 h).**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + 3 joysticks + module Atari Lab + nbrx jeux et utilitaires en disquettes (Gauntlet, Arkanoïd, Chessmaster 2000...) + livres, revues et documents. Le tout en très bon état (emballages d'origine). **Jacques CRESP, 15, avenue des Muses-le-Housseau, 44470 Carquefou. Tél.: 40.30.13.35.**

Vends Atari 800, originaux K7, bas prix : 20 à 30 F (F15, Arkanoïd, Green Beret, Spy vs Spy 2, Spitfire 40, Spindizzi, Pole Position, Strip Poker, Trail Blazer...). **Bertrand COURQUIN, 25, rue Jean-Dédron, 44980 Sainte-Luce-sur-Loire. Tél.: 40.25.64.84.**

Vends NB logiciels sur 800 XL de 15 à 50 F (Silent Service ; Dallas ; Gauntlet, Hard Ball...) + Paddles (tbé, 120 F) + Moni Mono (tbé à 500 F, Thomson). **Jean-Olivier ANTOINE, rue des Cabrières, 13510 Egvilles. Tél.: 42.92.40.23.**

Vends Atari lecteur SF 354 + lecteur Cumana 1 MCGA. Recherche correspondants sérieux, région 77, 91 et 94. **Guy BEAUJEAN, 24, rue Kléber, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél.: 64.41.04.25.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + nbrx logiciels (logo cartouche, Pascal, langage C, Assembleur + jeux) Paddles + docs + revues Afari + livres) : 1 400 F. **André SWIERTA, 26, rue de l'Indépendance, 95330 Domont. Tél.: 39.91.48.02.**

Vends Atari STF 1040 : 4 500 F moniteur Atari SC 1224 : 2 500 F sous garantie, drive 5"1/4 avec alim. 1 800 F. Disks 3"1/2 (52) 400 F. Disks 5"1/4 (300) 1 800F. **Bérantante MAZOUZI, 131, rue Edouard-Branly, 93100 Montreuil. Tél.: 48.54.17.94.**

Vends Atari 520 STF double face + 2 joyst. + rallonge joyst. + 50 disquettes. Le tout garantie 20 mois, 3 500 F. **J.-Philippe LECHAT, 3, allée Jacques-Henri Lartigue, 92400 Courbevoie. Tél.: 47.88.55.44.**

Vends pour ST Terrorpods et cherche nouveautés. **Stéphane Vends Atari 520 STF + moniteur couleur + 100 jeux : Captain Blood, etc., 5 400 F pour 800 XL + K7 jeux pour 900 F. Chi-Khanm TAN, 3, esplanade Maurice-Thorez, 95100 Val-d'Argenteuil. Tél.: 39.81.88.92. (après 19 h).**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + K7 jeux + K7 initiation Basic + livres. Prix : 1 300 F. **Eric BLACHIER, 80, avenue Beatrix-du-Faucigny, 74130 Bonneville. Tél.: 50.25.73.77.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + 1010 (drive) + moniteur monochrome Philips + nbrx jeux. Nbrx disq, + 3 K7 + 2 cartouches + livres. Prix : 3 200 F. **Ludovic BOUCHER, 21, allée des Chevreuils, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél.: 39.71.94.47.**

Vends 800 XL + 1010 + 5 K7 + 4 cart. + 1 Joystick : 1 200 F à débattre. **Christian PEZET, 14, bis rue Louis-Frappat, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél.: 48.69.54.13.**

Vends Atari 520 STF (TOS en ROM) + nbrx logiciels : 2 600 F (à débattre). **Nicolas WITCZAK. Tél.: 42.67.18.20. (après 19 h).**

Vends Atari STF Gonfle 1 Mega avec moniteur monochrome SM 125, ST Mag N° 6 à 16, et nbrx programmes. Le tout uniquement : 4 500 F. **Philippe VISSIERE, 6, rue des Eglantiers, bât. « u », 94320 Thiais. Tél.: 45.60.42.58.**

Vends disks K7 et cartouches pour Atari 800 XL 130 XE plus livres importés. 70 titres aussi échangés sur ST. Envoyer enveloppe timbrée pour listes. **John CLARK, 5, rue de Chatillon, 51500 Sacy. Tél.: 26.49.76.30.**

Vends pour Atari ST Airball et Terrorpolds, 150 F pièce ou les deux. **David SALNON, 3, rue André Duperrin, 77500 Chelles. Tél.: 64.26.01.43.**

Vends Atari 520 ST. Vends drive 354. Cherche nouveautés sur ST. **Bertrand et Christophe LEPOIVRE, Luché-Prince, 78000 Le Lude.**

Vends pour Atari ST : Eprommeur à 700 F. Drive ST 314 (double face) 1 200 F. Drive SF 354 (simple face) 900 F. **Raymond GASSER, 15, rue Mal-Leclerc, 57990 Hundling. Tél.: 87.02.43.14. (de 18 à 20 h).**

Vends Atari 520 STF (avril 87) + moniteur coul. SCM 425 (nov. 87) + Flight simulator II + joystick pro 5 000. Valeur : 6 000 F, vendu : 5 000 F !! **Frédéric TANIS, 118, avenue des Bruzacques, 95000 Touy-le-Moutier. Tél.: 34.43.17.18.**

Exceptionnel ! Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imprimante 1020 + jeux + nbrx livres : le tout pour seulement 1 700 F. **Franck GOLL, 25, rue de Smyrne, 13005 Marseille. Tél.: 91.47.90.76.**

Vends disk pour Atari XL/XE avec jeux, 5 F environ. Achète ou échange plans hard pour ST. Achète disk 3"1/2 à moins de 8 F. **Philippe FRANCK, 22, jardin des Tuileries, 57980 Diebling.**

Vends Atari 800 XL + lecteur cassette 1010 + 9 jeux (Leader-Board) (Zorro) (Atari Aces). Nouveautés, etc. Excellent état. Prix : 1 500 F. **Jérôme CABUT. Les Bruyères, rue Paul-Cézanne, 26500 Bourg-les-Valence. Tél.: 75.43.13.92.**

Vends Atari 800 XL + magneto 1010 + tab. graphique + nbx livres + nbx jeux sur disquettes : 1 000 F. Vente séparée possible. Cherche contact sur 520 STF (échange). **Nicolas ROBERT. 8, lot La vigne mère, 13580 La Fare les Oliviers. Tél.: 90.42.51.50 (18 h).**

Vends News pour Atari ST dont test drive... + nbx jeux pour Amstrad CPC tel que Green Beret, etc. (ce sont tous des originaux). **Roland SERRE, La Petite Fieffe Maisoncelles La Jourdan, 14500 Vire.**

Vends Atari 520 ST + drive SF 354 + moniteur couleur + 60 disks + joystick + boîte rangement + livres ordinateur sous garantie, à débattre. **Tél.: 69.42.68.20.**

Vends Atari 520 STF. Prix : 2 000 F. **Franck GRISONI, 7, rue Georges-Brassens, La Villeneuve-St-Martin, 95450 Vigny. Tél.: 30.39.28.12.**

Vends Commodore + Atari 800 XL + 1010, le tout sous garantie (tbe) : à débattre. **Yvan GALAS, 29, cours des Chaumes, 77380 Combs-la-Ville. Tél.: 60.60.41.30.**

Liquide disquettes pour Atari ST cause vente de mon 1010 ainsi que console Sega + Out Run + Space Harrier + World GP. **Stéphane CAMAIL, 3, rue du Pont Colbert, esc. I, 78000 Versailles. Tél.: 39.51.04.31.**

Vends Atari 800 XL + Trackball + docs : 500 F. Vends Atari VCS 2600 + 4 jeux (Pole Position, Pitfall, Centipède, Space Invaders) : 500 F. Demander **STEPH. Tél.: 74.29.94.95.**

Vends Atari 520 STF sous garantie + 1 joystick + 7 jeux dont Karate Kid 2, Gauntlet, Indiana Jones, etc. Prix : 3 800 F. **Nathalie CHAPELIERE, 12, rue Saint-Exupéry, 95210 Saint-Gratien. Tél.: 39.59.85.05.**

Vends Atari 520 STF + 10 jeux originaux + Néo et Art Director (dessin) + manette et souris ; le tout 3 000 F avec 10 disquettes vierges. **GERARD. Tél.: 91.48.87.15.**

ST : donne cours d'assembleurs 68000 par correspondance pour débutants mais SERIEUX. Programmes et prix intéressants. Vds originaux pour ST. Contactez **Cédric JAVAULT, 38, av. Galilée, 94100 St-Maur. Tél. : (16.1) 42.83.50.16. Joindre 1 timbre à 2,20 F.**

Vends drive et vends 520 ST. Cherche PGMS et nouveautés sur Atari ST. **Bertrand LEPOIVRE, 72800 Luche Pringe.**

Vends Atari 520 STF Gonfle 1040 avec Free-Boot + 75 jeux originaux, le tout 4 000 F. **Jean DEHEE, 323, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.45.24.14.**

News sur Atari ST et Amiga. Recherche tous programmeurs assembleurs 68000 sur ces machines. Réponse assurée 100 % !. **Régis OLIVIER, Roman Dessus, 1027 Lonay PROORSuisse). Tél. : (021) 80.194.27.**

Vends pour Atari ST : cartouche Hardcop + disq. ou plan + 1 cart. et donne ts softs. **Egidio BASSO, 114, R.J. Friot, B - 6180 Courcelles.**

Vends moniteur coul. 1 400 F, drive 5 1/4 720 K, Free Boot, 1 500 F. Ram 41256 pour gonfler 520 30 F pièce, cherche raccord STF sur moniteur IBM. **Jacky (après le 2 avril). Tél. : 48.49.86.41.**

Vends drive SF 354 pour ST et éch. logiciels pour Atari 1040 STF et Atari 800 XL + éch. logiciels St contre matériels toutes marques. **Rémy PAYEN, 2, rue Monte-à-Regret, 87000 Limoges. Tél. : 55.33.36.05.**

Atari ST : Vends drive simple face SF 354, t.b.é., datant de juin 87. Cédé à 800 F. Cherche news sur ST. **Nicolas RAGAIGNE, 15, chemin de Berzet, 63122 Ceyrat. Tél. : 73.61.47.80.**

Vends Atari 2600 + 2 joysticks + 8 cartouches (Enduro, Joust, Invaders, Battlezone, Yars', Galaxian, Jungle Hunt). Le tout : 1 000 F. **Pierre-Yves BLANCHIER, les Rochons, 01090 Montmerle-sur-Sâone. Tél. : 74.66.23.28.**

Vends 520 STF disk 720, nouvelles Roms. Acheté le 03/88. Facture : 2 500 F, câble minitel 150 F. Horloge cartouche 250 F. Imprim. L x 80 + Faf : 2 000 F. **Jean-Claude ROULIE, 131, rue des bas, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.22.60.**

Vends Atari 520 STF + drive suppl. SF 354 + mon. SM125 + coupleur NB/couleur/chaîne hi-fi + nbrx bons logiciels + livres + docs + joysticks : 5 500 F. **Frédéric JOUSSET, 26, rue de la Carterie, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.28.45.**

Vends 520 STF TBE (encore sous garantie) + logiciels (news) : 2 600 F. Prix à débattre. (région Nord seul.) **Claude LEFEBVRE, 210, rue Henri-Barbusse, 59540 Caudry (Nord). Tél. : 27.76.04.93.**

Vds Atari 600 XL + Ext. 64K (500 F) + lect. K7 (23 jeux) : 500 F + drive 1 050 : 1 700 F à débattre. Le tout pour seulement 2 000 F. **Cyril ANDRÉ, 10, chemin de bas à l'heure, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.16.55.**

Vendu pour ST : Time Bandit, Karaté K + D 2, Defender of the Crown. Le tout pour (environ) 320 F. **Dominique ALLERON, résidence du chemin vert, B2. Tél. : 39.35.03.12.**

Vends 520 STF. Reste 7 mois de garantie + souris + quelques logiciels avec docs + cable péritel + manuels : 2 650 F. **Cédric ESSOMBÉ, 14, rue Edmund-Hillary, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.73.17 (après 17 h).**

Vous voulez étendre votre 520 STF à 1 M-Octet pour pas trop cher ? Je vous propose 512 Ko de RAM + plan de montage pour 420 F port compris. **Fabrice SIERRET, 116, rue de Hilspich, Remering les Puttelange, 57510 Puttelange-aux-Lacs. Tél. : 87.09.52.08 (après 18 h 30).**

Vends Atari 800 XL + lect. 1050 + lect. 1010 + nombreuses disquettes + cassettes + livres : Le tout (en t.b.é.) 2 400 F. **Olivier JAGU, Res-la-Marouse, Cidex 30 bis, 27670 Bosc Roger-en-Roumois. Tél. : 35.87.16.09.**

Cause vente ST, cède à prix cassés mes nbrx softs (SP, Raler, Pred, Ikari, Centre terre, Bobo, Ice Palace, etc.). **Philippe BAROIN, 1, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.78.14.**

Vends Atari 800 XL + lect. disq. lect. K7 impri. 1027, tabl. tact., 3 joystics, 120 jeux/disq. init. basic/6K7, livres de docs. Total état impecc. : 5 500 F. Prix justifié. **Léonard GUDDEMI, « Le Mirabeau », Bd de Chantemerle, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.88.81.43.**

Vends pour Atari XL moniteur Philips 800 F + 1050 à 950 F + joystick + nbrx jeux + livres. **François MÉRIGUET, place Mazurier, 87290 Château-Ponsac. Tél. : 55.76.50.16.**

Vends Atari 800 XL + drive + magnéto + tab. tactile + doc. fournis + nbrx logs. + adaptateur TU + 25 disq. vierges, 3 000 F à débattre. **Matthias VERDURE, Chance, 35310 Mordelles. Tél. : 99.60.48.50.**

Vends ttes mes disquettes sur Atari XL/XE et ST (frais de port compris). Recherche plans hard et périfs. sur Atari ST à bas prix. **Philippe FRANCK, 22, jardin des Tuileries, 57980 Diebling.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + paddles + nbrx disq. (Assembleur, Langage C, Pascal, cartouche Logo, LISP + jeux) + revues et docs : Prix : 1 400 F. **André SWIERTA, 26, rue de l'Indépendance, 95330 Domont. Tél. : 39.91.48.02.**

Vends originaux pour ST : Gauntlet, The Pawn, Mort. Manor. 150 F chaque ou 400 F les trois. Paris seulement. **François FREREJACQUE, 3, rue Descombes, 75017 Paris. Tél. : 46.22.03.36.**

Vends Atari 800 XL 300 F. Jamais servi. Vends jeux pour Thomson MO5 en K7 ou échange. 5e AXE, Mission en rafale, HMS Cobra, Runway II. **Olivier BALASSE, « Lina », Mably, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.32.43.**

Atari ST : Vends moniteur couleur SC 1224, année 87 (janvier). 2 000 F. **Franck DUPREY, 30, rue ST-Flaive, 95120 Ermont. Tél. : 34.14.85.32.**

Vends sur 800 XL, jeux disk : Arkanoïd Tomahak, Winter OL. Gauntlet, + éducatifs... + Paddles, 100 F, t.b.é. + moni. monoch. 600 F, t.b.é. **Jean-Olivier ANTOINE, rue des Cabrières, 13510 Eguilles. Tél. : 42.9240.23.**

Vends console Atari 2600 + 2 joysticks + 3 cartouches (Pac Man, Defender, Pole Position). Px : 450 F. **Christophe MOREUX, 6, sente Saint-Jouin, 78450 Villepreux. Tél. : 30.43.18.38.**

Vends Arati VCS 2600 + une trentaine de cartouches + volants. Valeur : 1 500 F. Vendu 600 F le tout. **David LEROUX, 23, rue Paul-Eluard, 93000 Bobigny. Tél. : 48.31.93.70.**

Vends Atari 520 + très nbrx logiciels originaux (boîte + notice). Prix sacrifiés dont UMS, Dongeon, Master, HMS Cobra, FS2, Test Drive, etc. **Robert SUQUET, résidence la Brèche, 4, rue des Archives, 94000 Créteil.**

Vends pour Atari XL impr. 1027 + disks. (à débattre) + Voice Master (PAL) + disks. 600 F le tout en t.b.é. **Eric COURAGEOT, 2, rue du Dr Guerin, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : 25.27.35.56 (après 18 h).**

Vends 520 STF (SEP. 87) + souris + péritel + joystick + 10 disq. de jeux : 2 600 F. Cherche contacts ST. Cherche Iron Lord, Out Run. **Stephan ALLUCHON, 102, Bd Gabriel-Péri, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.05.14.43.**

Vds pour Atari ST : cartouche Hard Cop. + disq. ou plan + 1 cart. et tous softs. **Egidio BASSO, rue Jean-Friot, B-6180 Courcelles, Belgique. Tél. : 071.45.65.23.**

Vends tablette tactile Atari t.b.é : 400 F + nbrx jeux originaux en K7 et disq. à très bas prix (Silent Service, Leader Board, Gauntlet, etc.). **Pascal MARSAC, 87, rue Saint-Patrice, 14400 Bayeux. Tél. : 31.92.64.34.**

Vends Atari 130 XE + lecteur disk 1050 exc. état 1 800 F + jeux disks origine : Arkanoïd, Tuer n'est pas jouer, Gauntlet, Leader Board... 100 F chaque. **Antoine HAHUSSEAU, 2, rue Maurice-Rillié, 41800 Montoire-sur-le-Loir. Tél. : 54.85.05.86.**

Vends imprimante Atari 1029 t.b.é. + lecteur Atari XC 12 + K7. Prix à débattre + cherche listing en Basic pour ST et Amstrad. **Nicolas TRIBUT, 132, résidence Gilles de Wailly, 96160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.05.12.80.**

Vends jeux XL-XE sur K7, disk, cartouches. Liste contre demande. Achète Winter Games, Tonic Tiles et tout matériel à bas prix. Faire offres. **Houman GHAFOORZADEM NOBAR. 6, chemin des Palmiers, les Hauts de Vaugreniers, 06270 Villeuneuve-Loubet. Tél. : 93.73.23.42.**

Vds Atari 520 STF (DF) + 1 425 + 30 jeux (Test Drive, Mach 3...) Gar. 01/89. Donne joystick. Valeur 6100 F. Le tout 4 800 F. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Maké, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77 (après 18 h).**

Vends Atari 520 SFT gin 87 + 20 jeux (FSII, PDUT, Red October, Defender, SDI, Eagle Nest, Test Drive, etc.), le tout en parfait état : 2 500 F. **Guillaume MAILLARD, 68, avenue du Limousin, 23000 Gueret. Tél. : 55.81.92.19.**

Vends lecteur SF 354 simple face pour ST t.b.é. Juin 87, cédé à 800 F. Désirerais échanger entre Angleterre ou USA. **Nicolas RAGAIGNE, 45, chemin de Berzet, 63122 Ceyrat. Tél. : 73.61.47.80.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 1010 + 2 joysticks + livres + adaptateur télé + 21 logiciels (Silent Service, Ace of Aces, Gauntlet...), le tout : 1 490 F. **Patrice PERROT, Courtelon, 10130 Ervy-le-Château. Tél. : 25.42.01.99.**

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

CREDIT POSSIBLE

UNITES CENTRALES

ATARI 520 ST/1040	N.C.
EPSON LQ 500 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 Méga 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...

LOGICIELS ATARI

DONJON MASTER	245	BUBBLE GHOST	195
GUNSHIP	275	TIME PUBLISHER	
TEST DRIVE	345	WORKS	N.C.
CRASH GARRETT	275	EASY DRAW	750
PREDATOR	195	COMPILATEUR GFA	690
XENON	210	PRO SOUND	
BLUE WAR	295	DESIGNER	690
VOYAGEUR 10	275	PLUS PAINT ST	395
ADICTABALL	245	TERROR PODS	249
OUT RUN	N.C.	ULTIMA IV	295
ARKANOÏD nouvelle RAM	145	SOLUTION	2400

2000 TITRES DISPONIBLES

LOGICIELS AMSTRAD

AMSTRAD	K7 / Disk
OUT RUN	95/145
QUAD	N.C.
GRYZOR	95/145
RAMPACE	95/145
LA CHOSE DE GROTEMBURG	125/170
LES DIEUX DE LA MER	135/195
MAD BALLS	95/145

EXCLUSIF MONITEUR
3 résolutions pour ATARI...nc.

MEGA ST LASER
spécialiste du Méga démonstration de toutes les applications. 1/2 journée de formation gratuite pour tout acheteur

TOUS LES SOFTS :
ATARI - AMSTRAD
AMIGA - PC...

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
par 100
90 F les 10

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

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : (1) 42.43.22.78

Démo laser Atari des toutes dernières applications

P.A

Cause vente Atari ST. Cédé 100 F pièce. Logiciels originaux (GFA 2.2. + Compi, Easy, Draw, Cad 3D, Starglider, Beckertext, Profimat), livres. **Olivier TABLEAU, 18, allée A-Renoir, domaine des Cèdres. Tél. : 34.69.95.33 (19 h).**

Vends Atari 800 XL + drive + lect. K7 + nbrx jeux (disks) + tab. tactile + cadeau, le tout : 2 500 F (valeur 6 000 F) ou séparé. **Guillaume GIRARD, 92, rue des Chantiers, 78000 Versailles. Tél. : 39.53.64.99 (après 17 h).**

Vends Atari 130 XE (avec magnéto) : 750 F., 2 K7 (Gauntlet, F15, Arkanoïd) à 60 F., 2 K7 pour VCS 2600 à 100 F (l'une). **Didier LACOFFE, 31, rue des Morillons, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.89.52.**

Vends et échange jeux et utilitaires sur 520 ST (possède nbx news). **Sébastien FAVRE, 56, rue de St-Saulve, 59770 Marly. Tél. : 27.47.11.94.**

Vends Defender of the Crown sur ST aussi Time Bandit, Kart. Kid : 150 F chaque jeu. **Dominique ALLERON, résidence du Chemin-Vert, Bât B2. Tél. : 39.35.03.12. (ap. 18 h).**

Vends Atari 520 STF 11/86 + FS II + Leader Board + Silent Service + Masque + Mer Cenary + Music Studio + 10 th Frame + Trilogy Apsh + MGT. Tous originaux. 2 500 F. **Patrick GUILLIN, 11, av. de l'Europe, 94230 Cachan. Tél. : 46.65.63.36 (après 19 h)..**

Vends Atari 600 XL + 64 K : 250 F, lect. K7 : 200 F + originaux : K7 : One on One, Road Race..., disq. : Free, Eidolon. **Jérôme SERAIS, 6, rue des Norbertines, 14310 Villers-Bocage.**

Vends Atari 520 STF + 1 Mega + joyst. + tapis + box + softs (news, et best utilitaires) + housse. État neuf ! Prix : 3 400 F. **Laurent CHABERT, 9, les Pierres-Fauves, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.75.04.67.**

Vends Atari 800 XL + adaptateur péritel + plus de 25 jeux et programmes + une dizaine de disquettes vierges + lecteur de disquette 1050) + joysticks 2 500 F. **Philippe BOULAKIA, 69, avenue Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél. : 45.00.83.63.**

Vds console 2600 Atari + 20 K7 + notices + navette = Prix 650 F. Vends 130 magazines de micro informatique et de vidéo. A débattre 1 200 F. **Robert GILOT, 1, rue Alix-Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.68.13.13.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 1010 + 2 joysticks + 14 jeux orig. + péritel. Le tout en très bon état. Prix : 2 000 F. **Philippe KERSANTE, 34, rue de Villaines, 95560 Monsoult. Tél. : 34.73.94.89.**

Vds 520 STF (double face) 01/88 + 40 disks (Dungeon Master, Gunship, Captain Blood, Dark Castle) + util. + docs. Vends l'ensemble (tbé.) pour 2 700 F. **Stéphane GRISON, 17, avenue des Aquarelles, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.01.93.**

Vds Atari 520 STF 09/87 : 2 100 F. Logiciel : Flight Simulateur II. **Bernard LACOMBE, 38, rue Rabelais, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.98.74.**

Vends Atari 800 XL + écran monochrome + joystick + jeux + livres. Le tout pour 1 500 F. **Éric DUBREUIL, Trumilly Cidex 00, 60800 Crépy-en-Valois. Tél. : 44.59.02.11.**

Vends ou échange original pour Atari STF : Trauma (2 disk + musique digitale). Collection Metal Hurlant : 160 F (port compris). **Serge LENGAGNE, avenue de Grandchamps, 95260 Mours. Tél. : 30.34.24.46.**

Vds Atari 130 XE et lect. disq. 1050 + logiciels bas prix. Faire offre cause dble emploi. Achète disq. dur pour ST pas cher. **Yannick FLEURY, 12, rue Toesca, 26110 Noyons. Tél. : 75.26.17.13.**

Vends Atari 130 XE + lect. 1010 + nbr. K7 de jeux + init. basic 5 K7 + super joystick + livres et revues + assembleur + emb. d'origine, état neuf. Prix : 1 950 F. **Ahmet CIFTCI, 18, rue Eugénie-Cotton, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.85.14.01 (appeler de 19 h à 20 h).**

Vds jeux pour Atari XL/XE sur disq. Prix sacrifiés et notices dispo. **Sébastien DUBOL, 72, rue Saint-Louis, 27000 Évreux. Tél. : 32.33.06.67.**

Atari 520 STF + monit. coul. HR neufs + livres + jeux origine + boîtes rangement + Quickshop II Plus + Les Utilitaires. Le tout pour : 5 300 F. **Nicolas LUUCHI, 182, avenue Rouget-de-L'Isle, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.82.63.88.**

Vends Atari 520 STF + joystick + nombreux jeux et utilitaires (News). Le tout en très bon état pour 3 500 F. **Sébastien CANESSON, 20, rue Gambetta, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : 30.34.40.32.**

Vds Atari 520 STF (anc. roms) + Free Boot + lect. ext. Cumana 1 mega + dernières news + joystick sous garantie. Prix : 7 000 F ferme. (Rég. Paris.) **Clément POLINE, 52, rue Croix-St-Pierre, 27130 Verneuil-sur-Avre. Tél. : 32.32.04.87.**

Vds pr Atari ST : cartouche Hardcoph Replica Box + F Boot + Plans. **Egidio BASSO, 114, rue J.-Friott-B., 61180 Courcelles, Belgique. Tél. : 071.45.65.23.**

Vends ou échange des logiciels pour Atari 320 STF. Bon prix. Réponse assurée. Je possède des nouveautés. **Arno LEONI, La Musardière, chemin de la Croix Gentil, Tourgeville, 14800 Deauville. Tél. : 31.87.96.25.**

Vends Atari 520 STF + imprimante SMM 804 + moniteur SM 124 + Crazy Cars + Winter Game + Arkanoid + Prohibition + Karting + Leader (originaux), 7 200 F. T.b.é. **Franck LUMINA, 5, allée des Lupins, 78300 Carrières-sous-Poissy.**

Vends Atari 800 XL + Drive 1050 + 4 livres divers + nbrx logiciels avec doc. + 2 joysticks t.b.é. : 2 000 F. **Jean-Luc GATOUX, 6, rue Floris-Osmond, 94000 Créteil. Tél. : 43.77.44.71.**

Vends Atari 1040 STF : 3 900 F. Lecteur 3 pouces 1/2 double face : 1 200 F, imprimante Citizen 120 D : 1 490 F. **Stéphane JEANJEAN, 13, rue A-Comte, 78460 Chevreuse. Tél. : 30.52.34.28 (ap. 20 h).**

Vends disk 800 XL originaux (Gauntlet, Spitfire 40, Alternate Reality et Leader Board), 50 F chaque + vds livre ZX81 (la conduite du ZX), 30 F, t.b.é. **Stéphane FEUILLANT, 2, rue de Provence, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.59.28.**

Vends moniteur SM 1425 pour ST, neuf, jamais servi, dans emballage d'origine, garanti 1 an. **MINART, 26, rue Rambuteau, 75003 Paris. Tél. : 42.72.72.47.**

Vends Atari 1040 ST Drive externe + Free Boots + nbrx logiciels + livres + joystick, le tout en t.b.é.. Prix : 4 000 F. **Guy BELAMICH, 9, rue Jean-Mermoz, 94300 Orly. Tél. : 48.53.94.83.**

Vends état neuf, 1 mois, avec garantie et 1 an Amiga 500 + moniteur 1081 + manette jeux + souris + disk jeux 20. Prix : 6 000 F. **Claude WALTER, 13, rue du Séminaire, 67540 Ostwald, Strasbourg. Tél. : 88.30.36.41.**

Vends 1050 Atari + moniteur Philips + joystick + doc., 2 500 F + nbrx jeux. **François MÉRIGUET, place Mazurier, 87200 Château-Ponsac. Tél. : 55.76.50.16.**

Vends Atari 130 XE + lec. K7 A. 1010 + jeux + livres : 1 000 F à débattre. **Stéphane BOUTET, 42, rue Barbès, BP 74, 71300 Montceau-les-Mines.**

Vends, cause départ, console de jeu Atari VCS avec : 1 paire de joysticks, 1 paire de paddles, 1 adaptateur de courant, plusieurs cartouches de jeu (Super, Cobra, Donkey Kong, Pac Man, Yars'Revenge, Space Invaders, Combat...), 7 revues de l'Atarien (magazine du club ATARI) du n° 3 au n° 9. Le tout en très bon état et pour une valeur de 2 500 F. **Téléphonez au 61.80.50.00 (entre 8 h et 12 h) ou 61.53.15.74 (après 14 heures). Demandez Georges.**

Vends 520 ST (11/87) sous garantie + 50 softs (dont news) + livre ou ST Basic. Le 520 ST seul, 2 800 F ou l'ensemble 3 450 F. **Victor VILLOSLADA, 4, rue du Labyrinthe, 91350 Grigny. Tél. : 69.21.98.37.**

Vends 520 ST Atari et Studio 24 original, le tout neuf, sous garantie : 3 000 F. Le logiciel Studio 24 seul : 500 F. **Joseph PHILIBERT, 17, rue de Domrery, 75013 Paris. Tél. : 45.8.5.27.46.**

Vends Atari ST 520 + souris + joystick II Turbo + 6 originaux (Macadam, Massacre, Gato, Deep Space, etc.), à débattre. **Philippe MA, 9, villa d'Este, tour Mantoue, 75013 Paris. Tél. : 45.82.41.05 (ap. 18 h).**

Vends pour Atari XL-XE matériel (tablette, magnéto...) et soft sur K7, disk, cart. à bas prix. Vends 800 XL : 450 F, Trackball : 250 F. Imprimante 1020. **Houman GHAFOORZADEH-NOBAR, 6, chemin des Palmiers, les Hauts-de-Vaugreniers, 06270 Villeneuve-Loubet.**

Vends Atari 520 STF t.b.é. + 10 jeux originaux (Bob Winner, Western Games, Mannathan Dealers, etc,) + souris et câbles. Le tout 2 000 F. **Quentin DUPIEUX, 18, rue Saint-Honoré, 91430 Igny. Tél. : 69.41.39.26.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 sous garantie + nbrx jeux (Goonies, Zorro, Ninja, etc.). Prix : 1 200 F à débattre. **Bruno GAUTIER, 1, allée des Lilas, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.33.28.74.**

Vends console de jeux Atari VCS 2600 + 11 cartouches dont MS Pacman, Asteroïd, Berzerk, Skiing, Vanguard... Le tout 800 F + frais d'envoi. **Michel BOUCEY, « Le Bourg », 50170 Pontorson. Tél. : 33.60.25.12.**

Vends Atari 520 ST + écran couleur + 2 jeux + disquettes + 3 livres. Valeur : 6 300 F garantie jusqu'en novembre 88, sacrifié : 5 000 F. **Martial BOUREUX, 111, rue de Champeaux, 77111, Soignolles-en-Brie. Tél. : 64.06.74.62.**

COMMODORE

Vends Commodore 128 D (lecteur double faces intégré) + moniteur monochrome + 100 disq. + boîte + 2 joysticks + câble Péritel. Prix : 4 000 F. **David ZABA, 96, avenue Béranger, 63300 Thiers. Tél. : 78.80.62.01.**

Vends C 128 + lecteur K7 1530 + jeux : 1 500 F. Interface Pall /Péritel : 100 F. 2 livres : 100 F. Moniteur Zénith 1230 : 5 00F. VG 5000 : 300 F. Echanges possibles. **Filinto ROLA, 40, clos de la Fontaine, 25750 Aibre. Tél. : 81.93.40.65.**

Vends C 128 + 1541 + livres + jeux et utilitaires (+ de 50 d.). Le tout en très bon état. Prix : 3 500 F à débattre. Echange prg. sur Amiga 500. **Gaël SAULNIER, 9, rue du Bois, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.19.45.**

Vends supers nouveautés sur C 64 (pas cher). **Michael BRUNBROUCK, 55/9, rue du Docteur-Roux, 59510 Hem. Tél. : 20.80.45.52.**

Vends pour Amiga 500 une dizaine d'originaux (Marble Madness, Test Drive, Guild of Thieves, King Quest 1, 2, 3, etc.). Faire offre. **Pascal SUSINI, Le Castellar, 06390 Contes. Tél. : 93.91.83.23.**

Vends C 64 disq. : Wargames, Cons. Set 210 F ; Guadalcanal 125 F ; Sub., Battles, Simulation, 130 F, les trois 450 F + en cadeau Adventure Cons. Set (disq.). Port compris. **Nicole LEDUC, 2, rue Frédéric-Mistral, 75015 Paris.**

Vends C 128 + 1571 + doc. + livres + nbrx jeux et utilitaires + Péritel + joysticks. Le tout en parfait état : 3 500 F. C 64 + 1541 + 1531 + jeux... : 3 000 F. **Jean-Luc BUISSON, 117, rue des Dames, 75017 Paris. Tél. : 45.22.83.79.**

Vends C 64 + 1530 + 60 logiciels avec nbrx livres, docs. etc. Prix : 1 500 F. Cherche contact sur 520 STF. **Jean-Patrice BACCHIS, chemin Guérin, lotissement les Amandiers, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.34.53.81.**

Vends pour CBM (GP 500, super Cycle) originaux, 150 F les 2, sur cassettes. **Christophe SCHMITT HEISLER, 9, rue Grands Chezeaux, Saimbach, 67160 Wissenbourg. Tél. : 88.53.68.17.**

Vends C 64 + 1541 + lecteur K7 + disq. avec programmes + power cartridge : 2 500 F. Vends cartouche de jeux sega. **Tél. : 33.26.74.54.**

Vends news en K7 et disq. pour 64 (Outuon, Alt Games, Skate or Die, Test Drive, Quedex, Galactic Games, etc.). Recherche Fastload, power cartridge. **Eric. LEVRON, 177, rue du Vallon, Rouwmesnil-Bouteilles, 76370 Neuville-les-Dieppe. Tél. : 35.82.71.86.**

Vends pour C 64 jeux anciens et news su K7. Cherche 1541 petit prix. **Frédéric LAURAIRE, 12, rue la Sent St-Martin, 03400 Yzeure. Tél. : 70.46.54.71.**

Vends C 64 + 1541 + moniteur couleur 1702 + lect. K7 + nbx jeux + power cart. Le tout : 4 500 F. **Didier BENEDIC, 16, rue Jean-Moulin, 91580 Etrechy. Tél. : 60.80.33.56.**

Vends C 64 + lecteur disq. 1541 + Péritel + nbrx programmes récents (env. 50) excel. état. Le tout : 2 000 F. **Bernard BARRILE, Les Baisses, 13680 Lançon-de-Provence. Tél. : 90.42.59.43 (le soir).**

Vends C 64 Péritel + lect. K7 + joysticks + nbrx jeux (Barbarian, Tracker, Slapfight, etc.) + livres. Le tout en t.b.é. Prix : 1 500 F. **Stéphane CARRARA, 10, allée des Roitelets, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.45.76 (après 19 h).**

Vends C 64 Péritel + lect. K7 + lect. disq. (1541) + imprimante (MPS 801) + power cartridge + nbrx utilitaires + nbrx manuels + nbx jeux. Le tout t.b.é. à 4 000 F. **Alexandre PASETTO, 107, rue de Longchamp, 92200 Neuilly-Seine. Tél. : 47.47.22.90.**

Vends C 64 + lect. disq. 1541 + lect. cassettes + imprimante MPS 803 + nombreux programmes et news. Possibilité vente séparée à débattre. **Fabrice. Tél. : 60.14.25.77.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + Freez Frame + nbrx logiciels. Le tout : 3 000 F. Urgent ! **MOHAMED. Tél. : 42.41.59.55 (région pari.).**

Vends Amiga 500, 2 900 F, état neuf. Vends Superbase, 600 F. **Yves MORVON, 28, place Charles-de-Gaulle, 50150 Sourdeval. Tél. : 31.44.37.45 et 33.59.63.92 le week-end.**

Vends Voice Master et moniteur monochrome pour C 64. Prix à débattre. **Nicolas OLLE, 8, chemin de Ravareil, 69360 Ternay. Tél. : 72.24.88.83.**

Vends C 64 + 1530 + 1541 + MPS 803 (impr.) + nbrx jeux (Summergames, The Pawn...) + util. + power cart. + mon. coul. : 5 000 F ou sépar. **Florentin BLANC, 22 *bis*, rue Guillaume-Puy, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.48.94.**

Vends C 128 (12/11/87), 1541, moniteur 1901 40/80 col., 100 disq., docs : 5 000 F seul. Départements 39, 01, 21, 25, 71, 69. Poss. vente séparée. **Christian CHALLETON, B.P. 8, Cousance, 39190 Beaufort. Tél. : 84.85.93.76.**

Vends C 64 + Péritel + lect. K7 + 2 joysticks + nbrx jeux (World Class Leader B, Worldgames...). Achète Amiga 500. Faire offre (– 3 000 F). Vite, merci ! **Xavier PASANAU, Mini-Racine, 66120 Front-Romeu. Tél. : 68.30.01.54.**

Vends C 64 + 1541 + MPS 803 + power cartridge + joyst. + nbrx log. + livres, prix à débattre. Vends C 128 + lect. K7 + Péritel é nbrx jeux + Freeze Frame + joyst. Prix à déb. **Patrice CASTET et Jean-Paul BOUDOU, 14, rue Gérard-Philippe, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.48.17.**

Vends C 128 D + moni. couleur + 3 boîtes de rangements + nbrx jeux dont news + vierges + jane + livres. T.b.é., prix : 8 500 F **Yann MARÉCHAL, 9, quai Aulagnier, bât. C 3, 92600 Asnières. Tél. : 40.86.07.55 (ap. 19 h).**

Vends pour C 64 imprimante M.P.S. 801 graphique + softs originaux sur K7 + Trackball Wico (sur Strasbourg et région uniquement). **Dominique DOERFER, 4, rue de Griesheim, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.05.40 (après 19 h).**

Cause achat Amiga 2000, vends Amiga 500, 3 mois, comme neuf. Achète ou échanges programmes originaux uniquement pour Amiga. **Henri CARTHONNET, 132, rue des Chanelles, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.37.28.33.**

Vends Commodore 128 + drive 1541 + joystick + livres + très nbrx logiciels (Calif Games, utilitaires, musiques, synthèse vocale...) : 3 000 F. **Daniel ANANIRIAN, 66, rue Armand-Lépine, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.82.48.88.**

Vends Commodore 64 + lecteur de disquette 1541 (ancien look) + nbrx logiciels + prise Péritel. Très bon état. PRIX : 2 000 F. **Laurent COSTANTINI, 2, rue des Sorbiers, 70190 Rioz. Tél. : 94.91.87.09.**

DEPARTEMENT OCCASIONS

2010 ELECTRONICS

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

Vends drive 5 pouces 1/4 1541 Commodore + cartouches Freeze Frame et Isepic + 4 boîtes rangement + nombreuses disquettes. Prix à débattre. **Thierry MATTIOTTI, H.L.M. Petit-Vivier, bât. 2, esc. C, numéro 16, 66000 Perpignan. Tél. : 68.52.21.47.**

Vends Freeze Frame MK 33 pour C 64 avec util. disq. (350 F). Power cartridge pour C 64 (350 F). Paiement à la commande. **J. CHAZELLE, 29, rue Antoine-Bonhomme, 42530 Saint-Genest-Lerpt.**

Vends Commodore 128 + adaptateur Péritel + K7 + cartouche Feeze Frame + nbrx jeux (Out Run, Buggy Boy, etc.). Prix : 3 000 F. **Thierry. Tél. : 45.99.02.25 (après 19 h).**

Vends Commodore 64 Pal/Secam très bon état : 2 600 F à débattre. **Yann BIHAN, 2, place Jean-Jaurès, 94380 Bonnueil-sur-Marne (appt 162). Tél. : 43.39.67.18.**

Vends C 64 + Péritel + lecteur K7 + jeux (Out Run, Skyfox, etc.) + 8 disquettes de programmes. Servi 6 mois. Prix : 1 150 F. Cherche Atari ST à moins de 2 000 F. **Olivier FAURE, 6, rue de la Cordelière-Cesson, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.33.44.28.**

Vends C 128 + disq. 1571 + cassette 1530 + digit. vidéo + 2 joysticks + nbrx logiciels (Gunship, 1942, World Game...). Prix : 6 000 F à débattre. **Raphaël COUSINOU, 63, voie des Sculpteurs, A/61, 92800 Puteaux. Tél. : 49.00.19.05.**

Vends C 64 + Péritel + 1530 + 1541 + écran + modem DTL 2100 + (V 21, V 23, Bell 103) + Fast Load + nbx disq. + table + housse + TRS 80 + K7 + joyst. + livres + docs : 5 000 F. Modem : 2 500 F. **Ludovic LE GARRÈRES, 131, av. Foch, 78400 Chatou. Tél. : 30.53.07.82.**

C 64 cherche contacts pour échanges de jeux et utilitaires (disq.). Envoyez vos listes, réponse assurée. **Laurent PERRIER, 75, rue Maurice-Grandcoing, 93430 Villetaneuse. Tél. : 42.35.34.13.**

Très urgent ! Vends jeux pour C 64 en disquettes uniquement à bas prix. Prix liste contre un timbre. **Damien CHARBONNIER, 15, square du Pontiffroy, 57000 Metz.**

Vends C 64 + moniteur mono. vidéo-son + nbrx logiciels + 2 porte-K7 + lecteur K7 + nbrx livres + routines... 1 950 F le tout. Achète 520 ST occasion + cherche contacts. **Stéphane BEDON, 1, rue Buffon, 38200 Vienne. Tél. : 74.57.19.06.**

Vends K7 pour C 64 : Cauldron 1, Dragon's Lair 1, Knight Games, Désert Fox, Starship Andromeda, Skyfox, The Dambusters, Starglider, de 40 à 50 F la K7. **Bruno HOZLAREK, 1, rue de Chateaubriand, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : 43.50.12.66.**

Vends CBM 64 (Secam) + 1541 + joysticks + livres + nbrx disquettes + power cartridge + 2 cartouches. Prix : 3 000 F. Imprimante MP 801 : 1 000 F. **Laurent, Essonne. Tél. : 69.41.11.20.**

Vends CBM 64 (new) + appareil cass. + 15 originaux dont Rygar, Xevious... Le tout 1 000 F, vends également Freeze Fame 200 F. **Jacky HAZAN, 24, rue d'Alsace-Loraine, 75019 Paris. Tél. : 42.40.49.57 (entre 19-22 h).**

Urgent ! Vends CBM 128 + doc. + livres : 1 500 F + mon. coul. 40 C : 1 000 F + lect. disq. 1571 + nbrx jeux : 1 500 F + lect. K7 + joystick : 100 F. Tout en t.b.é. **Olivier CAILLARD, 1, parc des Erables, av. de Monsieur, 91800 Brunoy. Tél. : 60.48.32.38.**

C 64/128 échange nbrx logiciels disquettes, attends vos listes (contacts durables et amicaux). **Jérôme PALAYSI, Lieuran-les-Béziers, rue Cave-Coopérative, 34290 Servian. Tél. : 67.36.16.83.**

Vends pour C 64 : adaptateur Péritel + originaux de OCP Art Studio et Tool 64 + livres sur C 64 + revues + 3 boîtes de rangements pour disq. 5" 1/4. **Eric BLANC. Tél. : 48.85.57.56.**

Urgent ! Vends C 64 Pal + 1541 + moniteur mono + câbles + manette + nbrx jeux. Le tout état neuf, peu servi. Prix sacrifié : 2 800 F. **Jean-Marc TILLET, Malepeyre, 12700 Capdenac. Tél. : 65.64.78.17.**

Vends CBM 64 + lecteur 1541 (encore sous garantie) + lecteur de cassette + tous les cordons et livres + nbrx jeux en cassettes et disq. : 3 200 F. **Michel TAZÉ, 6, rue de Gombault, 41200 Romorantin. Tél. : 54.76.59.92.**

Vends C 64 + lecteur disq. + lecteur K7 + power cartridge + nbrx jeux et nbrx livres : 3 000 F, le tout en t.b.é. Vends moniteur Taxan : 2000 F (val. 2 900 F). **Frédéric DEBOUT. Tél, 32, rue Caumont, 32000 Auch. Tél. : 62.05.16.93.**

Vends C 64 + lecteur disquettes + lect. cassettes + power cartridge + nombreux jeux originaux et doc. : 3 000 F. **Véronique LAMIDON, 16, rue de Kerlegan, 22500 Paimpol. Tél. : 96.20.74.34.**

Vends C 64 : 600 F + 1541 : 700 F + 70 disq. : 5 F pièce + Summergames II + Winter Games + Sky Fox + Combat Schol + Leader Board + Karateka + Gunship : 50 F pièce avec doc. **Antoine BERTHIER, 14, rue Guiglionda-de-Ste-Agathe, 06300 Nice. Tél. : 93.54.27.87.**

Vends Sidecar Amiga absolument neuf (transforme l'Amiga en PC-XT : 4 500 F + imprimante Citizen 120 D neuve (garantie) : 1 600 F. **H CROHAS, 15, rue Jules-Hetzel, 92190 Meudon. Tél. : 45.34.33.34.**

Vends C 64 + 1530 + 1541 + nbrx jeux (dont Outrun, Barbarian, Test Drive) + interface + joysticks + moniteur couleur M 8801, le tout en t.b.é. : 5 000 F. **Christophe RIBERPRAY, 8, rue du Moulin-d'Amboile, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.04.52 (après 18 h).**

Vends Commodore 64 + moniteur couleur + lecteur disquette et cassette + nombreux jeux et livres + Fastload. Le tout : 4 000 F. **Rahman ABDOUL, 21, rue du Chevalier-de-la-Barre, 93200 St-Denis. Tél. : 48.23.44.15.**

Vends C 64 + nbrx jeux + moniteur couleur + lecteur de disquettes + nbrx livres + boîte de rangement + 2 manettes + utilitaires. Urgent ! Le tout : 3 200 F. **Olivier GÉRARD, 116, Grand-Rue Lorry-lès-Metz, 57050 Lorry-lès-Metz. Tél. : 86.31.38.52.**

Vends imprimante MPS 803 pour Commodore 64 et 128 + ruban + moniteur monochrome t.b.é., possibilité vente séparée, faire offre pour prix. **Slobodan PETROVIC, 11, rue Georges-Sache, 75014 Paris. Tél. : 45.42.64.93.**

Vends C 64 + lect. disq. + MPS 803 + lect. K7 + stings + joystick + nbrx logiciels + 120 magazines. Prix : 3 800 F le tout ! **Emmanuel BALSAN, 21, rue des Résistants, 56470 La Trinité-sur-Mer. Tél. : 97.55.73.59.**

Vends C 64 + lect. disq. + mon. couleur 1702 + jeux. Le tout : 3 000 F net (frais de port compris). Vente séparée des objets possible. **Florent SENAUX, 21, rue Gaston-Cormouls-Houles, 81200 Mazamet. Tél. : 63.98.57.56.**

Vends Amiga 500 neuf (1 mois) + moniteur 1084 + logiciels (D. Paint 2, Sonix, Defender Crown, Test Drive, etc.) + 2 joysticks. Le tout : 7 500 F. **David BRUISSEAULT, 5, rue Louis-Aragon, 25400 Audincourt. Tél. : 81.30.34.90.**

Vends C 128 + 1571 + MPS 803 + power cartridge + joy + nbrx softs + livres + boîtes + divers. Sacrifié à 5 500 F. **Serge WERMELINGER, 34, rue de Dunkerque, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.53.75.43.**

Vends C 64 + 1541 + lecteur K7 + nbrx jeux sur disq. et K7 + super base + 1 joystick + méthodes Basic avec K7 et boîte : 3 500 F. **Thomas BOLSENNE, 7, rue Louise-Thuliez, 75019 Paris. Tél. : 42.49.14.07.**

Vends C 64 + 1530 : 1 000 F. Power cartridge : 600 F. 13 jeux : 400 F ou le tout 1 900 F. **David POTRZEBA, 4, place A.-Lavoisier, 1er étage, porte 12, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.23.28.04.**

Vends ou échange jeux sur C 64 K7, disq. (Out Run, Skate or die...) **François KACZMAREK, 28, rue de Fouquereuil, 62400 Fouquières-lez-Béthune. Tél. : 21.68.47.59.**

Vends C 64 + 1531 + moniteur vert + Péritel + power cartridge + livres + jeux + joystick + utilitaires. Prix : 3 200 F ou échange contre Apple. **Pascal COURSAC, 5, résidece Grand-Valla, 26400 Crest. Tél. : 75.40.64.98 (après 7 heures).**

Vends CBM 64 + 1541 + geos + très nbrx jeux + livres + boîte disquette + disq. Prix à débattre. **Yvan GALAS, 29, cours des Chaumes, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.41.30.**

Vends prog. C 64 et C 128 sur disq. très bas prix. Timbres pour réponse. **Jean-Marc LOUVET, 73, rue Faidherbe, 59450 Sin-le-Noble. Tél. : 27.97.79.69 (12 h 30/13 h 45).**

Vends C 64 + drive 1541 + lect. K7 + joyst. + paddles + livres + 6 jeux + 10 disquettes. L'ensemble peu servi : 2 700 F. **David FONTAINE, 581, rue du Cimetière, 60480 Froissy. Tél. : 44.80.75.16.**

Vends Commodore 128 + drive 1571 + moniteur 40/80 col. 1901 + nbrx logi. + docs + cartouches. Le tout en très bon état : 5 000 F. **Christian HIERUNDIE, 138, bd de Créteil, 94120 Saint-Maur. Tél. : 48.82.36.82 (bx), 42.83.34.55.**

Vends C 64 + 1541 + Péritel + livres + nbrx jeux. Le tout : 3 000 F. **Olivier BALUAIS, 10, rue de l'Ile-Baliran, 56000 Vannes. Tél. : 97.63.26.21.**

Affaire ! Vends CBM 64 + 1541 + 1530 + très nbrx jeux + 3 joysticks + boîte rang. + docs et revue + disq. vierges. Cédé 3 800 F. **Eric PATIMAUD, 70, rue Henri-Maréchal, 69800 St-Priest. Tél. : 78.20.52.92.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + mon. mono. Zénith + livres + nbrx jeux. Le tout en t.b.é. : 3 000 F ou séparément. Faire offre. **Fabrice BELLA, 40, rue René-Appere, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.18.49.**

Vends C 64 Péritel + 1541 + 1531 + nbrx logiciels + Game Maker + power cartridge + Simon's Basic + doc sur LM et 1541 + revues. Prix : 2 500 F. **Thibaud TORTECH, 7, rue de Gaillagues, 81000 Albi. Tél. : 63.60.75.53.**

Vends C 64 + adapt. Péritel + lect. K7 + nbrx documents + jeux. Etat neuf : 3 000 F. **Jacques LEVIEUX, 17, rue Jean-Jacques Rousseau, 03000 Moulins. Tél. : 70.46.23.67.**

Vends CBM 128 + lect. disq. et K7 + power cart. + Péritel é joy. + liv. + nbrx jeux et utili. (Jet, Def. Crown, etc.). Prix : 3 000 F à déb. (cause double emploi). **Erik BOUVIER, 800, parc des Eaux-Vives, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.10.50.56.**

Vends C 128 de 1986 avec de très nombreux jeux dont Skate or Die, etc. + jeux intellevision console + 11 cartouches en très bon état. **Antoine SAUGUET, 68, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : 45.42.63.27.**

Vends Commodore 128 + drive 1541 + télé N/B + interfaces Péritel et N/B + très nbrx jeux et utilitaires + revues. Le tout : 3 000 F. **Daniel ANANIKIAN, 66, rue Armand-Lépine, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.82.48.88.**

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 PLUS
vous renseigne
vous garantit
vous en donne
- (Sauf Promo bien sûr !)

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

69 cours Lieutaud
13006 MARSEILLE
16 (1) 91.42.50.42

MANETTE		PROTECTION		RANGEMENT	
QUICK SHOT 1	50	Pour Amstrad		Boîtier plastique	
QUICK SHOT 2	60	Atari - Commodore		10 DISK 3'' 1/2	35
QUICK SHOT		• Housse Toile Plas.		10 DISK 5'' 1/4	45
TURBO	135	CLAVIER	70	Avec serrure	
SMITCH JOY	145	MONIT MONO	80	40 DISK 3'' 1/2	90
SPEED KING	130	MONIT COUL	90	50 DISK 3'' 1/2	90
PRO 5000	155	IMPRIMANTE	80	80 DISK 3'' 1/2	125
PROFESSIONNAL	149	MONIT + U.C	140	100 DISK 5'' 1/4	125
TERMINATOR	159	• Capot Clavier	150		

DISQUETTES 3" DF DD 19 F par 100 18 F l'unité

DISQUETTES 3 1/2 DF DD 10 F × 100 9 F pièce SF DD 9 F × 100 8,50 F pièce

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

COLLECTIVITE ALLO DANIELE ? 43.57.48.20

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

COMMANDEZ
Par téléphone : 43.57.96.89
Par minitel : 3615 code AMIE

Tous les prix sont TTC

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT

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 réglement par chèque ☐
CCP ☐
CB N° _____ Date de validité _____

Mes 10 % de produits en plus : (hors promotion)
Signature

ti 54

P.A

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).

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.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 5 du mois précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

Vends Commodore C 64 Pal + lect. K7 + nbrx jeux + divers. Le tout en très bon état : 800 F. **Yannick BRÉARD, 10-12, allée de la Toison-d'Or, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.94.27.**

Vends C 64 + lect. disq. 1541 + power cartridge + joystick + câble Péritel + nbrx logiciels originaux. Prix : 3 000 F. **Alain VIDAL, 43, littoral Frédéric-Mistral, 83000 Toulon. Tél. : 94.42.27.68.**

Vends Commodoe 64 ancien modèle, bon état : 1 000 F. **Jérémie COURSEAUX, 1, place Coty, appt 16, 41000 Blois. Tél. : 54.42.65.46 (après 17 h).**

Vends C 64 (new) Péritel + Pal + drive 1541 (new) + nbrx jeux sur disquettes garanties 6 mois (drive et ordinateur). Le tout : 4 000 F très bon état. **Thierry CHITEL, 50, avenue de l'Ile-de-France, 95380 Louvres. Tél. : 34.68.95.86.**

Vends CBM 64 Péritel + lect. disq 1541 + power cartridge + nbrx jeux (Defender o the crown, California Games...). Le tout : 2 600 F. **Grégory NICE, 2, allée Serpentine, 77200 Torcy. Tél. : 60.06.52.75.**

Vends originaux Amiga 500 : Barbarian, Insanity, Fight Knight, Orc, Sonix, Test Drive, Mission, Elevator. Ch. contact A 500. **Dominique KEDINGER, 6, avenue de Saint-Etienne, 57890 Porcelette. Tél. : 87.93.06.34 (après 18 h).**

Vends C 64 + lect. cassette 1531 + 1 manette + câbles + 50 jeux février 86 : 1 800 F. **Thierry SABAUT, 15, avenue Léon-Marchand, 94320 Thiais. Tél. : 48.52.00.34.**

Vends Commodore 64 + prise Péritel + lecteur disq. 1541 + livre + nbrx jeux + 1 joystick. T.b.é. : 2 700 F. **André JOUGLENS, 3, av. d'Attigny, 64000 Pau. Tél. : 59.62.17.53 (le week-end).**

Vends C 128 D (drive) + moniteur 1901 + lect. K7 + 5 jeux/disq. + 5 jeux/K7 + joystick + livres : 3 500 F. Ainsi jeux/disq. 90 F et K7 45 F. **Christian CLAVES, rte de Montbrison, 42680 St-Marcellin-en-Forez. Tél. : 77.52.81.61.**

Vends C 64 + 1541 + MPS 801 + livres + nombreux jeux : 3 000 F. **Olivier. Tél. : 39.86.67.09.**

Vends logiciels C 64 d'origine sur disq. Jeux et utilitaires. Liste sur demande. **Patrick BOUSQUET, 44, rue Paul-Courteault, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.98.39.26.**

Vends C 128 + drive 1570 + monit. mono. + power + 11 livres + nbrx log. + souris : 3 000 F. Vends C 64 + log. + autoforms 1 et 2 + K7 : 600 F. Vectrex + 8 cartouches : 500 F. **Olivier LAU, 18, rue du Professeur-Tedenat, 34070 Montpellier.**

Vends C 64 + lecteur cassettes + nbrx jeux Péritel + 2 joysticks + livre (Arkanoid 1942, Bomb Jack I, II, etc.) Prix : 1 700 F à débattre. **Jérôme BESANÇON, 2, rue Claude-Bazire, 21000 Dijon. Tél. : 80.67.57.06.**

Cause achat Amiga 2000, je vends Amiga 500 : 4 000 F ; ASO 1 : 800 F ; Drive 1010 Commodoe : 1 800 F. Achetés fin 1987, prix à débattre. **Jérôme GOUVRION, 4, rue Raspail, 95400 Arnouville-les-Gonesse. Tél. : 39.85.25.31.**

Vends C 64 + 1541 + moniteur CLR + nbrx jeux ; originaux : 50 F pièce ; moniteur monochrome HR pour Atari ; récepteur OC + interface RTTY. **Sébastien SAINT-MARTIN, Eurofac, Tour 5, appartement 506, 33170 Gradignan.**

Vends CBM 64 Péritel + magnéto + programmes t.b.é. (nov. 85). Le tout 800 F ou échange contre le logiciel Superbase ST pour Atari 520 ST. **Jean-François GUITARD, 54, avenue A.-Escudier, 31620 Fronton.**

Amiga recherche version du Transformer IBM marchand avec le Kickstar 1.2 et émulant les graphismes et les sons du PC. **Xavier DARRÉ, 59, la Mare-des-Champs, 91290 Ollainville. Tél. : 60.83.35.66.**

Vends neuf, 128 D + moniteur + lect. de K7 + joystick + nombreux programmes. Prix : 5 000 F, espèces à débattre. **Thierry à Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.35.04.**

Vends C 64 + K7 + lect. disq. + man. + pow. cart. + nbx cass. + nbx disq. (originaux avec notices d'utilisation). Prix : 2 000 F. **Patrick HERNANDEZ, quartier Beteille-Bouliac, 33270 Floirac, Bordeaux. Tél. : 56.20.94.08.**

Vends C 128 + lect. disk et K7 + Péritel + Power cart. + nbx jx et util. (Jet, Def Crown) etc. + joy + livres. Prix : 3 000 F à débattre (faire offre). **Érick BOUVIER, 800, parc des Eaux-Vives, 91120. Tél. : 60.10.50.56.**

Vends C 64 + lecteur disquettes + 80 disks + lecteur cassettes + documentations. Très bon état. Le tout : 2 500 F. **Edouard LENHARDT, 10, allée Côte-Blanche, 76170 Lillebonne. Tél. : 35.38.10.52.**

Amiga : Vends originaux Barbarian 150 F et Sonix 650 F (2 disquettes et doc. 250 pages). **Eric LEBASCLE, 9, rue J.-J.-Rousseau, 95560 Baillet. Tél. : 34.69.87.41.**

Vends Commodore 128 + lecteur disk 1571 + disquettes (nbx jeux). Le tout pour 2 800 F. **Francis COUSIN, 4, rue Maryse-Bastié, 41100 Vendôme. Tél. : 54.77.25.13 (week-end, heure des repas).**

Urgent ! Vends C 64 + lecteur K7 et disquettes + manettes + livres + disquettes et programmes. Prix à débattre. (Paris et région parisienne.) **Yann BURICATU, 64, rue de Tennerolles, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.05.16 (après 19 h).**

Vends SX-64 (C 64 + 1541 + mon. coul. le tout portable) + Power + joysticks + nbx docs, revues, livres + nbx jeux : le tout 6 000 F. **Patrick EYMARD, 42, cours Blaise-Pascal, 91000 Evry. Tél. : 60.79.12.73.**

Urgent ! Vends Amiga 500 neuf ; garantie encore 20 mois, avec moniteur Amiga 1084 et nombreux jeux et utilitaires : 7 200 F à débattre (cause départ). **Marc PARVILLIER, 6, allée des Tulipes, 92000 Nanterre. Tél. : 47.84.94.39.**

Vends C 64 Pal t.b.é., peu servi + lecteur K7 + joysticks + nombreux jeux (Game Maker, Choplifter, Tomahawk, Space Harrier, Strip Poker). Prix : 2 000 F. **Frédéric GHILARDI, 26, rue Gabriel-Faure, 09300, Lavelanet. Tél. : 61.01.06.85.**

Vends Commodore 128 D t.b.é. + lect. K7 + 1 joystick + nbx jeux + traitement de texte : le tout 3 000 F. **Stéphane GALLAMI, 3, rue de Broglie, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.55.71.73.**

Superbe affaire ! Cause achat Amiga, vends 6128 coul. t.b.é. + Amx + joy. + 46 disks + livre + floopy (1 à 8) + Am - mag. (1 à 32). Vendu : 6 900 F ; valeur actuelle : 16 200 F. **Rodolphe BONIN, 54, rue de Gency, 95520 Osny. Tél. : 30.32.24.62 (après 18 h 30).**

Vends C 64 + 1530 datassette + Péritel + nbx logiciels + docs + joyst. Le tout en très bon état : 700 F. **Juan SCHRANTZ, 13, rue Maréchal-Foch, 67120 Molsheim.**

Vends C 64 + 1541 + Power Cartridge + progs (jeux...) : Péritel, t.b.é. 2 000 F. Vends imprimante Seikosha 6 P 80 + papier : 1 500 F. **Denis GORET, 16, rue de la Verdure-Couvron, 02270 Crécy-sur-Serre. Tél. : 23.20.91.86.**

C 64 recher. : Modem, Souris. Prix sympa et notices : Multiplan, The Music Shop (photocopie remb.). Échange progs, vends aussi originaux. **Pascal GIMENEZ, 44, av. de la Baylie, 78990 Elancourt. Tél. : 30.50.26.53 (le soir).**

Vends C 128 + drive 1570 + magnéto + 2 joysticks + nombreux jeux sur disq. et K7 + boîte de rangement + revues. Le tout 7 000 F. **Alain CHOLLET, 6, rue de Bruxelles, 79100 Thouars. Tél. : 49.96.28.85.**

Vends C 64 + lecteur disk. 1541 + moniteur vert + nbx logiciels + 2 manettes + livres. Le tout en très bon état : 3 000 F, à débattre. **Julien COLOMBET, 20, Les Bastides-de-l'Enclos, 83510 Lorgues. Tél. : 94.73.25.63.**

Vends C 128 + 1541 + mon. coul. 80 col. + nbx jeux + livres. Le tout : 5 500 F. **Laurent NOTEBAERT, 43, rue du Moulin-Haut, 59820 Gravelines. Tél. : 28.65.34.25.**

Vends C 64 + mon. coul. + lecteur disq. + cassettes + log. : 500 F. **Franck LABAT, 12, allée des Acacias, 92220 Bagneux. Tél. : 46.54.46.84.**

Vends Commodore 128 + lect. disq 1541 + lect. K7 + moniteur couleur 1901 + joysticks + Freeze Frame + nbrx progs. Prix : 5 000 F. **Bruno PATIES, 4, impasse Rabelais, 82000 Montauban. Tél. : 63.63.94.92.**

Vends C 64 Pal + 2 joysticks + 3 boîtes rang. + 1531 + 1541 + autoformation + Simons Basic + 90 originaux, état neuf. Prix : 3 600 F. Valeur : 5 600 F. **Sylvain PENOS, 12, avenue des Myosotis, 44380 Saint-Marguerite-de-Pornichet. Tél. : 40.61.08.73.**

Vends CBM.1280 + moniteur mono + drive 1541-1571 + Power Cartridge + livres + Jane + nbrx jeux et joysticks. Le tout en très bon état. Prix : 4 500 F. **Éric AUDAN, 6, rue Vincent-d'Inoy, 91590 La Ferté-Alais. Tél. : 64.57.51.97.**

Vends Commodore 64 de 1987 parfait état de marché. Vends lecteur K7 : 150 F. Lecteur 1570 de disquettes état neuf (avril 1987) : 1 500 F. A débattre. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Urgent ! Vends moniteur couleur Commodore 1901 (80 col.) système Paliryb, très bonne qualité d'image. **Hervé CEBULSKI, 3, rue des Tulipes à Fleury, 57420 Verny. Tél. : 87.52.52.27.**

Vends CBM 64 : 1 200 F ; 1571 : 1 550 F ; moniteur couleur : 1 500 F + vends nbrx jeux (Test drive ; Match Day 2 ; International Karate + ;...) de 40 à 50 F. **Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : 69.09.86.24.**

Vends C 64 + drive 1541 + Power Cartridge + joystick + 5 boîtes de disquettes de jeux + lect. K7 pour : 3 000 F. **Bruno ILCZIN, 5, avenue des Noyers Patins, 91150 Etampes. Tél. : 64.94.66.26.**

Vends C 128 (t.b.é) + drive 1570 + monit. mono + logs + livres + revues + souris : 3 000 F. Vends C 64 + Autoform (+ K7) + log. K7 : 500 F. **Olivier LAU, rue Martin-Luther-King, Roc de Pézénas n° 20, 34070 Montpellier. Tél. : 67.45.62.06.**

Vends C 64 + lect. K7 + 50 jeux originaux + utilitaires + livres. Le tout : 1 500 F. **Pascal NORMAND, 29, rue Trouillet-Derel, 92600 Asnières. Tél. : 47.91.24.89.**

Vends C 64 + Péritel + lect. disq. + joyst. + revues + nbrx prog. (jeux et utilitaires), t.b.é. : 4 500 F à débattre. **Laurent DIAS. Tél. : 78.08.55.04 (après 18 h).**

Vends C 128 + lecteur disque 1571 + souris + adapt. Péritel + livres + imprimante MPS 803 + nbrx logiciels. Le tout en t.b.é. : 5 600 F. **Christophe DORLÉAC, 19, rue des Sables, 31140 Saint-Alban. Tél. : 61.70.36.30.**

Vends C 64 + 1541 + moniteur + carte 288 KG + Spedos 2600, divers modules (100 F p.) boîtiers disques 80 p. (100 F) + nbrx disque. Eprommeur : 200 F. **Raymond GASSER, 15, rue Maréchal-Leclerc, 57990 Hundling. Tél. : 87.02.43.14.**

Vends C 64 + lect. K7 + nbrx logiciels : 1 500 F + 1 joystick. Urgent ! **Michel PERIE, rue du Beau Séjour, Trépot, 25620 Mamirolle. Tél. : 81.86.72.81.**

Vends C 128 + moniteur monochrome + lect. K7 + nbrx jeux + plusieurs livres. Prix : 2 500 F. **Thierry CHATELAIN, Clos Bovet avenue de Consice, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50.71.74.94.**

Vends C 64 + moniteur couleur + 2 lect. K7 + Freeze Frame + 70 K7 jeux (originaux) dont News : 2 700 F. **René DELOR, 34, rue de la Gare Taloignières, 78910 Orgerus. Tél. : 34.87.32.65.**

Vends SX-64 Commodore, vérifié, état neuf + Plotter 1520 + cartouches + softs (grande quantité) + originaux K7 + jeux + docs. Le tout : 3 900 F. MPS 1000 : 900 F. **Romuald DAUBES, Catonvielle, 32200 Gimont.**

Vends C 64 + lecteur K7 + nbrx jeux + imprimante MPS 801 + joystick. Urgent ! Prix : 1 290 F à débattre ! **Nhan VO THANH, 56, rue de la Vanoise, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.57.28.14.**

Vends K7 originales Commodore : 50 F pièce. **Stéphane DUBNIER, 130, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.52.11.94.**

Vends C 64 + moniteur mono + lect. K7 + lect. disq. + joysticks + nbrx logiciels. Prix : 3 500 F. **Christophe GOMMERY, 44, rue Georges-Clemenceau, 10510 Maizières-la-Grande-Paroisse. Tél. : 25.24.76.54.**

Vends C 64 + 1531 + 50 jeux + 1 manette + câbles Péritel + U.H.F. février 86 : 1 300 F. **Thierry SABAUT, 15, avenue Léon-Marlhano, 94320 Thiais. Tél. : 48.52.00.34.**

Vends superbase pour Amiga : 590 F (version française). **Yves MORVON, 28, place Charles-de-Gaulle, 50150. Tél. : 31.44.37.45 en soirée et 33.59.63.92 week-end.**

Vends CBM 64 (système PAL uniquement), + lect. K7 + nbrx logiciels (Commando, Enduro Racer, Wonder Boy...), prix : 990 F. **Franck FASOLIN, 15, rue des Passiflores, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 69.07.62.16.**

Vends C 64 + lect. K7 et disq. + moniteur + logiciels (Out Run-Rygar...), le tout en t.b.é. pour : 3 500 F (à débattre). **Thierry FORESTIER, 2, route de Lunéville, 54300 Bonviller. Tél. : 83.72.98.39.**

Vends C 64 + lect. K7 + joystick + logiciels, le tout : 2 500 F (à débattre), accompagné d'un moniteur. **Thierry FORESTIER, 2, route de Lunéville, 54300 Bonviller. Tél. : 83.72.98.39.**

Vends C 128 + lect. de disq. 1571 + nbrx jeux (K7, DK) + lect. K7 1530 + 2 manettes + boîte de rang. DK (100) + magazine... **Thomas PEZ, 9, avenue Bosquet, 75007 Paris. Tél. : 47.05.30.07 (après 18 h).**

Vends C 128 D (lect. de disq. intégré) + moniteur couleur 1901 + nbrx logiciels + manette + livres, le tout : 6 000 F (à débattre). **Didier BOUCHAMA 21, chemin Petite Malette « Les Borels », 13015 Marseille. Tél : 91.65.47.55 (après 19 h 30).**

Vends C 64 + prise Péritel + nbrx jeux (75) + lect. K7 + lect. disq. 1541 + Freeze Frame + livres, le tout t.b.é : 2 500 F (val. : + 6 000 F). **Gérard DOUKHAN, 17, rue Mathis, 75019 Paris. Tél. : 40.34.06.28.**

Vends C 64 Péritel + drive 1541 + lect. K7 + nbrx jeux disq. et K7 + doc. + livres, le tout : 2 500 F, à débattre. **Marc HEISLER, 34, rue Ducquédic, 75014 Paris. Tél. : 43.27.13.05.**

Vends Power Cartridge, jamais servi, non déballé pour Commodore 64 et 128. Prix : 400 F. **Nicolas DI LORENZO, chemin de la Bergerie, La Plaine du Roi, 83110 Sanary. Tél. : 94.74.13.73.**

Vends cartouche (copie d'écran sur imprimantes) + livres + robot Fischertechnik et cartouche + originaux (Flight Simulateur 2) pour C 64/128. **Lionel LEULLIER. Tél. : 45.69.31.49.**

Vends CBM 64 + Power + 1541 + doc. + 60 disq. + 1 joystick. Le tout (t.b.é.) : 3 000 F. **Pascal CHOQUET, 2, rue Bourget, 80500 Montdidier. Tél. : 22.37.08.33.**

Vends C 64 New + 2 joysticks + 34 logiciels + lect. K7 + doc. Valeur : 3 500 F, cédé : 1 900 F (le tout en t.b.é.). **Cédric FAIVRE, 582, avenue du Granier, 73490 La Ravoire. Tél. : 79.85.18.84 (après 18 h).**

Vends C 64 + lect. 1541 + lect. K7 + nbrx jeux sur disq. Le tout : 1 900 F. **Jean-Michel DUTREILH, 10, rue du Progrès, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.04.53.51.**

Vends C 64 + lect. K7 + nbrx jeux + manette + livre, prix à débattre : 900 F. **Marc PARVILLIER, 6, allée des Tulipes, 92000 Nanterre. Tél. : 47.84.94.39.**

Vends Commodore 128 + lect. K7 + 40 jeux. Prix : 1 500 F à débattre. **Mario D'URBANO, 73, boulevard du Général-Delambre, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.47.27.21.**

Vends C 64 New + 1541 + moniteur mono + manette + nbrx jeux + câbles. Le tout t.b.é., prix : 2 500 F, possibilité, vente séparée. **Jean-Marc TILLET, Malepeyre, 12700 Capdenac. Tél. : 65.64.78.17.**

Vends C 64 + drive + carte accélératrice Speedos, nbrx logiciels 70 disq. livrés + paddles + t.v. n/b. Prix : 3 000 F. **Alain Christophe ROLLET, 63, allée des Charmilles, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.02.61.61 (soir).**

Vends C 64 + drive 1541 + joysticks + lect. K7 + Power cartouche + nbrx disq. et K7 + manuel : 3 000 F à débattre. **Patrick CAFASSO. Tél. : 45.75.86.75 (avant 11 h ou après 20 h).**

Pour A 500, vends moniteur couleur : 1 500 F ainsi que les dernières news à – de 25 F. Cherche drive et A 501 aux env. de 800 F. **Dominique WOJCIK, 17, rue Madame-Marchand, 59147 Gondecourt. Tél. : 20.32.44.51 (après 20 h).**

Vends C 64 Péritel + disq. 1570 + K7 1530 + Power Cart. + synt. vocal + nbrx logiciels + accessoires + livres. Le tout t.b.é. : 2 500 F. **Arnaud ROBINARD, 167, avenue Victor-Hugo, 92140 Clamart. Tél. : 46.42.82.15.**

Donne vieux C 64 + 2 lect. K7 + joysticks + 80 listings hebdo + manuel + livre, si vous m'achetez mes 50 logiciels originaux : 2 500 F. **Jean-François MANOUVRIER, 16, rue George-Sand, 80080 Amiens. Tél. : 22.44.73.48.**

Vends C 64 Péritel + 1541 + 1 joystick + nbrx disq. jeux + 15 livres + pochette Dragon's Lair 2 + synthétiseur voix. Prix : 3 500 F. **René LIOTER, 7, hameau « Les Combes », 26270 Loriol. Tél. : 75.85.59.20.**

Vends C 64 + K7 + joysticks : 1 500 F. Achète Amiga avec ou sans moniteur, urgent ! Faire offre maxim. avec moniteur : 5 000 F, cherche aussi jeux... **Xavier PASANAU, Mini-Racine, 66120 Font-Romeu. Tél. : 68.30.01.54.**

Vends prgs pour Amiga et Apple IIe. Vends Apple IIe ou l'échange contre 1 Atari 520 ST. Cherche California Games sur Amiga, cherche disq. – 80 F. **Yann PEILLEUX, Sur les Bois Anthy, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50.72.70.61.**

Vends news pour C 64 dont Platoon, Apollo 18, The Train, Gunsmoke, etc. Recherche imprimante pour C 64, pour 600 F. **Cyril BARTHÉLÉMY, 52, rue Marius-Piant, 54520 Laxon. Tél. : 83.27.65.46.**

Affaire à saisir ! Vends C 64 + Power Cartridge + lecteur K7 + 80 jeux + carte sortie 8 relais (avec 1 relais) : 1 500 F. **Pascal EYRAUD, 5, route de Rouen, 14940 Sannerville (Calvados). Tél. : 31.23.30.63.**

Vends C 64 + lect. disq. 1541 + lect. K7 + nbrx jeux (Ultima 3 et 4, Summer, Winter, World Games, Int. Karaté), + adapt. TV : 2 400 F. **André BREGEGERE, 36, avenue d'Italie, 75013 Paris. Tél. : 45.81.69.15 (après 17 h).**

Stop ! Vends C 64 + K7 1530 + prog. + joyst. Quickshoot 2 Turbo : 700 F, Oric Atmos : 300 F, Oric 1 : 200 F (le tout à débattre). **Tél. : 93.39.55.79 (après 17 h).**

Vends Amiga 500 mai 87 + nbrx logiciels (les meilleurs) : 4 500 F. **Jean-Michel SALAGNAC, 29, rue Marc-Sangnier, 92700 Colombes. Tél. : 45.26.43.88.**

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + moniteur monochrome + synth. vocal + nbrx jeux (Def of the Crown, CBT Schuol) + joystick + Power. Le tout : 4 000 F (à débattre). **Lionel PLENEL, 40, rue Bichat, 75010 Paris. Tél. : 42.49.99.91.**

Vends C 64, nbrx livres Basic, lect. K7, moniteur mono, super jeux news avec test drive ; Grysor, Rastan, Platoon, Mask... Joystick : 3 000 F. **Frederico BARTHE, Labretonie, 47350 Seyches. Tél. : 53.83.68.60.**

Vends extension mémoire A 501 pour Amiga 500. Comprend 512 K de RAM et une horloge calendrier sauvegardée par pile : 800 F. **Thierry MAUGER, 70, avenue Dutartre, 78150 Le Chesnay. Tél. : 40.21.01.63.**

Vends jeux sur CBM 64 très bas prix, news. **Bertrand METTEY, Le Parc Raze, 70000 Vesoul.**

Vends Commodore 128 + lect. 1541 + lect. K7 + écran monochrome + nbrx jeux + Power + Tab Graphic t.b.é. Prix : 2 500 F. **Alain TALBOT, 64, rue du Commandant-Howat, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.59.86.**

Vends CBM 128 + lect. disq. 1541 : 2 950 F ; nbrx disq. 5 p. 1/4 : 1 000 F ou les échange contre 10 disq. 3,5 p. ; 24 jeux originaux en K7 : 300 F ; 5 livres : 200 F et 4 jeux originaux en disq. : 90 F et je recherche tous contacts sérieux et durable même pauvre sur Amiga 500. **Emmanuel, (Chelles 77). Tél. : 60.08.53.23.**

Urgent ! Cause départ, vends Amiga 500 + mono coul. 1081 + émulateur GO 64 + joystick + disq. garanti 10 mois très peu servi : 6 400 F à débattre. **Pascal FOURAIGNAN, 36, rue du Général-Lacharrière, 94000 Créteil. Tél. : bur. : 46.75.73.07 ou dom. : 43.99.43.44.**

Vends C 128 sous garantie + 2 écrans 40/80 + disq. 1541 + impr. MPS 803 + lect. K7 + jeux... pour : 5 000 F. **Gaël BOIDEL, 15, avenue Beau Séjour, 95250 Beauchamp. Tél. : 34.13.87.75 (après 19 h).**

Vends C 64 janvier 87 + lect. K7 + jeux (Cauldron 2, Pitstop 2, Barbarian Hero...). Prix : 1 500 F. **Sébastien LE MAGOAROU, 18, rue Diderot, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 45.29.03.65.**

Vends Amiga 500, acheté 27-12-87 avec facture et doc. complètes + 1 joystick, le tout t.b.é. et sous garantie. **Nicolas DEROIDE, 35, rue Etienne-Marcel, 75001 Paris. Tél. : 42.36.45.84 (après 18 h).**

Vends C 64 et 128, cherche contact sérieux et durable pour échanges, point de vue, 50 Gunship. Cherche original sur Acrojet, faire offre par courrier. **Thierry LECAT, Résidence « Lei Cinq Sou Gut » Le Peyron, 83330 Le Beausset. Tél. : 94.90.52.82 (après 19 h).**

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + imprim. MPS 801 + trait. texte + music système + compilateur Pascal + 30 jeux + 15 livres + fournitures : 3 000 F. **Bernard CAPOT, 16, rue du Thouet, 49400 Chace. Tél. : 41.52.97.81.**

Vends pour C 64, drive 1570 (t.b.é.) d'une valeur de : 2 500 F, laissé à : 1 700 F. **Stéphane CHOVA, « Les Hauts de Martigues », villa n° 2. Tél. : 42.80.41.28.**

Vends C 64 N + moniteur couleur + lect. disq. + lect. K7 + tablette graphique. Le tout cédé à : 5 000 F. **Simon ARRETCHE, 4, rue du Pont, 24700 Montpon. Tél. : 53.82.22.35.**

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR
3615 code AMIE

09 cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE
Tél. : 16 (1) 91.42.50.42

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

AGRÉÉ

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
  - 256 K RAM 990
  - 256 K SILICON DISK 990
- **INTERFACES**
  - RS 232 590
  - ADAPTATEUR MP1 390
  - ADAPTATEUR 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
  - JOYSTICK 100
- RALLONGE 464 130
- RALLONGE 6128 160
- PERITEL 150
- CENTRONICS 150
- CABLE MAGNETO 70
- **GRAPHIQUE - VIDEO**
  - TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISOPE II 990
  - CRAYON OPTIQUE 464 DART 350
  - CRAYON OPTIQUE 6128 DART 690
  - SCANNER DART 790
  - TUNER TELE 1390
  - DIGITALISEUR VIDI 990
  - SOURIS AMX 690
- **AUDIO**
  - SYNTHETISEUR VOCAL 540
  - SYNTHETISEUR MUSICAL 980
  - CLAVIER MUSICAL 1350
  - DIGITAL DRUM 370
  - INTERFACE MIDI 500

5 DISK 3" 100 F

PROMO AMSTRAD CPC 6128 Coul. + Tuner TV 4990 F



PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

- **MICRO APPLICATION**
  - TRUCS ET ASTUCES 149
  - PROGRAMMES BASIC 129
  - AMSTRAD OUVRE TOI 99
  - LA BIBLE DU PROGRAMMEUR 249
  - LE LANGAGE MACHINE 129
  - GRAPHISME ET SON 129
  - PEEKS ET POKES 99
  - LIVRE DU LECTEUR DISK 149
  - LE LIVRE DU CPM 149
  - LA BIBLE DU 6128 199
- **PSI**
  - LA DECOUVERTE DE L'AMST 115
  - 102 PROGRAMMES 120
  - AMSTRAD EN FAMILLE 120
  - CLEFS POUR AMSTRAD N° 140
  - TURBO PASCAL 135
  - CPM PLUS 100
  - ASSEMBLEUR 105
  - BASIC 100
  - BASIC PLUS 100
  - GRAPHISME EN ASSEMBLEUR 145
- **SYBEX**
  - JEUX DE REFLEXION 78
  - JEUX D'ACTION 58
  - 1re PROGRAMME 108
  - PROGRAMMES PROGRAM 82
  - EN ASSEMBL 108
  - CP/M PLUS 148
  - CP/M 2.2 128
  - GUIDE DU GRAPHISME 108
  - GUIDE DU CP/M 148
  - GUIDE DU BASIC 128

LOGICIELS

- **EDUCATIF**
  - ALGEBRE 195/220
  - EQUATION INEQUATION 195/220
  - MOTS CROISES 195/220
  - DEMONSTRATION GEOMETRIE 195/220
  - ORTHOGRAPHE 195/220
  - CARTE DE FRANCE 195/220
  - CARTE D'EUROPE 195/220
- **GRAPHISME/MUSIC**
  - SUPER PAINT 390
  - DR DRAW 649
  - AMX PAGE MAKER 600
  - ADVANCED MUSIC 350
- **ARCADE**
  - 720 155
  - BILLIY II NC
  - BUBBLE BUBBLE 101
  - BUGGY BOY 159
  - CLEVER & SMART 159
  - COSA NOSTRA NC
  - CYBERNOID 145
  - DARK SCEPTRE 149
  - DEATHSCAPE 145
  - FREDDY HARDEST 148
  - INDIANA JONES 99
  - INSIDE OUTING 139
  - JACKAL 94
  - MASK II 155
  - MISSION NC
  - PROHIBITION 199
  - QUAD NC
  - RASTAN 95
  - ROAD RUNNER 149
  - RYGAR 95
  - SAMURAI TRILOGY 145
  - SUPER SPRINT 156
  - THUNDERCATS 99
  - TRIAXOS 154
  - TUER N'EST PAS JOUER 160
  - UNITRAX 169
- **AVENTURE**
  - ALBUM UBI 189
  - ANDY CAPP 149
  - BOD WINNER NC
  - CHARLY DIAMS NC
  - E.X.I.T. 195
  - GARFIELD 103
  - GLOBE TROTTER 250
  - HURLEMENT 180
  - L'OEIL DE SETE 150
  - MAITRE DES AMES 195
  - ZOMBI 140
- **COMPILATION**
  - 4 ACES 185
- **REFLEXION**
  - DES CHIFFRES ET DES LETTRES NC
  - REVERSI CHAMPION NC
  - TETRIS 139
  - TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 259
- **SIMULATION**
  - ACROJET 119
  - BIRDIE 169
  - NIGEL MANSELL'S G.P. 109
  - PITFIRE 40 169
  - SILENT SERVICE 158
- **SPORT**
  - CALIFORNIA GAMES 155
  - INDOOR SPORTS 145
  - MATCH DAY II 139
  - SAILING 139
  - SPERSKI NC
- **SOCIETE**
  - CHIFFRES ET DES LETTRES
  - MONOPOLY

NOUVEAUTES
Z NC
Cobra NC
Forteresse NC
Mach 3 NC
Mega Apocalypse 169
NorthStar 95
Les Dieux de la Mer 179
Tour de Force 148
Deflektor 95
Terramex 105
Bedlam 155
Phantom Club 141
Dark Sceptre 94
L'ange de Cristal 231
Western Games 199
Oxphar 223
Predator 146
Cybernoid 97
Gee Bee Air Rally 108
Ikari Warriors 109

Tous les prix sont TTC

CREDIT CREG IMMEDIAT

114/159

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°133

P.A

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

Tél. : (1) 43.57.82.05

Vends C 64 + 1530 + Power Cartridge + nbrx jeux ! + cordon Péritel + livres : 3 200 F. Echange aussi news sur Amiga. **William SCHEERES, 80, boulevard Sérurier, 75019 Paris. Tél. : 42.00.29.87.**

Vends C 128 + 1571 + écran 40/80 col. + Power Cartridge + Voice Master + nbrx logiciels + boîte rang. + Housses + joystick + livres. Affaire excep. Prix : 6 500 F. **Serge MAGNIER, 38, avenue Chanzy, 93250 Villemomble. Tél. : 48.55.18.25 (après 19 h).**

Urgent ! Vends pour C 64 lect. disq. 1571 + nbrx jeux + 5 disq. vierges + 6 livres. Le tout : 2 000 F. **Laurent ROEGEL, 10, rue Paul-Prunet, 77100 Meaux. Tél. : 64.33.04.49.**

Vends pour C 64 lect. K7 1531 + nbrx jeux. Faire offre. Echange news sur disq. (The Train, Skyfox 2, Knight Games, Western Games, Agent K2, etc.). **Stéphane VERDIER, 4, rue Jean-Claude Tissot, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.41.55.25.**

Pour Amiga 1000, vends émulateur C 64 : câble branchement 1541/71, soft, doc. française : 200 F. Pour C 64, cartouche Game Killer + music compo : 150 F. **Eric BISSON, 13, rue de Marrakech, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.40.57.**

Vends C 64 + lect. 1541 + Power Cartridge + imprimante MPS 80 l. + lect. K7 + très nbrx jeux disq. et K7. Le tout : 2 500 F. **Benoist SOUFFLET, 14, rue Diderot, 78800 Houilles. Tél. : 39.57.09.54.**

Vends C 64 PAL + Péritel + 1530 + manuel + 1 manette et 25 jeux originaux (test drive, rénégade, Gauntlet, etc.) : 800 F seulement (le hard est garanti 9 mois). **Jérôme BARNECHE, 410, rue Jules-Guesde, 59650 Villeneuve-d'Asq. Tél. : 20.91.81.80.**

Vends CBM 64 + lect. de disq. 1541 + 6 livres de programmation + nbrx jeux dont nouveautés + joystick. Le tout : 2 900 F. **Anthony DEYDIER, 27, villa Domas, 92160 Antony. Tél. : 46.68.23.50.**

Vends CBM 64 + drive 1570 + mon. couleur + 1530 + 8 livres + 2 manettes + nbrx progs + boîtes rang. + Kart. Tool 64 + Kart. Fastload : prix à débattre. **Guillaume BERTIN, « Les Egris » Saint-Hilaire, 03440 Buxières-les-Mines. Tél. : 70.66.52.21.**

Vends C 64 + cordons + lect. K7 et disq. + nbrx jeux + util. + 40 disq. vierges + boîte rang. + 4 joysticks + mini monit. Prix : 3 800 F ou séparé. **Olivier LOHO, 72, rue de Dantzig, 75015 Paris. Tél. : 48.28.84.91.**

Urgent ! Vends imprimante Oki 20 couleur interfacée Amiga 500 (cause double emploi) + Dpaint 2 + Digpaint. Le tout : 1 400 F. **Gilles BORTOT, 29, rue Caponière, 14000 Caen.**

Vends Amiga 500 + extension 500 Ko + moniteur 1081 (stéréo) + imprimante LX 800 Epson + 2 joysticks. Le tout : 9 500 F (ou séparément). **Denis WELSCH, 25, rue des Ponts, 57890 Porcelette. Tél. : 87.82.21.72.**

Vends Commodore 128 + drive 1570 + monit. coul. + joysticks + prgs abondants. Le tout à 50 % de son prix d'achat. Urgent ! **Denis CASTELLY, 7, lotissement Sainte-Madeleine, 13300 Salon. Tél. : 90.56.51.05.**

Vends moniteur n/b 23 cm : 500 F, magnétophone C 64 : 1 000 F, Hebdogiciel : numéros 28 à 166 : 10 F pièce, livres : 50 F. **Nicolas DILLIES, 22, rue Corneille, 59130 Lambersart. Tél. : 20.55.40.42.**

Vends pour C 64 revues microdur nos 1 à 7 Commodore magazine nos 1 à 9 floppy 64 nos 1 à 13, livres Sutra, 64 prgs réf. guide jeux, K7 originaux 50 %. Prix neuf. **Patrick BRULEY, 1, rue de Chanteloup, 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle. Tél. : 38.88.16.01.**

Vends C 64 PAL/SECAM + 1541 + disq. + cart. + joysticks. Le tout sacrifié à : 3 500 F (à débattre), et échange toutes news. **Sylvain COUVIGNOU, 22, avenue des Huguenots, 94420 Plessis-Trévise. Tél. : 45.76.57.45 (à partir de 18 h).**

Stop ! Vends Commodore 128 + lect. de disq. + monit. coul. 1901 + imprimante + nbrx logiciels avec boîtes de rang. + news. **Stéphane SUIRE, Villa « L'Aryele », 40090 Benquet. Tél. : 58.06.30.87.**

Génial ! Vends CBM 64 + lect. 1541 + 1531 + nombreux jeux (Cal. Games, Defender Crown, Guild Thives). Le tout pour : 3 500 F. **Pascal GAUDIN, 2, rue des Peupliers, 76330 Notre-Dame-de-Gravenchon. Tél. : 35.38.64.11.**

Vends logiciels d'origine sur disq. pour C 64 à partir de 40 F (jeux et utilitaires). **Patrick BOUSQUET, 44, rue Paul-Courteault, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.98.39.26.**

Vends C 64, lect. disq., lect. K7, 45 disq. jeux, 50 disq. vierges. Prix : 2 500 F. **Loïc ROLLANDO, 10, square d'Anjou, 95100 Argenteuil. Tél. : 34.11.28.91.**

Vends C 64 + lect. K7 t.b.é. : 1 000 F ainsi que nbrx originaux (65) : valeur : 6 000 F, vendus : 3 000 F. Echange contre logiciels ST et achats séparés possible. **Patrick GARZANI, 9, square de Bonn, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.44.12.42 (après 19 h).**

Vends C 64 + Speed, DOS + nbrx disq. + boîtes + Fastload, faire offres. Echange news sur Amiga 500. **Bernard DEBARRE, 2, Plants-Verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.**

Vends CBM 64 + lect. disq. 1541 + joysticks + 10 disq. + livres : 2 500 F (à débattre) et TV coul. PAL/SECAM : 4 000 F. **Marc BENA, 20, rue Maurice-Barrès, 57000 Metz. Tél. : 87.74.49.01.**

Vends K7 pour C 64 très récentes et anciennes de 30 F à 60 F, K7 d'origine (Stifflip, Basket Master, Match Day II out Run, 720°, Madballs, Watter Polo...). **Pascal CIRIER, Route Nationale, Saint-Maxens, 80140 Oisemont. Tél. : 22.28.50.43.**

Vends nbrx jeux sur C 64, pour tous renseignements voir tél. Echange également progs sur Atari 520 ST. Cherche contacts sérieux. **Arnaud LECHIPPEY, 24, route de Marcoussis, 91310 Montlhéry. Tél. : 69.01.17.05.**

Vends C 64 + lecteur 1530 + 15 jeux (Match Day, Rambo, 10 the Frame...) + 1 joystick : 1 700 F ou séparément. **Willy FRANCHET, 330, avenue du Camp-de-Pie, 14990 Bernières-sur-Mer. Tél. : 31.96.67.66.**

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + nbrx livres et logiciels (Game Maker, Destroyer, etc.) sur disq. et K7, prise Péritel + embal. d'origine : 2 000 F. **Olivier BEAUVALLET, 11, rue de la Roseraie, 78680 Epone.**

Vends C 64 + 1530 + 1541 + écran monovert + Zénith + logiciels + livres. Le tout : 3 500 F ou séparément. **Fabrice DELLA BELLA, 40, rue René-Appère, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.18.49.**

Vends pour Amiga modem Telsat 440 V 21 + 50 code d'accès sur Transpac. Prix : 1 500 F. Echange news contre originaux, même débutant sur Amiga. **Camille SOLTANE, 37, rue Pierre, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.93.97.**

C 64, échange les derniers news (The Train, Platoon, Predator, Skyfox 2, Pas. Vent I et II, Bad Cat...). Echange tout pays, réponse assurée, only disq. **Cédric ZBINDEN, 110 Chemin du Prailat, 2744 Belprahon (Suisse). Tél. : 032 93.37.09.**

Vends C 64 + lect. 1541 + lect. 1530 + nombreux jeux + Fastload + 1 manette + câble Péritel. Valeur : 5 300 F, cédé : 2 200 F à débattre, Moselle seulement. **Damien CHARBONNIER, 15, square du Pontiffroy, 57000 Metz. Tél. : 87.31.95.29.**

Vends C 64 + 1541 + 2 joysticks + adapt. PAL/SECAM + nbrx logiciels (juin 86). Le tout : 1 500 F. **Dominique SORNET, 15 ter, rue Roger-Salengro, 92120 Montrouge. Tél. : 42.53.66.34 (soir).**

Vends C 128 D + interface + Fastload + Power Cartridge + 47 logiciels originaux : 2 500 F. **Thierry MADET, Conciergerie, Cimetière de l'Est, 03100 Monluçon. Tél. : 70.05.19.55.**

Vends C 64 + lect. K7 + joystick + jeux originaux avec notice K7. Le tout : 4 500 F. **Pascal BRASSEUR, 40, allée des Amonts, 91940 les Ulis. Tél. : 64.46.62.23.**

Vends C 64 + lect. disq. et K7 + nbrx jeux + impr. Okimate 20 + Simon Bas. + joystick + livres + boîte rang, prix à débattre. **Olivier FRANCESCHIN, 3, rue des Potiers, 91410 Dourdan. Tél. : 64.59.58.54.**

Affaire ! Vends C 128 + 1530 + 1571 + nbrx jeux + livres. Le tout en t.b.é. : 2 500 F. Vends également console Sega + Hang on + Rocky : 700 F. **Laurent DEMAL, 4, rue de la Lavande, 13480 Calas. Tél. : 42.69.18.78.**

Vends CBM 64 SECAM + lect. disq. 1541 + disq. + joysticks + livre. Sacrifié à : 2 200 F et imprimante MPS 801 : 700 F. Le tout : 2 500 F. **LAURENT, 91 Igny. Tél. : 69.41.11.20.**

Vends new C 64 + 1541 + Power Cartridge + manette + nbrs disq. dont (Platoon Air, Rally, The Train, Banckok Knight. Prix : 3 800 F. **Stéphane BOUBAREL, 11, rue des Peupliers, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.65.52.86.**

Vends CBM 64 + 1541 + lect. K7 + imprimante + joysticks + jeux + Freeze Frame + livres + cadeaux. Prix : 4 500 F. **Erwan GAREL, 28, rue du Roty, le Charnois de Pompeuse, 77120 Coulommiers. Tél. : 64.04.27.39.**

Vends pour C 64/128 (Fishertechnick), cartouche (copie d'écran sur imprimante N/B), livres, originaux (Flight Simulateur II, Gauntlet...). **Lionel LEULLIER, 12 bis, avenue de la Division-Leclerc, 94450 Limeil-Brevannes. Tél. : 45.69.31.49.**

Amiga 500 Easyl drive + ext. 2 Meg Camera + optique + digitaliseur + soft. Le tout ou séparément. **Richard LEBEL, 34, rue des Ecoles, 94140 Alfortville. Tél. : 43.78.64.91 (après 18 h).**

Vends C 64 + lect. K7 1530 + lect. disq. 1541 + disq. + jeux news avec doc. + revues + livres + joysticks. Le tout : 3 800 F à débattre. **Eric GRAS, 648, chemin des Broquetons, 84140 Montfavet. Tél. : 90.23.93.56.**

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + impr. MPS 801 + (Pap + Rub) + Power Cart. + Tool + boîtes rang. + livres (10) + revues + joyst. + câbles : 3 500 F à débattre. Urgent ! **Bertrand JANNEL, 127, rue de Rosny, 93100 Montreuil. Tél. : 48.58.62.99.**

Vends C 128 D (1 an) + Jane + logiciels : F7.S.2 ; Ace of Aces ; Starglider ; Mercenary ; Tass Times ; Art Studio + utilitaires et beaucoup d'autres jeux... **Gilles BOURDIN, 18, avenue du Château, 92190 Meudon. Tél. : 45.34.19.57.**

Vends Commodore 128 + drive 1571 + jeux + câbles + livres : au choix. Le tout ou séparément : Prix intéressant à débattre. **Olivier CAORS, La Rodaneze, 82140 Saint-Antonin-Noble-Val. Tél. : 63.30.65.51.**

Vends C 64 + lect. 1541 + 35 disks (jeux) + livres + Péritel, t.b.é. Prix : 2 100 F. Vends lect. Atari Cumana neuf non utilisé, garantie 2 ans. Prix : 1 400 F. **Jean-Michel PALKA. Tél. : 69.42.46.08 (le soir).**

Vends C 64 Péritel + drive 1541 + Power Cartbridge + 2 manettes + docs + jeux + boîte rangement. Le tout 1 900 F. **Jean-Luc FREMONT, 12, square Henri-Régnault, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.74.74.00.**

CPC 464 couleur t.b.é. peu servi + joystick + K7 jeux + K7 vierges + livres + nbses revues Amstrad, magazine et svm. Le tout pour 3 500 F. **Eric BOSSE, Les Bas-Noyers, 53510 Châtillon-sur-Colmont. Tél. : 43.00.22.93.**

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + nbx disq. + télé n.b. adaptée + livres + joystick. Prix : 3 000 F. **Patrice SIDOT, 1, rue des Cors, 57140 Woippy. Tél. : 87.31.18.36.**

Vends en K7 pour C 64 60, jeux (Buggy Boy... nombreux news), bas prix. **Eric HILAIRE, 66, boulevard Pasteur, 07400 Le Teil. Tél. : 75.49.06.43.**

Vends C 64 + 1541 + Péritel + livres + nbx jeux. Le tout : 1 900 F. **Olivier BALUAIS, 10, rue de l'Ile-Baliran, 56000 Vannes. Tél. : 97.63.26.21.**

Vends CBM 64/128 + lect. disq. + lect. K7 + progs + nbrx jeux (Def. of the Crown, Califonia Games, World Class Lead). Le tout pour : 3 600 F. **Michel MARECHAL, 14, allée des Eglantines, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 46.60.51.09.**

Pour Amiga 500 ! Vends nombreux logiciels (news). **Catherine. Tél. : 47.68.98.83 (entre 17 et 19 h).**

Vends C 64 + lect. disk. et K7 + mon. coul. + imp. MPS 1000 + doc. + fact. + joysticks + disks vierges + nbx

PAYEZ VOTRE MICRO — 50% du PRIX NEUF

GUIDO VAZ

LE SPECIALISTE DE L'OCCASION ET DU NEUF

107 Rue de la Tombe Issoire
PARIS 75014
M° ALESIA
Hor. 10h30 - 19h
MARDI au SAMEDI

OCCASION.

matériels, périphériques
ACCESSOIRES :
- AMSTRAD
- ATTARI
- COMMODORE
- APPLE, THOMSON
- SINCLAIR, ORIC
- MSX etc
- COMPATIBLE PC

SAV 3 MOIS GRATUITs
+ 2000 logiciels
à 50% du Prix neuf
TOUTES MARQUES !

EXPOSITION PERMANENTE

TEL. 43.21.51.00

REPRISE IMMEDIATE DE VOTRE MICRO CONTRE UN BON D'ACHAT DE SA VALEUR VALABLE 1 AN

TEL. 43.21.67.71

NEUF

EN DEMONSTRATION PERMANENTE
La gamme familiale et professionnelle
ATTARI - AMSTRAD - COMMODORE
Reprise de votre micro même en panne

700 F
Pour l'achat d'un
- AMIGA 500 COULEUR
ou d'un
- 1040 STF COULEUR

SAV Rapide TOUTES MARQUES

EXPEDITION DANS TOUTE LA FRANCE : 72 h

PAIEMENT : CREDIT GRATUIT 3 MOIS
Cetelem, Carte bleue, Carte aurore

jeux, le tout 9 500 F à débattre. **Fabien DONDELILNGER, 26, chemin de la Forestière, 69130 Ecully. Tél.: 78.33.06.51.**

Vends nouveautés pour C 64 (The Train/WWF Wrestling/Platoon/Western Games...). Cherche correspondants possédant des news. **Olivier PROUILLAC, rue Hélène-Boucher, 47520 Le Passage. Tél.: 53.96.59.50.**

Vends Commodore 128 + imprimante 40/80 colonnes + jeux + 1 joystick + docs + moniteur monochrome. Prix: à débattre. **Jean-Marie CIPRIANO, rue Les Raymonds, bât. B2, 26220 Dieulefit. Tél.: 75.46.82.24 (après 19 h).**

C 128 D + mon. coul. 40/80 col. + joystick + logiciels + docs. Le tout: 4 990 F (vente séparée possible). Original Apple Logo 2 pour Apple 2: Prix: 2 000 F. **Christophe LAGUET, 54, rue de La Madeleine, 95290 L'Isle-Adam. Tél.: 34.69.43.85.**

Vends C 128 + adaptateur TV + drive 1571 + lecteur K7 + utilitaires (Multiplan, CP/M, copieur) + nbx jeux. Le tout en très bon état: 5 000 F. **Xavier LAMBERT, 35, rue de Clèves, 08000 Charleville-Mézières. Tél.: 24.59.00.89.**

THOMSON

Vends Thomson TO 9 + monit. coul. HR + souris + ext. musique et jeux + manette + nbrx jeux (Sapiens, MGT) + utilitaires + revues: 400 F. **Olivier PÉROT, square Lekain, bât. F8, 78600 Maisons-Laffitte. Tél.: 39.12.29.67.**

Vends TO 8 neuf avec écran couleur Thomson + lecteur 3" 1/2 + crayon optique + 1 manette + pictor + 10 jeux neufs (à débattre). **Christophe NEIRYCH, 17, rue Gaston-Dourdin, 93200 St-Denis. Tél.: 48.27.09.01 (après 17 h 30).**

Vends Thomson MO 6 + joystick + 2 logiciels (Arkanoïd, 500 cc, OK Cow boy, etc.) + color paint: le tout vendu: 3 500 F à débattre. **Patrice BIED, c9/n° 51, pavillon Voges, résidences du Parc, 59320 Haubourdin. Tél.: 20.50.96.13.**

Vends MO 6 neuf + nbx log. dont news (Arka, Bivouac, Marche à l'ombre, etc.) + imprimante (peut être vendue seule) + livres. Le tout laissé à 3 000 F. **Matthias CARPENTIER, Lalobbe, 08460 Signy-l'Abbaye. Tél.: 24.52.81.94.**

Vends QDD pour Thomson (TO 7/70 MO 5 compatible TO 8) fourni avec disquette Dos TO 7/70 MO5 + disquette jeux. PRIX: 800 F. **Jean-Philippe LE BRECH, 7, rue d'Einbeck, 94320 Thiais. Tél.: 46.86.08.23.**

Vends TO 9 + moniteur couleur HR + lecteur disq. 3" 1/2 + 3 jeux + manette. Etat neuf: 3 900 F. **Xavier POISSONNIER, 9, avenue Voltaire, 95230 Soissy-sous-Montmorency. Tél.: 34.17.09.37.**

Vends TO 7/70, nombreux jeux (Las Vegas, acheté 195 F, vendu 95 F, Beach-Head, acheté 160 F, vendu 75 F). Envoyer adresse. **Lionel GOUTARD, 11, allée Louis-Noguères, 78260 Achères.**

Vends TO 7/70 très bon état + Basic + Megabus + 15 logiciels (Colorpaint, La geste d'Artillac, etc.) + manette. Valeur 6 000 F, cède 1 500 F. **Roberte IIZUKA, 6, allée Louise-Bruneau, 91120 Palaiseau. Tél.: 60.14.57.25.**

Vends Thomson TO 7/70 (t.b.é.) + lecteur K7 + 2 manettes + contrôleur d'extention + extention télématique + cart. téléchargement + cube Basic + livres + jeux. Prix: 1 800 F. **Gérard BLANDIN, 8, rue des Glycines, 53320 Montjean. Tél.: 43.02.40.82.**

Vends MO 5 + lep. + crayon optique + ext. QDD + moniteur coul. HR + nbrx prgs + revues + manuels d'utilisation. Le tout pour 5 000 F. T.b.é. **Mathilde CHOU, 13, rue de Babylone, 75007 Paris. Tél.: 45.48.77.96 (ap. 18 F).**

Vends TO 7/70, clavier Nec + 1 joystick + Basic + incrustation vidéo + ext. mus. + lecteur K7 + nbrx jeux + livres. Sous garantie. Prix: 2 200 F. Souris: 300 F. **William DUFOUR, 11, rue Denis-Papin, 16000 Angoulême. Tél.: 45.90.86.06.**

Vends TO 9 (UC + moniteur couleur + doc) jamais servi cause double emploi. Prix: 3 500 F. **Tél.: 60.19.26.21.**

Vends TO 7/70 + lect. K7 + lect. disq. (5" 1/4) avec Dos + 2 joysticks + Basic 1.0 + 32 jeux. Acheté en août 85. Prix: 2 000 F. **Philippe MOLLET, 1, rue des Volubilis, 33170 Gradignan. Tél.: 56.89.40.75.**

Vends pour MO 5 Lep 400 F, jeux originaux: l'Aigle, Green, Beach, Pulsar 2., Eliminator, etc.: 90 F pièce. **Pascal DUC, 3, rue Nicéphore-Niepce, 38200 Vienne. Tél.: 74.85.86.16.**

Vends TO 9 cause double emploi avec 2 disq. auto initiation + 1 disq. vierge 9 E + 3 disq. jeux + crayon optique + manette de jeux. Bon état: 5 600 F. **Eric SMIGONSKI, 4/1, place Jacques-Prévert, 02000 Laon. Tél.: 23.20.28.26.**

Vends TO 8 + lect. disq. + crayon opt. + man. + plus de 15 jeux sur disq. + 4 livres d'apprentissage au Basic et à l'assembleur + 30 hebdogiciels + 10 disq: 2 150 F! **Eric BENOIT, 7, rue du Sorbier, cidex 377, 38090 Villefontaine. Tél.: 74.96.24.98.**

Vends MO 5 + lect. K7 + cont. de sons + joysticks + jeux. Le tout: 950 F ou au détail (MO 5 + jeux: 800 F le tout). K7: 150 F. Cont. sons + joysticks: 150 F). **Sébastien SOULARD, 16, rue des Acacias, 85600 Montaigu. Tél.: 51.94.22.91.**

Vends les Dieux de la glisse pour TO 8-TO 9 + disq. Etat neuf, payé 210 F. Cause en double: 100 F. **Ludovic BONNARD, 4, rue de Fontbénite, 69850 St-Martin-en-Haut. Tél.: 78.48.62.28.**

Vends MO 5 M. Platini + K7. Valeur 5 000 F, vendu 2 000 F + stylo optique + accessoires. Vends aussi vidéopac avec cartouches. Valeur 2 500 F, vendu 1 000 F. **Rémy RASSOUW, 19, rue des Fauvettes, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél.: 30.55.52.91.**

Vends moniteur mono. vert 640 × 200 Péritel: 600 F, micro-ordinateur Thomson MO 5 Péritel + magnéto. + crayon optique + jeux: 2 000 F. **Philippe PAYROU, 26, rue d'Embarthe, 31000 Toulouse.**

Vends MO 6 Thomson + manette + crayon optique + manuel + nombreux jeux. Prix: 990 F. **Nicolas FAVROULT, 23, rue des Acacias, 62540 Marles-les-Mines. Tél.: 21.53.37.30.**

Vends MO 5 Thomson + lecteur K7 + joysticks + livre + nbx jeux + 1 cartouche + crayon optique. Prix: 2 500 F à débattre. **Emmanuel MOURET, 8, rue du Gabon, 75012 Paris. Tél.: 43.42.05.63.**

Echange nbrx jeux pour TO 8 (Bivouac, Marche à l'ombre, Nitroglycérine...) contre, si possible, Prohibition, Cobra, Quad, Blueberry, Slapfight... **Bruno FAYON, chemin de Launay-Igney, 88150 Thaon-les-Vosges. Tél.: 29.39.19.71.**

Vends nombreux jeux pour Thomson et Bruce Lee pour XL Atari: 60 F. **Christophe PICOT, 15, rue du Prince-Impérial. Tél.: 59.24.39.18.**

Vends pour TO 7, TO 7/70, MO 5 imprimante thermique 40 col., PR 90-042: 900 F. Softs originaux pour TO 8, TO 9 +, disq 3" 1/5. Prix: 100 F à 150 F. **Elian ROCHER, 910, le Bois-Landry, 76410 St-Aubin-les-Elbeuf. Tél.: 35.78.71.82.**

Vends MO 5 + clavier mécanique + extension musique et jeux + manette + magnétophone + 10 jeux + revue + livres + gestion portefeuille boursier: 1 500 F. **Laurent DIDIER, 52, grande rue des Charpennes, 69100 Villeurbanne. Tél.: 78.89.70.74.**

Vends MO 5 + clavier + mec. + K7 + extension QDD + crayon optique + 2 joysticks + contrôleur + 40 jeux + cont. imprimante. Le tout: 2 000 F. **Alexandre VALAN, rue droite, 81640 Monesties. Tél.: 63.76.16.16.**

Vends TO 7-70 + lep + extension jeux avec 2 manettes + 35 jeux originaux + 2 livres + revues. Prix: 1 800 F. Vends clavier mécanique neuf: 200 F. **Michel DIVRY, 40, rue Servan, 75011 Paris. Tél.: 48.07.83.43.**

Vends MO 5 clavier méca. + lect. K7 + crayon optique + ext. N 2 + 2 manettes + guide Mo 5 + nbrx jeux + programmes + livre Basic. prix: 1 500 F. **Michel MAROUZÉ, 13, rue de la Plaine, 30110 les Salles du Gardon, la Grande-Combe. Tél.: 66.34.45.88 (17 h 30).**

Vends MO 5 + moniteur monochrome + lect. K7 + crayon optique + 7 jeux + Basic + clavier mécanique. Prix réel: 4 500 F. Vends 3 000 F (bon état). **Sébastien LINDER, 9, rue d'Altenheim-Lupstein, 67490 Dettwiller. Tél.: 88.91.49.87.**

Vends MO 5 + clavier méca. + mon. coul. (640 × 200) + ext. QDD + jane + lect. K7 + crayon optique + 10 QDD + 20 prgs originaux + guides + revues: 5 000 F. **Albert CHOU, 13, rue de Babylone, 75007 Paris. Tél.: 45.48.77.96.**

Vends TO 8 + lecteur dis. + moniteur + souris + crayon optique + disq. jeux + cartouche et traitement de texte + livre + color paint: 4 000 F. **Patrick LAFARGUE, 13, rue des Sables, 31140 Saint-Alban. Tél.: 61.70.07.37.**

Vends Thomson MO 5 avec UX.C, extension mémoire, musique et jeux. Lect. disq. 2,8", lect. de cass., 2 joy., crayon optique, 5 livres, 20 jeux. Prix: 1 300 F à débattre. **Arnaud DULUC, 26, rue Molière, La Courneuve. Tél.: 48.36.05.86.**

Vends cause double emploi 4 C TO 8 mai 87 avec manettes et jeux. **Marcel GENTET, 102, avenue Leclerc, co 30, 54035 Nancy Cedex. Tél.: 83.41.02.35.**

Vends TO 7-70 + lect. K7 et disquette 320 K + ext. mus. et jeux + manettes + moniteur couleur + nbrx jeux + livres et revues. Le tout: 5 000 F. **Jean-Michel LAGARDE, « Les voûtes », Mareuil-les-Meaux, 77100 Meaux. Tél.: 60.09.34.68.**

Vends logiciels TO/MO, Green Beret, Runway II: 180 F et pour MO 6, Animatix Blue, War et Vol Solo: 180 F. Le tout 340 F + une surprise au premier. **Evelyne GIBEAUX, La Brochetière l'île d'Olonne, 85340 Olonne-sur-Mer. Tél.: 51.90.71.47.**

Vends MO 5 (Péritel) clav. mécanique + lect. cassettes + 21 logiciels + ext. musique et jeux + 2 joysticks + crayon optique + logo: 1 500 F. **Jean-Michel DEMARLY. Tél.: 81.87.72.09.**

Vends MO 5, t.b.é., clav. méca. + lep + crayon optique + joystick + manuel + 10 jeux (la Geste d'Artillac, l'Affaire Sydney...). Le tout: 1 800 F. **Clément CORGIER, 7, rue des Ecoles, 69580 Sathonay-Camp. Tél.: 78.23.79.41.**

Urgent: vends MO 5 Thomson + lecteur de K7 + adaptateur de manettes + une dizaine de jeux + stylo optique + livre d'initiation au Basic: 1 500 F. **Jean-Philippe ALLARD, 23, rue Gutenberg, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél.: 48.65.75.62.**

Vends MO 5 + lect. K7 + crayon optique + ext. mus. et jeux + 2 manettes + 25 jeux + revues. Prix: 2 000 F, très peu servi. **Pascal NAUD, 14, avenue de la Côte-d'Argent, lot Banos, 4000 Mont-de-Marsan. Tél.: 58.75.47.37.**

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

3615 code AMIE

A.M.I.E.

05 cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE
Tél. : 16 (1) 91.42.50.42

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

AGRÉÉ

Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

GARANTIE 2 ANS

UNITES CENTRALES

A 500 UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3" 1/2 4720
A 500 C UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3" 1/2 Mon. Coul. A 1084 7490
A 2000/S UC 1 Mo Souris. Lecteur 3" 1/2 11590
A 2000S/M UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2 Mon. Coul. A 1084 14790
A 2000/ZO UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coul. A 1084 22490
A 2000/XT UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Lect. 5" 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A 1084 26290

10 DISK 3" 1/2 DF DD 100 F

PERIPHERIQUES

• LECTEUR 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 (DOUBLE PARTITION) 4400
DISQUE DUR 30 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) 5200
DISQUE DUR ST506 SUR CARTE SCSI (A2000) 20 MEG 7500
PC EMULATOR 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
GRAHISCOPE II AMIGA 1690
TABLETTE CRP A4 4600

• AUDIO
PERFECT SOUND 1120
SOUND SAMPLER MIMETICS 1120
INTERFACE MIDI 580
PRO MIDI STUDIO ..... N.C.

• VIDEO
DIGIVIEW 1995
CAMERA HV720 3350
OBJECTIF SCHNEIDER 950
ZOM COSMICAR 12,5/75 4450
STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS (PHOTOS, EKTA, 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 ..... N.C.
MODEM DTL3000 6400

PROMO AMIGA 500 + A 1084 + Extension 512 K (A501) 7700 F



PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

AMIGADOS MANUEL FRANÇAIS 190
AMIGADOS REFERENCE 149
AMIGAWORLD 39
AMAZING COMPUTING 39
ROMKERNAL LIBS . 539
INTUITION 350
AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK VOL 1 299
HANDBOOK VOL 2 299
CLES POUR AMIGA 195
TRUCS & ACTUCES 199
TRUCS & ACTUCES (Disk) 120
LANGAGE MACHINE . 199
BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA 149
L'AMIGA BASIC 249

LOGICIELS

• BUREAUTIQUE
MAXIPLAN 2099
SUPERBASE 990
TEXTCRAFT 790
PAGE SETTER Fr 1690
LASERSCRIPT 789
DBMAN 1439
PROWITE 1120
WORD PERFECT ..... NC
SUPERBASE PRO ..... NC
VIZAWRITE 1490
PROFESIONAL PAGE 3690

• GRAPHIQUE/MUSIQUE
ANIMATOR 950
VIDEOSCAPE 3D 1549
AEGIS SONIX 790
AEGIS DRAW PLUS . 1899
DELUXE PAINT 2 PAL . 780
DELUXE VIDEO 1.2 950
DELUXE MUSIC 809
INSTANT MUSIC 293
MUSIC STUDIO 399
STUDIO MAGIC 789
SCULPT 3D 899
BUTCHER 339
CAO 3D 1490
SILVER RAY 1690
ANIMATE 3 D 1299
TV SHOW 770

• PROGRAMMATION TRANSFERT
LATTICE C VER 4.0 1790
MACRO ASSEMBLEUR MCC 679
TRUE BASIC 1184
GRABBIT 299
CLI MATE 379

• LUDIQUES ARCADE
KARATE KID 2 254
GOLDRUNNER 249
BABARIAN 235
DEMOLITION 100
PHALLANX 100
MARBLE MADNESS 259
CHALLENGER 100
CRUNCHER
ACTORY 110
SPACE BATTLE 119
IMPACT 150

• STRATEGIE ACTION
SINBAD 390
SDI 349
DEFENDER OF THE CROWN 350
SHANGAI ..... NC
HOLLYWOOD POKER 202

NOUVEAUTES
Enforcer 150
Playhouse 303
Ferrari 250
Flinstones 150
Passagers du vent 300
BMX 200
Casino roulette 329
Voyage au centre de la Terre 1299
Animate 3D 2490
Superbase pro
Strike force 289
harrien ..... NC
Graphique
musique
Aegis video titler 1400

AVE
WAR
ARAZ
KAMP
FAERY
BORRO
KING QU
DEJA VU
UNINVITI
ROADWA
BALANCE
ULTIMA III
ALIENS FIR
LAND OF LE
IZARDS
BLACK CAUL
PHANTASY III 349

• SIMULATION
WORLD GAMES 309
HARDBALL 349
LEADERBOARD 309
TENTH FRAME ..... NC
CHESSMATER 2000 346
BASEBALL EA 407
FIGHT SIMULATOR II 409
JET ..... NC
SCENARY DISK 7 237
SCENARY DISK 11 237
SILENT SERVICE 249

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

AMIGA AMIGA AMIGA

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°133

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR

69 cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE
Tél. : 16 (1) 91.42.50.42

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

Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille
69 cours Lieutaud
13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

AGREE

GARANTIE 2 ANS

UNITES CENTRALES

C 64 N	+ GEOS - 64 K Nouveau Modèle	**1450**
C 128 A2	+ JANE - 128 K Clavier Azerty	**2190**
C 128 D A2	+ JANE - 128 K Clav. Azerty + Lect. 1571	**3990**

PC, demandez-nous les nouveaux prix

PERIPHERIQUES

- **IMPRIMANTE**
  - MPS 801 1300
  - MPS 1200 2290
- **MONITEUR**
  - 1802 (40 col) 1990
  - 1902 (80 col) 2790
- **LECTEUR**
  - K7 130 250
  - 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 SYNTHE 925
  - SYNTHE VOCAL TECHNI MUSIC 480
  - SYNTHE 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**
  - DIGITALISEUR PRINT TECHNIK 1290
  - INTERFACE PAL-RVB 450
  - TUNER TELE 1390
- **CARTOUCHES**
  - CPM 390
  - POWER CARTRIDGE 470
  - GAME KILLER 150
  - FREEZE FRAME 490
  - EXTENTION MEMOIRE 256 K 1290

PROMO
C64N + lect. Disk 1541 + manette + 3 logiciels
2990 F



20 DISK 5" 1/4 100 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

- **MICRO APPLICATION**
  - TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 128 149
  - LE LIVRE DU CP/M 149
  - LA BIBLE DU COMMODORE 128 249
  - LE LIVRE DU BASIC 7.0 149
  - LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE 1571 ET 1570 179
  - PEEKS ET POKES DU C128 129
  - LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530 99
  - LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64 TOME 2 149
  - LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541 179
  - LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64 TOME 1 149
  - ENTRETIEN ET REPARATION DU VC 1541 149
  - JEUX D'AVENTURE COMMENT LES PROGRAMMER 129
- **PSI**
  - CLE POUR C64 110
  - CLE POUR C128 110
  - BASIC C128 149
  - CPM/PLUS SUR C128 149
  - 102 PROGRAMME C64 120
  - 102 PROGRAMME C128 120

LOGICIELS

- **BUREAUTIQUE**
  - DATAMAT 350
  - TEXTOMAT 350
  - POWERPLAN 650
  - SWIFT 450
  - SWIFT K7 295
  - WIZASTAR 128 1190
  - VIRGULE SENIOR 750
  - SUPERBASE 128 595
- **GRAPHIQUE/MUSIQUE**
  - SUPERPAINT 350
  - GAME MAKER 220
  - ART STUDIO D 149/184
  - ADVANCED MUSIC SYSTEM 310
  - MUSIC STUDIO 186
- **PROGRAMMATION TRANSFERT**
  - BASIC 64 350
  - OSFORD PASCAL ..... N.C.
  - MON. 64 ..... N.C.
  - DISC DISSECTOR 324
  - LOGO 595
  - BASIC 128 450
- **EDUCATIFS**
  - MAITREMOTS 190
  - ALGEBRE (N°1 à N°2 190
  - MATS SUP 190
  - MIMI 295
- **ARCADE**
  - AIRBORNE RANGER 105
  - ARKANOID 149
  - BEDLAM 107
  - BLAZER 92
  - CLEVER & SMART 109
  - DARK SCEPTRE 94
  - ITALIEN 91
  - MAGNETRON 159
  - MORPHEUS 109
  - OCTAPOLIS 98
  - PLATOON 92
  - PREDATOR 96
  - RASTAN 95
  - ROLLING THUNDER 155
  - STAR WARS 159
- **AVENTURE**
  - ANDY CAPP 99
  - VOYAGER 196
- **COMPILATION**
  - MAGNIFICENT SEVEN 165
- **REFLEXION**
  - CHESSMASTER 109
- **SIMULATION**
  - APOLLO 18 109
  - HUNT FOR RED OCTOBER 109
  - THE TRAIN 109
- **SPORT**
  - 4 TH & INCHES 109
  - SKATE OR DIE 109
  - WESTERN GAMES 109
- **NOUVEAUTES**
  - BASKETBALL 95/145
  - BLACK MAGIC 95/145
  - CHAMPION SHIP WRESTLING 95/145
  - GAME OVER 95/145
  - GUNSLINGER 95/145
  - IKARI WARRIOR 89/129
  - INDIANA JONES 95/145
  - KILLED UNTIL DEAD 95/145
- **HIT PARADE**
  - ARCHONOID 89/135
  - ARMY MOVES 89/145
  - BARBARIAN 95/135
  - BOMBJACK 2 ..... 89/129
  - COBRA 89/129
  - DEEPER DUNGEONS 95/145
  - ENDURO RACER 95/145
  - FIST 2 ..... 95/129
  - GAUNTLET 95/145
  - GUNSHIP 145/195

NOUVEAUTES

Airborne Ranger	159
Bedlam	155
Blazer	143
Buggy Boy	98
Captain America	95
Combat School	95
Corporation	99
Dan Dare II	99
Dark Empire	109
Flying Shark	95
Hades Nebula	99
Kinetik	97
Magnetron	96
Metrocross	95
Morpheus	158
Octapolis	159
Platoon	145
Psycho Soldier	99
Rastan	155
Rygar	95
Side Arms	98
Side Wize	107
Thundercats	95
Trantor	99
Wizball	96
Wonder Boy	95
Defender of the crown	105
Killed until dead	105
Pirates	119
Slaine	99
Solomon's Key	89
Voyager	196
Imagine Arcade Hits	95
Les trésors d'US Gold	167
Chessmaster 2000	191
Pile-up	139
Tetris	155
California Games	98
Sailing	92
Skate or Die	191
Western Games	155
B-24	105
Power Struggle	165
Wargames construction set	205

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°133

COMMODORE

COMMODORE

P.A

Vends jeux originaux pour Thomson MO 5 (l'Aigle d'or, Mandragore, la Geste d'Artillac, etc.). A débattre. **Sébastien LEGEAY, 6, avenue des Jardins, Sion-sur-l'Océan, 85270 Saint-Hilaire-de-Riez. Tél. : 51.54.33.05 (week-end).**

Vends MO 6 neuf avec env. 20 jeux dont hits + imprimante graphique + rouleaux + rubans + crayon optique. Prix à débattre (valeur 5 000 F). **Matthias CARPENTIER, Lalobbe, 08460 Signy-l'Abbaye. Tél. : 24.52.81.94.**

Vends TO 7/70 + lep + Basic + lect. cass. lect. disq. 3,5" + interf. man./jeux + 2 man. + colorpaint + des jeux + Dos 3.2 + doc + 1 boîte disq. Urgent. Très bon état : 2 500 F. **Solange GRAMNOUGIN, appt D 611, 10, avenue Busteau, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 60.60.78.95.**

Vends TO 8 + lecteur disq. et cassette + crayon optique + nombreux jeux + 6 disquettes vierges + 1 manette. Prix : 4 000 F à débattre. Etat impec. **Sébastien PINAULT, 15, rue du Quincerot (les Croisettes), 21500 St-Rémy, Côte-d'Or. Tél. : 80.92.07.60.**

Vends TO 9 peu utilisé avec jeux + manettes + disquettes vierges. prix : 2 200 F avec moniteur Thomson. Prix : 3 500 F. **Don AZOGUI, 1 *bis*, rue Victor, Basch, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.77.43.78.**

Vends jeux TO 9 disq. : les Passagers du vent 2 + Bob Morane chevalerie + Jungle + Sortilèges + Vampire + Silent Service : 800 F à débattre. Très bon état. **Jean-Christophe MARTIN, 35, place du Château, 17500 Jonzac. Tél. : 46.48.08.78.**

Vends MO 6 Thomson + crayon optique + jeux originaux + 1 livre de manuel + une surprise. Prix : 1 600 F, état neuf (à débattre). **Gildas RAVELLI, 16, villa Duthy, 75014 Paris. Tél. : 45.41.37.17.**

Vends pour ordinateur Thomson nbrx périphériques (moniteur, synthèse vocale) et logiciels en cartouches. **Laurent PUJOL, 9, rue Claude-Debussy, 31270 Villeneuve-Tolosane. Tél. : 61.92.68.54.**

Vends TO 7/70 lecteur K7 manettes ext. jeux musique + jeux + Basic 1 à 4 + livres. Prix à débattre. **Michel SICARD, 37, bd R.-Rolland, le Vert Bocage A3, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.21.96.**

Vends MO 5 + lep + crayon optique + 50 jeux + ext. mus. + 1 manette pour le prix de 2 000 F. **Olivier TOURRIER, 24, Loe Gabriel, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.83.73.**

Vends TO 7/70 + lecteurs K7 + crayon optique + colorpaint + logiciels + Basic 1.0 + cube informatique + livres. Prix : 1 990 F. **Jacques BODIN, 42, rue du Président-Wilson, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.37.13.91.**

Vends TO 7/TO 70, t.b.é., clav. méca. + monit. coul. + lect. disq. + contrôleur + magnéto. + cray. opt. + 2 joystick + 10 disq. vierges + Dos + Basic + livres + 12 jeux. Prix : 5 000 F. **Rémi BOULANGER, 817, rue Auguste-Renoir, 13320, Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.49.46.**

Vends Thomson TO 7/70, lecteur de disquette + magnéto. + 15 logiciels + Basic. Très peu servi, factures + manuel fourni. Valeur : 9 200 F, cédé 4 000 F à discuter. **Christian PÉLISSIÉ, 15, rue de la Chaise, 75007 Paris. Tél. : 42.22.50.89.**

Vends Thomson MO 5 + lecteur de K7 avec porte cassée mais très bon état intérieur + 30 jeux. Prix : 1 000 F. **Olivier BALASSE, « Lina » Mably, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.32.43.**

Vends moniteur monochrome Thomson MB 90 - 031 (02/87), peu servi, prix : 520 F. **Thierry CHARLES, Sommermont, 52300 Joinville-en-Vallage. Tél. : 25.94.26.15 (après 19 h).**

Vends TO9 + impr. + joystick + lecteur disquettes + cassettes + 25 logiciels de jeux + Studio + Colorpaint + synth. vocal + Télétel (Minitel + monit. couleur), h.r. Neuf : 15 000 F, vendu 7 500 F, à débattre. **A Paris, Laforêt. Tél. : 43.50.08.52.**

Vends imprimante 40 col. + control. + câble 800 F, drive 5 1/4 1100F drive 31/2 1 000 F, interface Candi 500 F. Tous logiciels sur demande TO 7/TO 8. **Henri BIM, 1 bis, Ch. de la Brosse, 60305 Aumont. Tél. : 44.53.18.22.**

Vends TO 9 + écran couleur, jeux paragraphe, fiche et fichier intégré, lecteur de disquettes 3" 1/2 jeux, 3 500 F. **Jocelyne MARTINET, 23, rue Alphonse Daudet, 91210 Draveil. Tél. : 69.40.39.71.**

Vends nbx logiciels TO 770/TO 9 PC 1512, originaux 50 F K7, 80 F disq., vds Wordstar 1512, peu servi 450 F. **Philippe QUEVAUVILLIERS, 4, rue Frédéric-Chopin, 78100 St-Germain. Tél. : 30.61.54.12 (après 19 h).**

Vends MO 5 + Lep. K7 (Lavmeca + ext. + jeux + 2 joysticks + livres + 23 logiciels (Sorcery, Green Beret...) + livres + crayon optique : 3 000 F (état neuf, 1 an et demi). **Emmanuel GINSBURGER, 29, rue Jean-Eiffel, 78190 Trappes. Tél. : 30.66.32.78.**

Vends pour Thomson MO 5 extension MO 5 (QDD + 3 connecteurs + Jane) + Lep MO 5 + jeux + cordon parallèle imprimante + nbses revues, prix à débattre. **Gilles BOURBON, 25, boulevard d'Igny, 91430 Igny. Tél. : 69.41.38.15.**

Thomson MO 5 t.b.é. + lecteur K7 + 99 jeux + bible du MO 5 + moniteur N/B : 1 700 F. **Christophe BENOIT, 27, rue Jean de la Fontaine, 02460 la Ferté Milon. Tél. : 23.96.71.83 (après 19 h).**

Vends pour MO 5 cart. assembleur + 3 manuels d'util. et d'initiation, prix : 350 F. **François PARREAUX, 22, rue Pierre Langue, 39300 Champagnole. Tél. : 84.52.17.63.**

Vends MO 6 + 3 joysticks + 1 crayon optique + 24 jeux (K7) : prix : 2 590 F. **Gérald FORT, 24, rue des Bergerons-nettes, 45520 Chevilly. Tél. : 38.80.14.59.**

Vends Thomson MO 5 + lecteur K7 + crayon optique + 2 manettes + extension musique et jeux + plus de 30 jeux (Arkanoïd, Miner 2049, Chopflighter, Sorcery...) : 1 100 F. **Jean-Marc LE BOURHIS, 11, lot. Les Fontanelles, 11250 Leuc. Tél. : 68.79.70.32.**

Vends TO 9 avec Modem, extension, manettes, logiciel, listing + revue, nombreux programmes + logiciels. **Laurent COLLON, Boisragon, 79260 La Crèche. Tél. : 49.05.31.23.**

Vends logiciels pour TO 7, TO 8-70 (jeux + utilitaires), liste sur demande, prix à débattre. **Pascal BERNARD, 18, rue du Moulin de la Vierge, 75014 Paris. Tél. : 45.45.98.26.**

Vends Thomson MO 6 état neuf + moniteur monochrome + manette + crayon optique + 6 K7, le tout 2 500 F, à débattre, sous garantie. **Yannick LORANDIN, 10, place Pinel, 75013 Parsi. Tél. : 45.88.16.28.**

Vends jeux Thomson K7 MO 5, MO 6, TO 7-70, moitié prix (Arkanoïd, Way of Tiger, Geste d'Artillac, TNT, Avenger...), lot 13 jeux : 900 F. **Hervé COSTEL, 24, avenue du Panorama, 91190 Gif-sur-Yvette.**

Vends Thomson MO 6 + moniteur + manette + crayon optique + 4 jeux, prix : 2 500 F. **Jean-Marc DROCOURT, 59, rue de la République, 13002 Marseille. Tél. : 91.91.58.64 (heures repas).**

Vends TO 7/70 + manettes + ext. musique et jeux + livres + revues + crayon optique + nbx logiciels, idéal pour débuter, le tout 2 000 F. **David GAUTHIER, chez « M. Yves Gauthier Colayrac, 47450 St Cirq « Caouna ». Tél. : 53.87.51.10.**

Vends MO 5 + Lep + crayon optique + ext. musique + nombreux jeux parfait état : 2 500 F. **Jérome HANIEZ, 182, bd Gabriel Péri, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.54.77.13.**

TO 9 cherche nouveautés : Turlogh le Rodeur, Marque Jaune, Bob Winner, la Mascotte, Game Over, Breaker, Mission, Billy 2, Oxphra, Superski, Zombi, etc. **Olivier LANDAIS, Les Hauts de Coemont, Chemin de Bouteloup, 72500 Chateau-du Loir. Tél. : 43.44.22.89.**

Vends TO 8 + mon. coul. + lecteur disq. 3"1/2, et QDD + souris + crayon optique + 2 joys + 14 jeux + disq. vierges + 3 livres, prix : 4 000 F. **Cyril BABY, 19, rue Raymond Corraze, 31500 Toulouse. Tél. : 61.20.30.20.**

Vends pour TO 7/70 ceux qui possèdent l'assembleur uniquement 6 jeux sur disquette 5 p 1/4 avec notice : Green Beret, Beach Head, Fox, Numéro 10, Vol Solo et Super Tennis, prix : 200 F, cause vente de mon TO 7/70, cherche nouveautés sur ST. **David CAZENOVE, 33, rue Jean-Jaurès, 38170 Seyssinet Pariset.**

Vends TO 9 128 K + unité cent. + joystick + lect. K7 + disq. vierges + 7 jeux, très peu servi : 3 000 F. **Dominique PECOLLO, 34, rue Louise-Bruneau, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.59.29.**

Vends TO 8 256 K + monit. coul. + drive + 640 K + imprimante PR 90 « Qual Courrier » + cray. opt. + jeux + disq. Vier + livres, tout t.b.é., valeur 9 000 F, cédé 5 900 F. **Christophe MARIÉ, 52, rue Camille Guérin, 59320 Hallennes-Lez-Haubourdin. Tél. : 20.07.93.51.**

Vends pour Thomson logiciels de jeux (K7) à des prix intéressants, (Airbus, Arkanoïd Mission, Rafale, Super Tennis...). **Emmanuel GONON, Vergisson, 71960 Pierreclos. Tél. : 85.35.84.14.**

Vends TO 8 + lect. disq. 640 Ko + Color Print + crayon optique + manette + 8 super jeux originaux neufs + revues : 2 750 F (matériel garanti décembre 88). **Richard DUTU, Val-d'Oise. Tél. : 30.34.07.07.**

Vends nbx jeux K7 Thomson (F-15, Green Beret), bas prix, échangerais Cart. Basic contre Cart. Assembleur TO 7-70, cherche jeux 3D Fight K7. **Bertrand DE COATPONT, 119, avenue de Bordeaux, Port-Sainte-Fox, 33220 Sainte-Foy-la-Grande. Tél. : 53.24.85.15.**

Vends MO 5 + Lep. + impr. + ext. musique et jeux + 2 manettes + ext. 64 Ko avec lect. de disquettes + cray. optique + 22 logiciels, prix : 3 000 F. **Eric RENAUDIN, 294, rue Pasteur, 33200 Bordeaux-Cauderan. Tél. : 56.08.08.45 (ap. 19 h 30).**

Vends accessoires pour MO 5 : manette et contrôleur extension (150 F), lecteur enregistreur K7 (200 F), crayon optique (70 F), jeux (50 F), livres (20 F). **Patrick ROMMELUERE, 128, bd du Bois Fleuri, 92190 Meudon. Tél. : 46.26.10.50.**

Vends MO 6 lecteur cassette intégré + manette + crayon optique + jeux (Green Beret, Blue War...) + guide MO 6. Bon état. Prix : 2 000 F. **Nicoles CHARLES, La Batte, 6, rue Jacquard-Chazax-d'Azergues, 69380. Tél. : 78.43.03.33.**

Vends nombreux jeux pour Thomson K7. **Christophe PICOT, 15, rue du Prince-Impérial, villa Bégona.**

Vends TO7/70 + lecteur K7 + lecteur disq. + 30 superjeux + basic 1.0 + basic dos 1.0 + Melodia. Prix intéressant. **Samuel CARNET, 5, rue du Doloire, 21200 Beaune. Tél. : 80.24.63.86.**

Vends jeux en K7 pour MO 5 et TO 7/77 (n° 10. Vampire, Androïdes, Arkanoïd, The way of the Tiger, Flipper, l'Aigle d'or, la Mine aux diamants, Hacker. **Michel MAROUZE, 13, rue de la Plaine-Les Sales du Gardon, 30110 Les Salles-du-Gardon. Tél. : 66.34.45.88.**

Vends jeux en K7 (originaux) pour TO-MO entre 50 et 80 F, They Sold A Million 3 et Ace of Ace pour Commodore 50 F pièce, vends ext. disq. TO. **Alexandre ELLENA, 301, chemin Combe de Trial, 30300 Beaucaire. Tél. : 66.58.54.29.**

Vends MO 5 + lecteur K7 + ext. musique de jeux + 4 livres + manettes + nbx jeux, prix : 1 500 F, vends jeux TO 8 disq. : MGT + Sapiens + GP 500 cc : prix : 250 F. **Sébastien HENOT, 2 bis, rue du Maréchal-de-Lattre, 78000 Versailles. Tél. : 39.55.17.14.**

Vends Thomson TO 7/70 + lecteur cassette + extension + joystick + jeux : Sorcery, Pulsart II... + Basic : très bon état et moins de 2 000 F (à débattre). **François MOLINIE, 8, rue de Villersexel, 75007 Paris. Tél. : 45.49.36.77.**

Vends logiciels jeux et utilitaires pour Thomson TO 7-70, TO 9, MO 5, neufs en K7, disq. Nemo, prix très intéressant de 30 à 200 F, poss. lot. prix réduit. **Jean-Louis PRONOST, 42, les Cordées, 38113 Neury-Voroize. Tél. : 76.53.81.10.**

Vends jeux pour Thomson MO TO : Temple de Qauthli : 100 F ; Scrabble : 120 F, Album Thomson (Green Beret, Runway, Mono, Tennis) : 200 F. **Stéphane THULLIER, 9, rue Georges Basquin, 59870 Lesquin. Tél. : 20.87.83.03.**

Vends MO 5 clavier mécanique + Lep + crayon optique + 2 manettes + extension musique et jeux + livres + 33 jeux + Raccord Péritel valeur : 8 000 F, cédé : 2 500 F. **Bertrand MOUSSEIGNE, Les Jarigoux, Champvinel, 24000 Périgueux. Tél. : 53.08.83.17.**

Vends pour Thomson (MO et TO), Karaté (100 F) + l'Affaire Véra Cruz (100 F) + l'évadé de Tapiocatraz (100 F) + Bob Morane Jungle (200 F). **Fabien DEGROOTE, 26, bd Chanzy, 33120 Arcachon. Tél. : 56.83.51.20.**

Vends MO 5, t.b.é. + cry. opt. + ext. mus. et jeux + 2 joystick + Lep. + env. 20 jeux + manuel, le tout 800 F. **André JOUANIN, 12, rue de la Fosse Verte, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : 34.62.56.78.**

Vends MO 5 + 2 manettes + Lep. + crayon optique + extension musique et jeux + 50 logiciels, prix : 1 800 F. **Jean-Luc PERNIN, 18, résidence Printeville, 54200 Toul. Tél. : 83.43.41.24.**

Vends originaux TO 9 + 3,5 p. (Mach 3, Entropie...). 80 F pièce + cartouches à 80 F. Journal de P.A. toutes machines confondues (trucs, P.A.,...). **Guillaume TURPIN, 18, rue de la Cave de Chatenoy , 77132 Larchant. Tél. : 64.28.23.19.**

Urgent ! Cause double emploi, vends MO 5 : 750 F, lect. K7 : 150 F, 2 manettes avec Interface : 150 F, Incrustation : 200 F, vends ou échange Logiciels (40). **Thomas BOUDIER, 345, route de Montferrat, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.98.88.**

Vends jeux, livres, revues, matériels, pour les Thomson, envoie liste contre enveloppe timbrée, pour Amstrad possède quelques jeux récents. **François ROYERE, Les Eduens, bt 3, 58000 Nevers. Tél. : 86.36.39.30.**

Vends TO 7-70, clav. méc. + lecteur K7 et ext. + musique jeux + incrust. Vidéo + manette et livres + jeux + crayon optique + cartouche Basic : 2 300 F, souris : 300 F. **William DUFOUR , 11, rue Denis Papin ou les Bacheliens, 16000 Angouleme, 16290 St Saturnin. Tél. : 45.90.86.06.**

Vends MO 5 + ext. mus. + 2 manettes : 15 of + Lep : 200 F + ext. QDD + Jane + 10 disq. : 60 of + crayon opt. : 90 F + 6 livres : 200 F + 25 logiciels 60 à 100 F l'un, le tout t.b.é.. **Éric BERAUD, Chalet chem. des Oches, 05220 Monetier-les-Bains. Tél. : 92.24.45.13.**

ACHATS

Recherche drive IBM XT/AT pour imprimante série Apple Imagewriter II et new's room IBM. Urgent ! **Michael GONZALVEZ, 136, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre. Tél. : 47.29.39.58.**

Cherche imprimante Centronics pour Amiga. Si possible graphique. Faire offre. Les MPS 1000 et les Epson FX 80 ou RX 80 sont les bienvenues ! **Samuel OLAMPI, 86, avenue Claire-Hermitte, 83110 Savary-sur-Mer. Tél. : 94.74.18.77.**

Possesseur Atari 130 XE cherche cartouche assembleur pour XE-XL et jeux en K7 à très bas prix. **Ahmet CIFTCI, 18, rue Eugénie-Cotton, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.85.14.01.**

Achète Amiga 500 + 1081 ou 1084 + logs (orig.) : Dpaint, Dvideocst...) 5 100 F. Vends ST + 60 disq. logs + revues + joysticks + tapis souris + project. Sous garantie : 3 300 F. **Seng BANNAVONG, 1, allée La-Pérouse, 93270 Sevran. Tél. : 43.85.45.48.**

New Amiga achète logiciels (utilitaires et jeux) à prix raisonnables. Cherche également toute doc. Envoyez vos listes. **Patrick SCHAFFRATH, Mavinig, Suscinio, 56370 Sarzeau.**

Achète pour Oric-Atmos. Envoyer détails et prix, frais de timbres remboursés. **Éric ANSEL, 47, avenue de la Marne, 93800 Épinay-sur-Seine.**

Urgent ! Recherche pour CPC 6128 lecteur de disq. 3 pouces, type FD 2 en t.b.é. Prix raisonnable. Étudie toutes propositions. **Frédéric BALLIT, Puy Chavagnac, 19200 Ussel.**

Achète moniteur EGA-CGA pour IBM PC, couleur. Prix : 1 500 F à 2 000 F. Recherche aussi carte EGA-CGA : 1 000 F. Cherche lecteur 3,5 pouces : 400 F. **Laurent LE BOURMIS, 7, rue de Caracas, 91100 Saint-Germain-lès-Corbeil. Tél. : 60.75.65.44.**

Achète : 1040 mono : 3 500 F. 520 STF : 2 000 F, drive 3,5 pouces, 720 K : 800 F, monochrome : 700 F, cordon drive. Échange 5 1/4 contre moni. coul. **JACKY. Tél. : (1) 48.49.86.41.**

Achète pour Apple IIc, cartes : série ; couleur. prix à débattre. **Jean-Yves MAES, 83, rue de Buzenval, 75020 Paris. Tél. : 43.72.08.74.**

Achète CPC 6128 couleur en bon état, sous garantie. Prix : 3 100 F maximum. . **Tél. : 42.00.72.70.**

520 STF « gonfle », achète logiciels (jeux ou utilitaires). **Michel VALTIER, 5, place des Halles, 55300 Saint-Michel. Tél. : 29.90.27.67 (après 19 h).**

Achète K7 Vectrex et Atari 2600. **Gilles LOTZ, 2, rue Bougainvillé, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.96.31.52.**

Cherche épave Commodore, Amstrad, Thomson, PC, Apple, Atari, Amiga, portative, IBM, Bull, Acorn, Spectrum, Tandy, MSX, Exelvision, Adam, Macintosh, etc. **Marc BENDEL, 1, rue Leprince-Ringuet, 54580 Auboue. Tél. : 82.22.29.02.**

Salut ! Cherche lecteur Cumana 3, 5 pouces double face pour STF (sous garantie). Prix maximum conseillé : 100 F. **Christophe BLANADET, 3, route des Jeux Crois, 78860 Saint-Nom-la-Bretèche. Tél. : 34.62.80.25.**

Institut École Mat. Cherche divers prgs PR MO 5 (disq.) pour ses activités scol. (prgs éducat. jeux utilitaires). **Olivier SAEYVOET, 8, rue Léon-Duhamel, 62440 Harnes. Tél. : 21.20.57.06 (après 19 h).**

Achète soft sur Atari ST. Recherche particulièrement news et Ultima II. Envoyer liste et faire offres. **Éric SIREAU, 44, avenue de la Résistance, 17000 La Rochelle. Tél. : 40.42.06.32 (après 18 h).**

C 64 recherche lecteur de disquette 1541 (moins de 1 000 F) t.b.é. fonct. MO 5. Recherche imprimante aux alentours de 800 F en b.é. de fonction. **Jean-Christophe FERARD, 10, rue Normandie-Niemen, 14160 Dives-sur-Mer.**

TO 8 : recherche Game Over désespérément (disq. 3"S). Urgent ! **Cyril LAMORLETTE, 25, rue de Metz, 54980 Batilly.**

Ayant un émulateur Spectrum sur mon. C 64. Cherche correspondant ayant Out Run sur Spectrum en K7. L'achèterai à bas prix. **Ludovic FARAILL, 77, avenue de Magonty, 33600 Pessac. Tél. : 56.07.66.71.**

Achète pour Amiga Lattile C, compilateur Basic : 500 F chacun, câble parallèle bas prix. Échange ou vends Simbad, Thai Box et log. Don Publ. **Jean-Roch MEUNIER, 33, rue d'Aube, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : 25.27.08.71.**

Achèterai bon prix Montezuma's Revenge pour C 64 (sur disq. de préférence). **Benoît PINCEMAILLE, Bel Air, 53210 Argentre. Tél. : 43.37.34.53.**

Apple IIe, cherche moniteur couleur en bon état et un prix modéré. Région parisienne uniquement. **Robert KRECK, 192, rue Diderot Roseraie, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.82.05.53.**

Urgent ! Recherche dans Région parisienne, drive double face Atari 520 ST, faire offres ! **Pascal ZEMBRA, 4, avenue Anatole-France, 93500 Pantin. Tél. : 48.44.14.52.**

Achète cartouches et manettes Vectrex ou échange contre jeux Amstrad. Cherche aussi news sur disq. 3 et 5 1/4 Amstrad (out-run, super ski, etc). **Laurent DERUAZ, 15, rue Bobierre, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.61.07.80.**

Recherche « le langage machine du Commodore 64 » tome 1 et 2 chez Micro Application. **Patrick MONNET, Vernoux sur Boutonne, 79170 Brioux-sur-Boutonne. Tél. : 49.07.54.03.**

Cherche DSX 2 Sony HBF-700 à 2 000 F maximum + port ou Philips à 1 500 F ou Sony HBF 500 à 1 000 F maximum ou Sony + écran couleur à 3 000 F. **Frédéric BERNARD, 7, rue du Ruisseau, 54700 Norrol-les-Bains. Tél. : 83.81.30.47 (après 20 h).**

Cherche imp. Atari SMM 804 : 1 000 F maximum + hard (plans ou autres) sur 520 STF. **Didier CUNY, 24, rue du Vignoble, 54360 Dameleviéres.**

Achète Spectrum, Sinclair, fonctionne ou pas et à bas prix. Faire offre. **Jean-Claude CAMUS, Lôtissement « La Chaume », Saint-Sornin, 16220 Montbron. Tél. : 45.23.14.64.**

Achète Amiga 500 + logiciels + doc. : 300 F ou 3 000 F avec moniteur couleur et vends CBS, 7 cart. + super cont. : 500 F. **Roman PERRIER, 107, rue de Reuilly, 75012 Paris. Tél. : 49.40.17.38.**

Cherche lecteur 3,5 double face Atari ou Cumana, moins de 1 000 F ; entraîneur à picots pour Epson LX 80. Échang.

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

69 cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE
Tél. : 16 (1) 91.42.50.42

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

Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

AGRÉÉ

GARANTIE 2 ANS

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

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 1Mo 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**
  - DIGITALISEUR REALTISER ... 1700
  - DIGILATISEUR 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**
  - DIGITALISEUR SOUND MASTER ... 1990
  - ST REPLAY ... 800
- **INTERFACE**
  - REAL TIME CLOCK ... 455
  - EXTENSION MEMOIRE 512K ... 990
  - EMULATEUR MAC ... 1800
  - OSCILLOSCOPE ... 1990
  - PROG D'EPROM ... 1990
  - INVERS MONITEUR MONO COUL ... 250
  - FREE BOOT ... 479
- **TELEMATIQUE**
  - MODEM ... 1990
  - EMULATEUR MINITEL ... 750
- **CABLES**
  - IMPRIMANTE ... 150
  - PERITEL ... 150
  - MINITEL ... 150
  - RALLONGE JOYSTICK ... 100

10 DISK 3" 1/2 DF DD 100 F

PROMO ATARI 1040 STF + Mon. Mono SM 124 + Imprimante citizen 120D 7290 F



PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

- **MICRO APPLICATION**
  - LIVRE DU ST BASIC ... 149
  - DU BASIC AU C ... 149
  - BIBLE ATARI S.T. ... 249
  - DEBUTER AVEC ATARI S.T. ... 129
  - LIVRE DU GEM ... 179
  - LIVRE GFA BASIC ... 199
  - GFA BASIC + DISKETTE ... 319
  - GRAPHISME 3D ... 179
  - GRAPHISMES ET SON ... 149
  - LIVRE DU LANGAGE MACHINE ... 149
  - LE LIVRE DU GFA BASIC ... 199
  - DEVELOPPER GFA (DISQ. INCL.) ... 299
  - TRUCS ET AST. GFA (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

- **ARCADE**
  - ACADEMY ... 248
  - BARBARIAN PALACE ... 199
  - BIVOUAC ... N.C.
  - BLACK LAMP ... 249
  - BUBBLE BUBBLE ... 205
  - CLEVER & SMART ... 235
  - EAGLE NEST ... 205
  - EXTENSOR ... 225
  - GOLDRUNNER ... 240
  - MACH 3 ... N.C.
  - MANHATTAN DEALERS ... 220
  - MISSION ELEVATOR ... N.C.
  - PREDATOR ... 185
  - PROHIBITION ... N.C.
  - SARACEN ... 199
  - SKYRIDER ... 120
  - STAR WARS ... 224
  - STARGLIDER ... 210
  - SUPER PRINT ... N.C.
  - TERRAMEX ... 225
  - TETRIS ... N.C.
  - TRASH HEAP ... N.C.
  - WAR HAWK ... 215
  - WINGS ... 195
  - SENON ... 250
- **AVENTURE**
  - BILL PALMER ... 250
  - JINXTER ... 269
  - MASQUE ... 248
  - MORTVILLE MANOIR ... 220
  - SAPIENS ... N.C.
  - SHADOWGATE ... N.C.
  - SPACE QUEST II ... 248
  - STAR TREK ... N.C.
- **EDUCATIF**
  - BALLADE AU PAYS DE BIG BEN ... 260
  - ENIGME A MUNICH ... 260
  - MATHS 2, 3, 4, 5, 6 ... 260
  - OBJECTIF MONDE 1, 2 ... 260
- **WARGAME**
  - DEFENDER OF THE CROWN ... 260
  - ROADWAR 2000 ... N.C.
  - ROADWAR EUROPA ... N.C.
  - U.M.S. ... 295
- **ROLE**
  - PHANTASIE III ... 290
  - THE BARD'S TALE ... N.C.
  - ULTIMA ... N.C.
- **SPORT**
  - COMPILATION EPYX ... 250
  - ENDURO RACER ... 195
  - FORMULA ONE GRAND PRIX ... 199
  - LES DIEUX DE LA MER ... N.C.
  - WINTER OLYMPIAD ... C.

NOUVEAUTES
ATOMICS ... N.C.
BARBARIAN PSY ... 250
IKARI WARRIORS ... 185
JOE BLADE ... N.C.
ROLLING THUNDER 202
STAFF ... 220
VAMPIRE EMPIRE ... N.C.
WARLOCK QUEST ... 255
CAPTAIN BLOOD ... 295
L'ANGE DE CRISTAL N.C.
MARQUE JAUNE ... 255
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE ... 295
A LA DECOUVERTE DE LA VIE ... 260
FONCTIONS ET COMPLEXES ... 260
OBJECTIF FRANCE ... 260
BATTLE SHIPS ... 194
POWER STRUGGLE 249
PRESIDENT ELECT 240
DUNGEON MASTER 260
AMERICAN POOL N.C.
INTERN. SOCCER 220
SECONDS OUT ... N.C.

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°133

P.A

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

log. jeux (même anciens). **Daniel CORCUFF, Lôt. Beligne Cidex 110 B, 29128 Tregunc. Tél. : 98.50.21.72.**

Achète Amiga 500 ou 1000 bon état, avec ou sans disq. : 2 500 F (à débattre) ! **Jérôme PERNOLLET, 31-35 avenue Thierry, 92410 Ville d'Avray. Tél. : 47.50.43.25 (après 19 h).**

Recherche Macintosh avec lecteur externe et imprimante Imagewriter. Prix raisonnable ! **Christopher JOUANNET, Auberge de Jeunesse « La Verdache », 73700 Seez. Tél. : 79.07.38.05 (entre 17 h 30 et 19 h 30).**

Achète drive double face SF 314 pour Atari ST. **Christophe DESSAGNES, chemin de Clavières, 74330 Poisy. Tél. : 50.46.25.79.**

Achète jeux pour console Vectrex (Football, Spike, etc.). **Jean-François MACHUT, 152, rue du Faubourg-de-Roubaix, 59800 Lille.**

Achète pour Atari XE/XL imprimante Epson ou Centronics ou Citizen avec l'interface Atari. Faire offre, réponse assurée. **Bertrand FEYS, 8 clos de Montfaucon, 91150 Étampes. Tél. : 64.94.10.29.**

Achète moniteur mono. pour 520 STF 500/700. Recherche matériels et logiciels pour ZX Spectrum. **Patrice BRINCARD, 6, rue Schotten, 91560 Crosne.**

Cherche Atari 520 STF + drive 5 1/4 + imprimante PP 40 + prise Péritel. Le tout pour : 4 000 F ou détaillé. **Thibaud DAMY, 10, rue Alexandre-Nereau, 91120 Palaiseau (R.E.R. B). Tél. : 60.14.14.42 (après 19 h).**

Achète lecteur disquette pour CPC 464, à un très bon prix. **Grégoire GALY, 8, rue de la Forêt Touvois, 44650 Legé. Tél. : 40.31.64.14 (le vendredi entre 18 h et 20 h).**

Achète livres de programmes pour Atari XE/XL, prix de 20 F à 80 F pièce. Et une table de conversion des instructions Basic et K7 Sport. **Philippe ZANDOTTI, 6, avenue Henri-Barbusse, 92600 Asnières. Tél. : 47.33.57.57.**

Achète Atari 520 ST (modèle 1987) + programmes : 2 400 F maximum. **Franck TALBOT, 12, allée de Bretagne, 94320 Thiais. Tél. : 48.53.52.21.**

C 64/128 Achat ou échange tous prog. jeux ou utilitaires (même vieillerie !). Pas sérieux s'abstenir ! **G. KNITTEL, 6, rue des Églises, 67160 Seebach.**

ORIC/ATMOS achète manuel de référence tome I et tome II pour 149 F (les deux). Vends cassettes originaux à 30 F l'une... **Fabrice CAMPAGNA, 84, Trs des Écoles-St-Menet, 13011 Marseilles.**

Cherche pour PC prg. de gestion de club de foot (calendrier, classement, etc.). A prix modéré. **Patrick UNGRIA, 16, rue Jules-Verne, 81200 Aussillon.**

Vends Canon V20. Lecteur K7, 20 jeux cartouches. Nbx doc. 2 manettes. Câbles. Peu servi. Le tout : 1 000 F. **Jean-Yves NEYRAT, 1, r. Jean-Bouin, 77500 Chelles. Tél. : 60.08.59.30 (après 19 h).**

Urgent cherche cartouche synthe de Konami (et tous périph. musical ou soft pour MSX 1). Vds ou éch. 2 cartouches : Sky Jaguar et Exois-Z. Vite ! **Daniel BEAUPERE, résidence les Lauriers, bâtiment B, n° 503, 97110 Pointe-à-Pitre, Guadeloupe. Tél. : 59.82.87.82.**

Pour C 64 recherche cartouche en tout genres. (Si possible les mêmes qu'utilisent Triad, Eagle soft...) Achète news. Achète moniteur couleur. **Fabian WYSS, 22, ch. de l'Esplanade, 1052 Le Mont/Lausanne, Suisse. . Tél. : 21.32.14.66.**

Cherche extension mémoire 64 K pour TO7 70. **Mathieu MOUILLÉ, La Forêt, La Ménitré, 49250 Beaufort-en-Vallée. . Tél. : 41.45.64.41.**

Achète bon prix : originaux, Reach The Stars, Colonial Conquest, Wargames utilitaires : San Reciter, Blazing Paddce Commodore 64. Disq. uniquement. **Michel WINCZURA, 12, avenue de Normandie, 91220 Brétigny-sur-Orge. . Tél. : 60.84.54.29.**

Achète deux Track-ball t.b.é. pour Amiga au prix de 500 F les deux ou 250 F l'un. Réponse assurée. **Nicolas DEROIDE, 35, rue Étienne-Marcel, 75001 Paris. . Tél. : 42.36.45.84 (après 18 h).**

Recherche cartouches pour console de jeu vidéo Vectrex. Vends RP OFF neuf 50 F. **Thierry GRAVELET, 2, rue Régie-Torteron, 18320 Jouet-sur-l'Aubois.**

CLUBS

Enfin un CLUB ST PARIS ! Echanges trucs, astuces, pokes, programme, softs, livres... PAR CORRES. Déjà 21 adhérents ! Envoyez nom, adresse, tél. et DESCRIPTIF MATERIEL. CLUB GRATUIT ! ROM, **19, av. du Château, Gobillon, 93600 Aulnay.**

Stop ! Si vous possédez un C64, venez rejoindre notre club aux super-news, venez profiter de nos utilitaires (train !...). Contact demandé C64 CG. **Adam TANGUN, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 49.11.11.40.**

Club C64 dans région de Bourgogne vient d'ouvrir. **Stéphane BOUCLIER, Beaubery, 71220 Saint-Bonnet-de-Joux. Tél. : 85.24.82.67.**

Micro club pour Amiga C64/128 Amstrad échanges. Trucs et astuces. Langage Basic assembleur Pascal. Adhésions 50 F par mois. **4, rue du Berry, 54400 Cosnes. Tél. : 82.24.38.20 ou 82.23.53.50.**

Nouveau ! serveur monovoi sur Amstrad CPC 664 en service de 22 h 30 à 7 h 30, 7j/7. Affiche, dial, pa, rubriques **Christophe MONCOIFFET, 54, rue de Sarzeau, 35700 Rennes. Tél. : 99.63.06.85.**

Recherche la cartouche digital Sound à bas prix. Cherche aussi autre club pour correspondre. Possédons Nebulus, Crazycard, Test drive, etc. **Dominique DUPRAZ, route de Collombey 45, 1870 Monthey (Suisse). Tél. : 02.57.18.654.**

St-Maniak ? Essayez Cenacle-news 4 + dk 3" 1/2 SF ou DF (à préciser) pour 75 F seulement ou 60 F si vous avez un Atari XL/XE ! **CLUB ° CENACLE, BP 49, 95110 Sannois, Serveur du club : 36 15, code CLUB CENACLE. Tél. : 39.80.81.92.**

Le MCT est né ! C'est un club par correspondance pour les Thomson MO (K7). Vente, échange des trucs, jeux solutions ! 100 F/an, 50 F/6 mois ! ! **Olivier DESMARS, 2, impasse des Courlis, 44118 La Chevrolière.**

Serveur Minitel sur Amiga : Khéops ! téléchargement, messagerie, pubs, rubriques, affiche, ambiance sympa, service gratuit, 24/24. **KEOPS, SUR PARIS. Tél. : 45.07.85.03.**

Cherche correspondants Amstrad pour échange ou vente de K7. Envoyez liste + 2 timbres pour réponse assurée. On pourrait monter un club. **Pascal IRACA, 51, allée du Frêne, Croix-Sainte, 13500 Martigues.**

Recherche contacts avec clubs Spectrum, de préférence région Beauvais ou Rouen. **Michel DELABY, Gancourt, Saint-Etienne, 76220 Gournay-en-Bray.**

Le club Storm est né ! Vous avez un Atari ST, un Amiga... Venez nous voir, quoique vous vouliez en faire, nous vous aiderons. **STORM C/O TEMPO MICHEL LEVY, 1, rue Pierre-Laurent, 13006 Marseille. Tél. : 91.85.88.18 ou 91.72.50.34.**

Cherche contacts sérieux pour ordinateur Sinclair Spectrum dans Lyon uniquement. **Eric BERTRAND, 3, rue Gabriel-Chevallier, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.46.16.**

Stop ! Si vous avez un C64/128, venez rejoindre notre club, news à gogo, (Rastan...) et docs. garanties, recherche également contact Belgique (C64 CG) **Adam TANGUN, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 49.11.11.40.**

Fun news 2, le Fanzine fantastique vient de paraître. Pour le recevoir, envoyez 8 timbres à 2,20 F. **Christophe FOURNIER, 108, ter, rue Guillain, 59330 Hautmont. Tél. : 27.64.05.04.**

Ouverture prochaine du club Setel pour Canon X-07. Faites le 38.91.48.28 sur Minitel ou demandez une documentation, avec 8 timbres à 2,20 F. **CLUB SETEL C/O BUJARD, 299, rue de la Paix, 45660 Mardje. Tél. : 38.91.48.28.**

Amiga ou St ? Rejoignez notre club de rencontres. Cherche drive ext. pour Amiga (3,5 ou 5 pouces). Prix raisonnable. Vds C64 + 1541 + access. **Marc BOUTAVANT, 7, rue de Verdun, Couchey, 21160 Marsannay-la-Côte. Tél. : 80.52.22.69.**

Pour Atari ST : venez partager vos idées et connaissances avec les membres du C.I.A. (Club Informatique Avallonnais). **Marc GALLAND, appt 93, C.I.A., 89200 Champien-par-Avallon. Tél. : 86.34.01.88, après 19 heures..**

ECHANGES

C 64 cherche échanges softs et Hards durables, sérieux et non lucratifs. **Gabriel GIGUET, les Grandes Aires, 83143 Le Val. Tél. : 94.86.31.59.**

Echange Oldies et news sur C 64, disq. seulement, possède aussi utilitaires. **Christian PAUL, 1, rue Saint-Antoine, 75004 Paris.**

Atari ST possédant utilitaires et jeux originaux, cherche contacts Marseille + programmes astrologie français et budget familial. **Roland HALIMI, 6, rue Vincent Leblanc, 13002 Marseille. Tél. : 91.56.02.11.**

Atari 520 STF échange news (jeux utilitaires). Paris et région parisienne uniquement (94). **Eric. Tél. : 48.85.57.56 (après 20 h).**

520 STF : échange logiciels et vends un Freeboot : 150 F. **Stéphane LEICHT. Tél. : 47.25.60.53.**

Sega Master System cherche contacts pour échanges de cartouches. **Cyril MOUREY, Maison Forestière de la Haie Griselle, chemin des Épinettes, 88400 Gerardmer. Tél. : 29.63.32.16.**

Apple 2 E échange nombreux programmes (California Games, Legacy of the Ancient, Black Magic, Airmeart). Envoyer liste SVP. **Stéphane GILLOT, 13, route d'Evry, 91630 Marolles-en-Hurepoix. Tél. : 64.91.85.02.**

Amiga 500 cherche contacts pour échange jeux (aussi sur Sega) et cherche utilitaires et hard copieur (aux alentours de Paris). **Frédéric FORABOSCO, 6 bis, route de Maisons, 78400 Chatou. Tél. : 30.71.17.88.**

Echange jeux sur Atari 520 STF à Paris même contact pauvre, pas sérieux s'abstenir (idem pour MO 5). **Gilles KAMMERER. Tél. : 43.47.09.38.**

Cherche contacts sur Atari 800 XL, liste conte demande (Ghostbuster, Bruce Lee, Pitstop, Goonies, Zorro...), sur disquette uniquement. **Philippe ZAGDOUN, 78, bd Rabatau, 13008 Marseille.**

Cherche contact sur TO 9, échange cassettes et disquettes, possède nombreux jeux, Angers et banlieue, si possible. **Denis MAILLARD, 19, rue Maindron, 49000 Angers. Tél. : 41.88.13.93 (après 18 h).**

Amiga : échange ou vends derniers news en jeux et utilitaires. Réponse assurée. Recherche contacts en Amérique et R.F.A. pour achats de news. **Jean-Louis JACQUEL, 15, rue Marcel Bailly, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.02.63.**

Amiga : vends ou échange jeux (Garrison, Fire Power, Simbad). **Yann ROUXEL. Tél. : 48.26.23.73.**

Cherche Power Cartridge, à échanger contre 75 jeux (anciens ou neufs). Cherche aussi Voice Master. **Marc FRANCHI, 105, demeures de Monclar, 13290 Aix-en-Provence. Tél. : 42.39.81.90.**

Echange Green Beret contre Out-Run ou Skyfox contre Combat School sur Amstrad 464. Réponse assurée. **Adrien HAROSTEGUY, 13, impasse de la Rape Vetras-Monthoux, 74100 Annemasse.**

Atari ST recherche correspondants pour échanges de jeux ou autres programmes. **Olivier DIJEAU, 79, rue Gambetta, 33500 Libourne.**

Echange news sur CBM : Winter Olympiade 82, Maniac Mansion, Western Games, Death Wisa III, etc... (disq.) **Xavier BEL-FAVRE, rue du Nord, St Ferreol d'Aurore, 43330 Pont-Salomon. Tél. : 77.35.57.55.**

Echange dernières nouveautés pour C 64 - 128 (possibilité de vente) en disq. de préférence. **Eric MATHIEU, 24, rue des Mouettes, 132000 Arles. Tél. : 90.96.25.50.**

Echange jeux sur C 64 disq. même à l'étranger, vends jeux, cherche Ikari Warrior, prêt à l'acheter, cherche club de C 64 à Créteil. **Nicolas BOSSUET, 5, rue Viet, esc. 3, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.57.94.**

Console Sega cherche contact sérieux pour échanges de cartouche en bon état, j'ai Out Run, Rocky, Space Harrier, etc. **Philippe DELHOMME, Les Demeures de Font-Clair, 43, boulevard de l'Océan, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.17.52 ou 91.40.57.52 (le soir).**

C 64 échange, achète ou vends news petits prix, poss. Appolo 18, Winter Olym. 88, Bobsleigh, Chuck-Yeager, Bivouac... en disq., vends test-drive K7. **Frédéric GIRAUD, rue de la Gare Serre-les-Sapins, 25770 Franois.**

Echange derniers news Amiga, débutants s'abstenir, joindre liste de vos news, recherche contacts Luxembourg, Suisse et R.F.A. **Olivier FLAMION, 16, rue du Jura Cosnes, 54400 Longwy. Tél. : 82.24.14.92.**

Echange, achète jeux sur Atari STF sur toute la France, cherche contact ou club dans la région de Grenoble. **Eric DELHOMMEAU, Ile de Falcon, 38220 Yizille. Tél. : 76.72.13.62.**

Echange logiciels sur 520 STF (Atari), réponse assurée. **Fabrice HÉNON, 20, rue Molière, 3421 « Le Village », 95220 Herblay. Tél. : 34.50.08.14.**

Cherche contacts sur 520 STF. **Alain JONQUET, 31, rue du Fer à Cheval, Saint-Denis-les-Ponts, 28200 Chateaudun.**

Echange softs Amiga 500, recherche sequenceur midi puissant. **Frédéric MOTTE, Cours, 79220 Champdeniers. Tél. : 49.25.68.21.**

Echange logiciels pour Atari ST (Bivouac, Défender of Crown, Wizball, etc), cherche news : Iron Lord, Out Run, Space Harier, envoyer liste. **Philippe SOSSON, 87, rue Curial, 75019 Paris.**

Cherche et échange de softs pour Atari ST, voudrait si possible Enduro R, Tracker, Hot Ball, Out Run. **Ronald VAISSIERE-CROISY, 3, rue des Magnolias, 31270 Gugnaux. Tél. : 61.92.46.66.**

Echange nouveautés contre originaux ou disq. vierges, cherche lecteur pour Amiga 2000. **Camille SOLTANE, 37, rue Pierre Brossolette, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.93.97 (apr. 20 h et week-end).**

Vends ou échange prgs sur CBM 64 + Amiga : Hot Ball, Iron Lord, King of Chicago, Platoon, Rastan, Bob Winner, Schacled... Fournir timbres SVP. **Thierry HANCE, 1, rue Abbé Friclot, 54400 Longwy-Haut.**

Echange et vends nombreux logiciels pour 520 STF, prix intéressant, cherche nouveautés, réponse assurée. Vends Calcomat 2 neuf, cédé 600 F. **Franck BENICHOU, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.12.91 (week-end).**

Echange logiciels pour C 64, possède news (Combat School, Buggy Boy Tank, Int. Karaté 2...) recherche Ikari Warrior, Defender Crown K7. **Stéphane LATEULERE, 20, rue Henri-Faisans, 64000 Pau. Tél. : 59.84.23.41.**

Atari ST 1040/520 cherche correspondant sérieux, possède news. **Ludovic SCHMIDT, 51, rue St-Louis, Valette, 57510 Puttelange-aux-Lacs. Tél. : 87.89.22.30.**

C 64 échange disq. news et autres, Defender of the Crown, California Games, Renegade, Army Moves... **Wilfried DAUSSIN, 18, rue Jean-Vilar, 71100 Chalon-sur-Saone. Tél. : 85.41.11.79.**

Echange nombreux jeux pour C 64 sur disq. uniquement : Defender Crown, test drive, Road Runner, Barbarian, Thundercats, Indiana Jones, Prohibition. **Jérémie GIGNOUX, 33, rue du Temple, 75004 Paris. Tél. : 42.77.68.91.**

Solutions, Manoir Morteville, A Vera Cruz, A Sydney, Orphée, Sram 1 et 2, Passager du temps, Zombi et autres, contre 8 timbres à 2,20 F, l'une. **Thierry MADET, Conciergerie, Cimetière Notre-Dame, 03100 Montluçon. Tél. : 50.05.19.55.**

Futur Amiga 500 (avec chance) cherche contacts sur Nancy et sa banlieue, ou par correspondance. **Laurent WALLAR, 3, rue Emile Bertin, 54000 Nancy. Tél. : 83.28.16.93 (après 19 h).**

Echange sur Amiga 500 news de l'étranger. (Delta Line), cherche spécialiste en 6 800 SLT, TNT, CPU, LF, NFC, BYE, Sey you, Coming news. **Lucas VIDY, 8, rue du docteur Friot, 54000 Nancy. Tél. : 83.96.59.68.**

Echange ou vends logiciels sur Atari ST. **David RICHELET, avenue des Marronniers, 26730 Hostun. Tél. : 75.48.81.09.**

C 64 échange ou vends news sur disq., possède Legacy, Ultima 4, Summer Games 2, Winter Games 2, Pawn, Dép. Crown, Krakout, Gauntlet, Barbarian, etc. **Grégory NICOLAS, 7, rue Jacques Cartier, 80090 Amiens. Tél. : 32.53.87.56.**

Echange ou vends nouveautés pour Atari ST (Enduro Racer, Ultima IV, Dieux de la mer, etc), vends Modem 1200, vends imprimante MPS 803, 800 F. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

Recherche correspondants pour échanger logiciels sur Thomson TO en K7. **Denis BEYER, 11, rue des Accacias, 67120 Ernolsheim-sur-Bruche. Tél. : 88.96.07.36 (après 18 h).**

Pour CPC 6128 et Apple IIc échange nbx logiciels dont news, envoyer listes. **François BERTHOLET, Chambœuf, 42330 Saint-Galmier.**

C 64 cherche contacts pour échanger jeux sur disq., possède Rygar, Pawn, Def. of Crown, Trantor, etc. J'attends vos listes, réponse assurée. **Frédéric FACHINETTI, BP 2366, Papeete, Tahiti, Polynésie Française.**

Echange jeux sur C 64 (disq. uniquement), envoyer liste. **David LAURY, 70130 Noidans-le-Ferroux. Tél. : 84.78.84.34.**

Echange et vends news sur Amstrad et Amiga (disq.) **Vincent BASSI, 12, rue des Roses, 57000 Metz. Tél. : 87.65.59.00.**

Echange ou vends news C 64, disq. only, possède Bivouac, Mach 3... **Boris ALEXANDRE, 12, rue des Lauriers, 38300 Domarin. Tél. : 74.93.23.60.**

Atari 1040 STF cherche correspondants sérieux pour échanges tous programmes, possède news (Eduro Racer, Sapiens, etc.) **Stéphane BARDOU, la Cité Verte, impasse de l'Espérance Bloc B, 34500 Beziers. Tél. : 67.30.59.47.**

Amiga group possède news Import USA - R.F.A. Cherche correspondants France et tous pays, rech. originaux avec docs, rép. assurée. **Generation 88 (Group Amiga), BP 2, 7793 Bizet, Belgique.**

Echange nombreux jeux sur C 64 K7, possède nombreux jeux (Barbarian, Speed King, Scalextric, Alien II). **Xavier VILETTE, rue Kopierre, 59580 Aniche. Tél. : 27.86.50.26 (après 20 h).**

C 64 échange ou vends jeux sur disquette et K7, possède pleins de news, réponse assurée, vends C 128 + 1541 + mon. coul. + imprimante. **David et Christophe LEQUIPE, 144, rue du Grand Douzille, 49000 Angers. Tél. : 41.66.80.70.**

Echange idées jeux sur ST. **Quang Duc TA, 84, bd Massena, appt 1006, 75013 Paris. Tél. : 45.83.36.13 (après 19 h).**

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

agréé Canon VICTOR Tandon

GAGNEZ DU TEMPS ! Allo Sylvie...

NUMERO VERT 05 - 04 - 28 - 98 (APPEL GRATUIT)

24h / 24h



Tous nos prix sont TTC

Un professionnel au service du particulier...

AMSTRAD

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 DD1	1990.00 F
LECTEUR DE CASSETTES	300.00 F

PERIPHERIQUES

IMPRIMANTES OKIMATE 20	2490.00 F
DMP 2000	1690.00 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK	100.00 F
SOURIS AMX MOUSE	690.00 F
SYNTHE VOCAL	540.00 F
SYNTHETISEUR MUSICAL	980.00 F
MANETTE DE JEU PRO 5000	150.00 F

CONSOMMABLES

DISQ 3'unité	16.90 F
HOUSSE CLAVIER	70.00 F
HOUSSE MONITEUR	90.00 F
HOU/CLA + MON = HOU/IMP	GRATUITE
PAPIER LISTING PACK 2000 FEUI	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

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	136.00 F
K7	99.00 F
BALLBRREAKER DISQ	152.00 F
K7	99.00 F

Commodore C64

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 1084	7490.00 F

MONITEURS

1802 COUL AS (40 COL)	2090.00 F
1064 COUL HR	2950.00 F

LECTEURS

LECTEUR K7 1530	250.00 F
LECTEUR DISQ 1541	1650.00 F
LECTEUR DISQ 1571	2550.00 F

PERIPHERIQUES

MPS 801	1300.00 F
OKIMATE 20	2490.00 F
MPS 1200 S (80 COL)	2090.00 F
SOURIS pour C 64 et C 128	590.00 F
SYNTHETISEUR VOCAL	540.00 F

CONSOMMABLES

MANETTE DE JEU QS II	60.00 F
MANETTE DE JEU PRO 5000	150.00 F
DISQUETTES 5'1/2 unité	4.00 F
RUBAN OKIMATE 20 N/B	95.00 F
RUBAN OKIMATE 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

CLE pour C 64	110.00 F
CLE pour C 128	110.00 F
TRUCS ET ASTUCES 128	149.00 F
LA BIBLE DU C 128	249.00 F
LIVRE LECTEUR DISQ C 1571	179.00 F
LE LIV.DU LECTEUR 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

ATARI

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

LIBRAIRIE

LE LIVRE DU GFA BASIC	199.00 F
LIVRE DU GFA BASIC + DISQ	319.00 F
LA BIBLE ATARI ST	199.00 F
BIEN DEBUTER SUR ATARI ST	129.00 F

PERIPHERIQUES

OKIMATE 20	2490.00 F

CONSOMMABLES

DOUBLEUR DE JOYSTICK	100.00 F
MANETTE DE JEU QS 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	250.00 F
DISQUETTES 3'1/2 DFDD unité	9.95 F
HOUSSE CLAVIER	70.00 F
HOUSSE MONITEUR	90.00 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

PROMO : CITIZEN LSP 120D : 2200.00 F

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS ☐

BON DE COMMANDE ☐ catalogue gratuit sur simple appel...
à retourner à VALERMIKE VPC 206, rue Lafayette 75010 Paris

Nom ..... Prénom ..... N° ..... Rue .....
Code postal ..... Ville ..... Tel. .....
Précisez votre ordinateur de jeux : ATARI ☐ COMMODORE ☐ AMSTRAD ☐

ARTICLE (Précisez K7 ☐ Disq ☐)	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANT TTC
		TRANSPORT	
T154		TOTAL TTC	

LIVRAISON POSTE 25 F - TRANSPORTEUR 65 F
LIVRAISON GRATUITE sous 48H (SUR STOCK) à partir de 300 F
ci-joint règlement par CHEQUE ☐ CCP ☐ CONTRE REMBOURSEMENT ☐

CB n° ..... ☐ date de validité .....

Signature .....

Pour Commodoristes en drive, échange sérieux, nombreux prgs, news, etc. **MIKE. Paris-Nord. Tél. : 44.50.37.58.**

Echange news pour 520 ST, Amiga 500, CMB 64, trucs et astuces, envoyer vos listes. **Christian GOCEL, 6, rue des Oeillets, 57070 Metz. Tél. : 87.74.15.12.**

Echange : 500 cm ³ (K7 TO 8) contre Astérix chez Rarazade (disq. 3''5 TO 8) ou contre demande, propositions bienvenues. **Yann GAUTERON, 165, le Cret, ch. 2126, les Verrières.**

Echange jeux pour Amstrad sur disq. ou K7, vends également disq. 3'' vierge pour 20 F pièce (+ port). **Michel BANWARTH, 8, sente du Milieu des Gaudins, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.44.49.**

Echange programme sur Amiga 500, débutants s'abstenir, je recherche news. **Fléché-Géno FOISX, 7370 Papineau, Montréal, Québec-Canada H2E-266. Tél. : 514.728.0270.**

Echange ou vends K7 C 64 originales de préférence, Airevs, Beach Head 2, Hardball, Tav Ceti, Sum. Games 2, cherche tout + Test Drive + def Crown, etc. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Amiga cherche contacts pour échanger divers. **GUILLOT P., 8, rue Diderot, 42300 Roanne. Tél. : 77.68.37.76.**

Echange 30 disq. de jeux contre un 1541 ou une imprimante pour Commodore 64. (Out Run Combat School etc). Demander Stéphane. **Stéphane GUERIN, 169, la Bonnerie, 45130 Meung-sur-Loire. Tél. : 38.44.41.25.**

Echange news sur 64/128, possède Mask 2, Western G., Rastan Saga, sur disq. contre cartouche possible. **Po SAYSOURINHONG, 3, place du Bois de la Grange, 77186 Noisel. Tél. : 60.17.75.11.**

C 64/128 possédant nombreux jeux ont news cherche contacts sérieux (sur K7 uniquement), envoyer liste. **Thierry LE CORROLER, 34, bd du Tertre, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.46.53.24.**

CPC 6128 échange logiciels (news), cherche transformateur 3000 et utilitaires pour synthé. vocal techni-music. **Gregory LEBLOND, 16, rue Raoul Briquet, 62153 Souchez. Tél. : 21.45.31.91.**

C 64 échange jeux et utilitaires (uniquement sur disq.), envoyer liste, réponse assurée. **Pascal NATALI, Le Chinon, av. Guillaume Fichet, 74130 Bonneville. Tél. : 50.97.07.00.**

Echange news C 64 (K7) : Buggy Boy, Road Runner, Shogun, 720 °, Trivial Pursuit, Trantor... Recherche Def. of Crown, Zombi, (K7). **Patrice POEYTO, 73, bd de l'Oussère, 64000 Pau. Tél. : 59.32.93.24.**

CPC 6128 échange logiciels, très nombreuses nouveautés, pas sérieux s'abstenir, réponse assurée, échange aussi sur PC, nouveautés. **Eric TALMANT, 11, chemin du Petit Bois, 68790 Morschwiller-le-Bas.**

Echange nbx news sur disq. et K7, Western G., Wargame, Test Drive, vente et achat possible, cherche contact en Europe (Italie, Grande-Bretagne, Espagne, U.S.A., etc.) **Marc PERROT, 19, rue A. Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.**

Echange ou vends news C 64 disq. et K7, news : Bivouac, Crazy Cars et autres, contacts France, Belgique ou autres. **Arnaud CLAISSE, 42, rue de Calais, 59540 Caudry. Tél. : 27.76.06.59.**

Amiga recherche possesseurs d'Amiga sur Paris ou à l'étranger pour contacts et échanges divers, **Jean-Marc AUBRY, 19, rue Godefroy, 75013 Paris. Tél. : 45.86.67.22.**

Echange sur C 64, prgs disq. ou vends toutes les dernières nouveautés. **Laurent DOMART, 4, rue du Lycée, 78190 Trappes. Tél. : 30.52.07.89.**

Atari ST, échange jeux, réponse assurée, envoyer vos Listes, vends originaux pour 6128, Le Passage du vent, Masque, Manhattan 95, bas prix. **Stéphan ALLUCHON, 102, bd Gabriel Péri, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : 69.05.14.43.**

Echange softs sur 520 ST (possède entre autres Morteville, Capitaine Blood , Goldrunner, etc), achète ou échange pro. 2400 Créator. **Nicolas HIREL, 3, rue Marcel Sembat, 93400 St-Ouen.**

Echange programmes Amiga plus particulièrement utilitaires, cherche contacts sérieux France et étranger. **Laurent WALLERICH, 7, rue du Moulin, 57110 Elzang. Tél. : 82.55.02.03.**

Echange logiciels sur ST (possède news), si possible en région parisienne. **Nicolas LEGRAND, 71, rue de Passy, 75016 Paris. Tél. : 45.20.10.44.**

Echange nouveautés sur Amstrad 6128, échange 1 joy., Quickshot 2 contre une disquette pleine de nouveautés. **Cyril KOHLER, 13, rue Desmazieres, 49000 Angers. Tél. : 41.44.36.55 (le week-end).**

Recherche correspondant durable pour Amiga, possède des news et en recherche. **Florent DUSSOUILLEZ, 48, rue de la Moulette, 39300 Champagnole. Tél. : 84.52.19.29 (h. de bureau).**

Echange sur C 64, sur disq. contre matériel (disq. vierge, cartouche, manette), faire offre. **Laurent DEPRET, 40, rue des Violettes, 89290 Augy. Tél. : 86.53.85.02.**

Echange ou vends logiciels pour Amstrad (nouveautés) sur disq. **Luis-Manuel PEREZ, 4, impasse Chanut, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.38.45.22.**

Echange news sur ST (Test Drive, Bil Palmer, Bubble Bobble, etc). Rech. Out Run, cherche club ST, dans le Nord, poss. Crazy, Crash Garett, prg IBM. **Claude LEFEBVRE, 210, rue Henri-Barbusse, 59540 Caudry. Tél. : 27.76.04.93 (après 19 h).**

Echange news sur C 64/128, disq. uniq., (Out Run, Crazy Cars, Test Drive, 720 °, Skate od Die, California G., Guild of Thieves, Game Over...) **Jean-Marc GADY, 117, rue Edgar-Quinet, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 42.83.38.56.**

Ech. nbx jeux sur C 64 (K7 uniquemment), possède Out Run, Renegade, Rampage, Archon 1 & 2, Quartet et Bubble Bobble), envoyer liste + timbre. **Patrick DIEBOLO, 84, route de Mulhouse, 68170 Rixheim. Tél. : 89.65.35.81 (ap. 19 h).**

Echange logiciels originaux sur K7 pour Amstrad, envoyermoi vos listes ainsi que 2 timbres pour une réponse assurée. **Pascal IRACA, 51, allée du Frêne, Croix-Sainte, 13500 Martigues.**

Cherche contacts Atmos + Sedoric, pas sérieux s'abstenir, réponse assurée. **Joel PALUD, 5 bis, rue des Amoureux, 49190 Longué.**

Cherche contacts sur Atari ST toutes régions (réponse assurée), possède nouveautés. **Stéphane LOQUET, 343, rue Robert-Shuman, 27130 Verneuil-sur-Avre.**

Echange news (Bad Cat, Test Drive, Air Rally, WWF Winter Games 88, Barbarian II), cherche Pow. Cartridge 200. **Michel ARNAUD, Ferme de Savonnière. 54570. Tél. : 83.43.70.18 (le week-end).**

Echange jeux sur Atari 520 ST, possède news. **Olivier BRUCKER, 53, rue de la Chapelle, 57000 Metz. Tél. : 87.63.55.18.**

C 64/128 rech. images et musiques digitalisées, en possède pas mal et échange news sur disq., envoyer liste et enveloppe timbrée, réponse assurée: **Sabrien MOSKALA, place Delamarre, 23150 Chambron-sur-Voueize. Tél. : 55.82.13.26.**

Cherche contacts sur Atri 520/1040 ST en vue d'échanges durables, France et étranger, réponse assurée. **Fabrice BONTEMPI, rés. Prébois, les Jonquilles, 72, ch. de Pt de Vivaux à St-Tronc, 13010 Marseille. Tél. : 91.79.42.91.**

Souhaitant passer en 5 pouces 1/4, échange 50 K7 3 p. contre lecteur Jasmin ou vends K7 3 p. (minimum par 2) 50 F pièce, possède nbx nouveautés. **Jean-Luc RYAUX, Nezignan-l'Evêque, 34120 Pezenas. Tél. : 67.98.20.67.**

Recherche contacts pour échanges de nouveautés et d'utilitaires sur Amstrad CPC en région parisienne uniquement, envoyer liste. **Eric FENECH, 1, avenue Jean-Jaurès, 78210 St-Cyr-l'Ecole. Tél. : 34.60.52.80.**

Echange logiciel pour Amiga, possède nouveautés, région Strasbourg ou correspondance. **Philippe GRUSSSENMEYER, 25, rue des Cigognes, 67110 Reichhoffen. Tél. : 88.09.94.95.**

Apple 2C/2E cherche contacts pour échange de logiciels en tous genres, possède news. **Rodolphe THIEBAULT, 141, rue de la Mairie, 37520 La Riche. Tél. : 47.38.22.14.**

Cherche correspondant sérieux pour échanger news sur C 64 (disq.), envoyer liste + timbres, réponse assurée. **Eric DUVAL, 16, rue Pasteur, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.49.99.25.**

CBM 64 (disq.) échange jeux (cherche surtout des news), possède Out Run + Rygar Basil Mask + Jalk the Nippee II, etc., contacts sérieuxw. **David GIL, 3, avenue du général Leclerc, 11000 Carcassonne.**

Recherche idées ou sénarios de jeux. **Patrick PREMARTIN, 104, cours Gambetta, rés. St-Anne, bt 5, 13100 Aix-en-Provence.**

C 64 cherche contact pour échange sérieux, possède nbx news (Out Run, Test Drive, Platoon, Combat School, California Games). **Eric VERNANCHET, 2, rue de l'Eglise, 93450 Ile-Saint-Denis. Tél. : 42.43.10.96.**

Atari 520/1040 et Amiga 500/2000 cherchent contacts tous pays, vds Image Writer (1) 2 900 F. **Gérard BELTRUTTI, 2, rue Gaston Charbonnier, les Muguets, 06300 Nice. Tél. : 93.55.35.11.**

ERRATUM

PUBLICITÉ VALERMIKE

NOUS SIGNALONS À NOS LECTEURS QU'UNE ERREUR S'EST GLISSÉE DANS LA PUBLICITÉ VALERMIKE PARUE DANS TILT N° 53 DU MOIS D'AVRIL. LES TITRES DES RUBRIQUES COMMODORE ET AMSTRAD ONT ÉTÉ INVERSÉS. MERCI DE BIEN VOULOIR NOUS EN EXCUSER.

P.A

Echange, jeux sur TO 9, TO 8 sur K7 ou disquettes, contacts sérieux et durables, possède nbx jeux et nouveautés sur Angers si possible. **Denis MAILLARD, 19, rue H. Maindron, 49000 Angers.**

Vends ou échange jeux C 64 (possède Defender of the Crown, Marble Madness, Arkanoïd, etc.), urgent achète lecteur 1541 + nbx jeux sur disq. **Vincent TORTES SAINT JAMMES, 14, avenue de l'Artzamende, 64500 St-Jean-de-Luz. Tél. : 59.47.32.79.**

Echange logiciels pour Amiga 500 et IBM PC/XT et cherche doc. sur organisation des fichiers et répertoires sur disquettes Amiga. **Yves HABER, 5, Boisquenouille, 45570 Ouzouer-sur-Loire.**

Echange contre cart. Simon's Basic ou achète (bas prix) original Logo pour CBM 64 avec notice, cherche tab. graph. et contacts sur Moulins 03. **Jean-Pierre MYTHERBALE, 45, rue Pasteur Avernes, 03300 Moulins. Tél : 70.46.78.10.**

Cherche correspondants rapides pour échange K7 sur CPC 464, envoyer listes, cherche Grotemburg. **Alain DELAUNAY, 2, rue des Douits, 14700 Falaise. Tél : 31.90.45.00.**

Apple II GS cherche contacts tous pays. **Paul LAUER, 11, rue des Alouettes, 57134 Distroff.**

Echange news sur CPC 6128, possède Western Games, Grysor, Combat School, Freddy Hardest, B. Morane Espace, etc. **Hugues LAINE, 601, rue de la Gare Hareville, 88800 Vittel. Tél. : 29.08.26.87 (après 17 h).**

Atariste cherche contacts sympas pour échange de softs, même contacts pauvres, cherche disq. 3" 1/2 SF d'occasion à moins de 5 F et prgs hard. **Laurent BATZENSCHLAGER, brigade de gendarmerie, 05330 Saint-Chaffrey.**

Atari 520/1040 STF échange programmes, possède et cherche nouveautés. **Jean-Michel DEFFE, 274 c, rue du Temple, 30000 Nimes-Saint-Cesaire.**

Echange Modem Digitelec 2000 contre prgs Commodore (news) ou prgs Atari 520 STF (Modem aux normes CBM). **Olivier IVANGINE, 07550 Jaujac. Tél. : 75.93.22.36.**

Echange logiciels sur Atari ST et recherche news. **Eric GOSSET, 19, rue du général Foy, 02140 Vervins.**

Echange ou vends logiciels sur ATri 520/1040 STF, possède toute sorte de programmes (jeux + utilitaires). **Samuel PICCHIOTTINO, 7, rue Coty, 73200 Albertville.**

Amiga 500 échange logiciels (the Feary Tale Adventure, Backflash...). **Yann BRIARD, 169, avenue du général Leclerc, 92340 Bourg-la-Reine.**

CPC 64 échange jeux originaux, cherche le jeu Tyrann et toutes aventures ou jeux de rôles. **Pierre ANDRE, 1A, rue Louis Arnaud, 07300 Tournon. Tél. : 75.08.35.28.**

Echange jeux ou utilitaires sur Amstrad 6128, possède grande logithèque, pas sérieux s'abstenir, réponse assurée (envoyer liste). **Christophe DARRE, avenue Victor-Hugo, 62179 Wissant. Tél. : 21.35.94.43.**

ST cherche correspondants sérieux pour échanger, acheter tous programmes pour 520 ST. **Roger MOFFA, 83, rue J.-F. Navez, 1210 Bruxelles.**

Amiga + Atari ST + laser, passionné de Pao, cherche logiciels tournant sur ST sous Aladin (Mac) ainsi que news (surtout bons utilitaires). **Johnny DAUBES, 25, avenue des Vallons, 64100 Bayonne. Tél. : 59.52.14.04.**

Echange nbx softs sur Apple II c/II e en Outre-Atlantique (Canda, U.S.A.), et même en France : réponse assurée, Atari 520 ST, échange news. **Guillaume VIALLE, 393, avenue de Provence, 07500 Granges-les-Valence. Tél. : 75.44.78.34.**

Echange jeux sur 520 ST et Spectrum, vends 2 x 81 + 16 K + interface manettes + 1 manette + nbx jeux et livres, prix : 300 F. **Philippe GAUDIN, 4, allée de la Croix Rompue, 78124 Mareil-sur-Maulore. Tél. : 30.90.78.99.**

Echange news sur K7 pour C 64, possède Last Ninja, Sentinel, Delta Barbarian et de nombreux autres, recherche Domsdark's Revenge. **Michael OLSZAK, 156, rte des Manessieres, 74160 Collonges-sous-Saleve. Tél. : 50.43.73.17.**

Echange jeux sur Commodore 64 et Atari 130 XE le tout sur disquette, vends pour 800 XL, Codewriter original valeur 230 F, vendu 100 F. **Hervé LABROUSSE, 23, rue Paul Eluard, Tour A1, 93000 Bobigny. Tél. : 48.30.35.61 (après 18 h).**

Amstradien cherche aide sur le logiciel Tyrann, faire offre, vends logiciels originaux, px intéressants. **Eric JARLAND, résidence Parc de Capeyron, Médoc A, 33700 Mérignac. Tél. : 56.47.20.97.**

Echange et achète logiciels pour Amiga 500 (news ou autres), cherche copieur et logiciel de création graphique (ex : Deluxe Vidéo...). **Fabrice JONUEL, 48, rue de la Bergerie, 54840 Gondreville. Tél. : 83.63.64.13.**

Amiga ST échange news contre jeux ou disqs vierges, réponse assurée. **Hugues ABRAHAM, 11, allée des Tilleuls, résidence du Parc, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.30.69.78 (après 19 h 30).**

Cherche contact pour Amiga, pour échange news, contacts amicaux et durable, possède King of Chicago. **Pierre FRANCOIS, rue des Carrières, les Cèdres, 42270 St-Priest-en-Jarez. Tél. : 77.74.36.73.**

Cherche contact Amiga pour échange news essentiellement contact riche, possède King of Chicago. **Pierre FRANCOIS, rue des Carrières, les Cèdres, 42270 St-Priest-en-Jarez. Tél. : 77.74.36.73.**

Echange jeux sur Apple II c, possède news, cherche Ace of Aces, contacts durables, réponse assurée, envoyer liste. **Arnaud GOUGNE, chemin de la Source, 26200 Montelimar. Tél. : 75.51.11.30.**

Amiga cherche programmes PDS et autres fonctionnant avec émulateur IBM et jeux d'aventure genre Infocom pour Amiga. **Patrick MONTIER, 37, bd du Portugal, 35200 Rennes. Tél. : 99.51.86.72.**

Ech. Radioc Multipex Combi 80 contre Atari 520 STF ou CX5 Yamaha, complet ou MSX II, Philips 8250 complet, mon matériel est neuf, et jamais servi. **Pierre SOGNO, La Gliera, 73240 St-Genexiguie.**

Echange jeux sur C 64 : Winter Games, Gauntlet World, Games..., liste sur simple demande, cherche aussi lecteur de disquettes, bas prix. **Jean-François ORSINI, Villa les Oursons, Casatorra, 20600 Biguglia. Tél. : 95.33.33.51.**

Echange nombreux programmes sur Atari ST, recherche nouveautés. **Loic JEGOUZO, 41, rue Victor Schoelcher, 56100 Lorient. Tél. : 97.37.11.65.**

Attention : J'échange un Atari 800 XL + un Hector contre tout matériel ou logiciel (trait, texte ou autres) pour mon Amstard CPC 6128. Merci. **Cedric MARTINEZ, 60, Hameau du Vallon, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.48.28.**

Echange cartouches de jeux pour CBS Collecovision, réponse assurée, possède déjà : Star Treck, 2010, Frenzy, Spectron, etc. **Stéphane DEBERDT, route d'Arzano, 29130 Quimperlé. Tél. : 98.96.31.96.**

C 64 échange nombreux logiciels (jeux et utilitaires) sur région nantaise exclusivement, réponse assurée, envoyer liste. **Yves MOREAU, 38, rue du Starde, 44220 Couëron. Tél. : 40.86.33.37.**

Vends, échange news pour Commodore 64 et Amiga, je reçois constamment des news, car j'ai de nombreux contacts. **Olivier DABST, 100, rue Frédéric Mistral, 54700 Ludres. Tél. : 83.54.95.42.**

Amiga usé cherche sérum pour détruire tous les virus. Merci ! **Bruno ETHVIGNOT, 17 A, rue Jules-Ferry, 25000 Besançon. Tél. : 81.52.41.85.**

Atari ST/Amiga 500 cherche contacts pour échanges de programmes, idées Demos. **Christophe JOUIN, 53, rue Debussy. Tél. : 51.62.05.15.**

Echange programmes sur Amiga 500 et Atari ST. **Philippe MEROZ, résidence de l'Ese, plateau du Mouon, 91190 Gif/Yvette.**

Atari 1040 STF nouvelles Rom cherche contact pour échanges divers, réponse assurée, liquide de soft pour Amstrad, sur 3', 5' 1/4 et K7. **Michel TELLIER, 6, rue Jean Bouin, 95600 Eaubonne.**

Cherche contacts sur Amiga et SFT. **Louis VIGREUX, résidence Clos Rejoui, Cantenay, 76116 Ry. Tél. : 35.34.05.22 (après 18 h).**

Cherche contact sur ST pour échange de logiciels contre matériels (Ram, Blitter, Free Boot, etc.), ou logiciels. Faites vos propositions. **Patrick GUERCHON, 11, rue d'Orbey, 67100 Strasbourg.**

C 64 K7 poss. Out Run, Rygar, Trantor, Rampart, C. School 1 + 2, C. América, Rampage, Buggy Boy, Ace 2, V. Hardest 1 + 2. **Sébastien LAUGEL, 17, rue du Rossignol, 68170 Rixheim. Tél. : 89.44.57.49 (après 18 h).**

Echange ou vends sur K7 computer + hits cause erreur prix d'achat 99 F, vendu 70 F, cherche contact pour échange sur disq., possède un 6128. **Sandrine martin, 135, rue Danielle Casanova, 93300 Aubervilliers.**

Echange jeux sur Atari ST possède nouveautés, contacts sérieux. **Eric GADAY, 45, rue Professeur Morat, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.34.10.**

CPC 6128 recherche correspondants sérieux pour échanger news (utilitaires et jeux). . **Tél. : 93.75.70.90 (après 17 h).**

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

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

GAMME SINCLAIR

- LOGICIELS ET PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48+ / 128 / PLUS 2
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX (**100 FF** les 4 rouleaux port compris - envois hors Europe ajouter 20 FF)
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM (**400 FF** les 20 port compris - envois hors Europe ajouter 10 FF)
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 et ZX 81
- PIECES DETACHEES POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48 + / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc...
- U.L.A.s, ROMS, et "PUCES" en tous genres.
- MANETTES DE JEUX - INTERFACES MANETTES SPECTRUM: SIMPLE **120 FF** (Hors Europe + 10 FF) ou DOUBLE **200 FF** (Hors Europe + 20 FF)
- INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

GAMME ACORN BBC

- LOGICIELS ET PERIPHERIQUES BBC B
- UNITES CENTRALES, LOGICIELS ET PERIPHERIQUES BBC MASTER et BBC COMPACT
- LECTEURS DISQUETTES, ROMS, 2e PROCESSEURS, ETC...

COMMODORE 64

- Logiciels K7 "BUDGET" uniquement
- Plus de 150 logiciels K7 nouveaux à **26 FF** et **31 FF**

Demandez le catalogue se rapportant à votre ordinateur
Spécifiez le modèle S.V.P.

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier
REGLEMENT PAR :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la convertion)
ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS.
Rédiger les mandats, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.
Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANCAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44.291.257.80 de 8h à 19 h.
VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : DUCHET COMPUTERS
51, Saint-George Road CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE Téléphone : + 44 291 257 80

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales

Nouveau Atari STF cherche contacteur région Alsace uniquement pour échange jeux, échange aussi jeux sur C 64 disq. **Denis DERRENDINGER, 15, rue de Paris, 67230 Benfeld.**

Freisacher Amiga Club, cherche contacts en France et étranger pour échange de news. **F.A.C., 20 Hohenzollernstrasse, 7814 Breisach, R.F.A. Tél : 076.12.35.36.**

Amiga 500 cherche contacts pour échange de prgs, astuces, etc. Durable et sérieux, échange sur C 64/128, possède très nbrx prgs sur disqs. **Chistian DEMEYER, F1 rés. Concorde, rue de la Paix, 59270 Louvroil. Tél. rés. : 27.33.83.23 ou 27.65.06.79.**

Atari XL cherche cartouche ou disq. assembleur + doc. de même que Bivouac, Tonic Tine, Iron Horse, Basil, Winter Games... Possibilités d'échange. **Mathieu FILIOT, 19, place de Gaulle, 62218 Loisons-sous-Lens. Tél. : 21.78.64.82.**

Amiga cherche correspondance avec l'international pour vendre nbrx softs ou échanger, annonce très sérieuse. **Michel SERET, 7, rue d'Anvers, 48000 Verviers, Belgique. Tél. : 22.36.61.**

Echange dernières nouveautés pour Atari XE/XL, achète ou échange drive 1010 et imprimante, réponse rapide et assurée. **Richard DUBETTIER, 1, rue des Beaumes, 13800 Istres.**

Echange ou vends logiciels pour Amiga 1000, possède nouveautés, réponse assurée, liste contre enveloppe timbrée. **Catherine WRONG, 4, cours des Roches, 77186 Noisiel. Tél. : 60.17.49.78 (après 18 h à 20 h).**

Echange logiciels sur ST et vends nbx disqs de jeux pour Amstrad. **Luis Manuel PEREZ, 4, impasse Chanut, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.52.21.**

Réalise vos Images et sons digitalisés sur Atari ST. **Benoit FREMONT, 53, chemin de la Marchaudière, 91100 Saintry-sur-Seine. Tél. : 60.75.58.54.**

Amiga recherche correspondant sur Amiga 500, je possède nbx softs et reçois des nouveautés chaque semaine. **Dominique WOJCK, 17, rue Marchand, 59147 Gondecourt. Tél. : 20.32.44.51 (après 19).**

Atari 1040 ST Nouvelles Rom cherche contact pour échanges de trucs et astuces, réponse assurée. Liquide softs pour Amstrad 464 et 6128. **Michel TELLIER, 6, rue Jean Bouin, 95600 Eaubonne.**

Echange nbx progs pour Spectrum sur K7 ou disq. Beta Disq. 5'' 1/4, vds originaux (50 dont Wizball, Infiltrator), joindre 2 timbres à 2,20 F. **Xavier TARDY, 11, rue Ampère, 21000 Dijon.**

Echange jeux et utilitaires sur Amiga, cherche contacts pour échanges d'astuces sur Amiga 2000/XT. **Jean-Pierre CINTZ, 4, rue du Grisard, 92700 Colombes. Tél. : 47.81.60.66.**

Vends ou échange contre un magnétoscope un C 128 D (lecteur 5'' 1/4 intégré) + 1 joystick + lecteur K7 + de nombreux logiciels, prix à débattre. **Alexandre PEZET, 1, rue du Pré-Saint-Martin, 78910 Orvilliers. Tél. : 34.87.70.34.**

Echange ou vends news sur C 64 en K7, possède un grand nombre de nouveautés, **Stéphane PRONNIER, 18, les Nouveaux-Horizons, 78990 Elancourt.**

Echange ou vends news sur C 64/128, K7/disq., possède : the Train, Traz, Rainbow Dragon. **Po SAYSOURINHONG, 3, place du Bois de la Grange, 77186 Noisiel. Tél. : 60.17.35.11.**

Amiga 500 cherche contact sympa pour échange de prgs en particulier utilitaires, vends aussi CBM 128 + 1571 à bas prix. **Didier VERON, 57, av. de Coeuilly, 94420 Le-Plessis-Trévise. Tél. : 45.94.19.97 (après 19 h).**

Echange ou vends nouveautés pour Atari ST (Ultima IV, Mask, Dieux de la mer, Ums, Wizball, etc.), vends modem émulation Minitel etc pour ST : 1 200 F. **Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

C 64 échange et recherche news 88. **Pascal PAPON, 26, allée Apollinaire, 93270 Sevran. Tél. : 43.84.05.20 (après 19 h).**

Echange ou vends jeux (news) sur C 64, mes news au 1/02/88 : Platoon, Deja vu, Marche à l'ombre et autres, réponse assurée si timbres joints. **Hervé LE GUIFFRANT, 6, rue P. de Ronsard, 78540 Vernouillet. Tél. : 37.65.63.67.**

Echange nombreux jeux et utilitaires pour C 64 sur disquettes, cherche Power Cartridge contre programmes, faire offre, réponse assurée. **Pascal FORNASIERO, 73, rue de Monthermé, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.59.36.22.**

Amiga cherche contacts dans les Alpes-Maritimes pour échange de jeux. **Cédric LE ROUX, 38, avenue Auber, Palais Hispania, 06000 Nice.**

Echange prgs C 64/128 : Platoon, Appolo 18. Bobsleigh, Match Day II. **Eric VERNANCHET, 2, rue de l'Eglise, 93450 Ile-Saint-Denis. Tél. : 42.43.30.96.**

Thomson Top disq. 3,5 et 5,25 cherche contacts sérieux, possède de nbx logiciels, cherche Bob Winter + Marque jaune + Mach 3, envoi listes. **Martial HAUTEREAU, 26, rue de Bessancourt, 95480 Pierrelaye.**

Echange logiciels Atari ST, cherche contact, achète souris ou cordon (même hors d'usage), vends Canon V - 20 MSX : 450 F, avec accessoires. **Stéphane LOQUET, 343, rue Robert Schuman, 27130 Verneuil-sur-Avre.**

Amiga 500, débutant échange programmes. **Gwenael ROPERT, 24, rue de Tourraine, 56300 Pontivy.**

520 ST recherche contacts pour échanges. **Pascal WOLFF, rue de l'Est, 68110 Illzach. Tél. : 89.52.71.72.**

Echange et vends logiciels pour CPC 6128, possède nouveautés écrire sur le 3615 code ASPAR BAL M21 ou à **Alexis LETOURNEL, 17, allée des Fleurs, 76240 Bonsecours.**

Recherche contacts sérieux pour Atari ST (logiciels professionnels, docs, montage électronique, jeux, astuces, etc. **Joël FREYERMUTH, 4, rue des Champs, 57410 Etting. Tél. : 87.02.13.60.**

Cherche correspndants (sérieux) sur C 64 (disq.) pour échanges divers et surtout durables. **Frédéric. Tél. : 87.91.46.28.**

CBM 64 échange : test drive, WWF, Wrestling, the Train, Yeager Adv., Fig. T., Quedex, Winter Olympiad, Rastan, SS, Basket : + nbx news contre autres news. **Stéphane FACOTTI, 11, rue du Rossignol, 68170 Rixheim. Tél. : 89.64.26.02.**

Echange jeux (possède Barbarian, Paper Boy, Spindizzy...), je voudrais échanger ces jeux contre Arkanoïd, Aigle d'or, Dieu de la mer, si possible. **Yannick LEBORGNE, 8, rue des Bois, 29220 Plouédern. Tél. : 98.85.20.96.**

Echange dernier news sur Amiga, joindre liste pour réponse, recherche contacts sérieux en R.F.A. et au Luxembourg. **Olivier FLAMION, 16, rue du Jura Cosnes, 54400 Longwy. Tél. : 82.24.14.92.**

Console Sega : échange ou vends cartouches et Light Phaser. **Jacky CANTIN, 11, rue de Tchécoslovaquie, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.15.04.**

Amstrad 6128 cherche correspondants pour échange, possède nbx jeux (cherche California Games). **Franck BARRERE, 670, avenue de l'Hautil, Carrières-sous-Poissy, 78300 Poissy.**

Possesseurs Exelvision cherchent contacts pour échanger softs, docs, astuces... Programmeurs bienvenus pour réaliser logiciels. **Xavier GERBEAUD, 54, rue Cazenave, 33100 Bordeaux. Tél. : 56.86.19.62.**

Spectrum 48 K cherche contact pour modem et échange avec plaisir jeux divers (Platoon, Indiana Jones, j'ai Pawn, Combat, School, etc.) **Christophe HENDRIKX, Mezewlei, 8, Kareclew, Belgium. Tél. : (32/3) 666.47.88.**

Pour Amiga 500 je possède documents français imbattables indiquant toutes les possibilités + démonstration. J'échange contre jeux. Réponse assurée. Urgent. ! **Victor FANUS, résidence Stamy II, esc. B, allée Maurice-Audin, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.88.24.13.**

Echange ou vends nouveautés pour Atari ST (Ikari Warriors, Ice Palace, etc.). Vends Modem pro : 1 200 F. Imprimante MPS 803 pour CBM 64 : 900 F. **Laurent BOUMEDDANE, 9, Avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

Echange news pour CBM 64/128. Possède Barbarian, Test Drive, Renegade, Out Run, Combat School, California Games, Skate or Die... Assurée. **Thomas BARDEL, 7, rue de la Volaille, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.64.45.**

Echange « Power Cartridge » contre 20 disquettes de news (California Games, Depender or Cr, Test Drive, Out Run, Renegade, Akanoïd II, Sky Fox II...). **Thomas BARDEL, 7, rue de la Volaille, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.64.45.**

Echange nbrx jeux sur CPC 6128 (news). Envoyer liste. Vends aussi C 64 + lecteur K7 (Barbarian, Fist 2). Bas prix. **Jean-Pierre THÉBAULT, résidence du Bois-Nel, bât. D, 35650 Le Rheu. Tél. : 99.60.77.88.**

Vends ou échange jeux sur Thomson MO 5 (K7). Cherche nouveautés. **Jérome DELLACASAGRANDE, 17, avenue Joseph-Reinach, 04000 Digne.**

Echange ou vends news sur C 64 (débutants s'abstenir !). Mes news au 1-4-88 : Ikari Warriors, Rollingthunder, Impossible Mission 2... **Hervé LE GUIFFANT, 6, rue P.-de-Ronsard, 78540 Vernouillet. Tél. : 39.65.63.67.**

Echange de programmes pour C 64 sur disq. Possède super news ! **Richard SENECAL (W. K !). 1467, Jacques-Lemaistre, HQM 2 C 3, Montréal PQ, Canada. Tél. : 1.800.514.387.3352.**

Echange jeux (Blacklamp, War Shock, etc.) sur 520 ST. Echanges sérieux et amicales. Envoyez vos listes à **Marc SATO, 33, rue du Général-Sarail, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.67.48.99.**

Echange nouveautés sur ST (Gunship Enduro-Racer, etc.) contre originaux complets seulement. Faites vos offres. **Patrick GUERCHON, 11, rue d'Orbey, 67100 Strasbourg.**

Cherche contacts sérieux dans tous pays. Débutants s'abstenir. Cherche sources en assembleur Seka 68000. Cherche membres pour groupe Amiga. **Jean-Yves CHENU, 12, rue de Malnoue, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 64.68.35.75.**

Echange Megas news sur C 64. Cherche correspondant(e)s sérieux rapides et dans tous les pays. Envoyer listes.

RUN INFORMATIQUE

l'accueil, le sérieux, les prix, le choix, la compétence, l'avant et l'après-vente !!

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
Télex : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE Sortie BOBILLOT

ouvert de 10 h à 19 h du lundi au samedi

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 4
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 SD Couleur EGA
1640 DD Mono Hercules
1640 DD Couleur EGA
1640 HD Mono Hercules 11 255 F
1640 HD Couleur EGA 14 815 F
Consultez nous

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 (CICI) 2 950 F
REALTIZER (CICI) 1 730 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4 450 F
● logiciels graphiques ST
AEGIS ANIMATOR 585 F
PUBLISHING PARTNER 1 600 F
QUANTUM PAINTBOX (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 8512 et 8256 nous consulter
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 3,5,1ecteur 5 1/4 (AT).
Moniteur couleur 1084 : 26 790 F
OFFRE SPÉCIALE BUREAUTIQUE :
PROWRITE - SUPERBASE - MAXIPLAN
A2000 XT + OFFRE : 29 780 F
A2000/20 + OFFRE : 24 456 F
1 AN DE MAINTENANCE SUR SITE GRATUITE

● éducatifs ST
MATH 3° 225 F
MATH 5°-4° 225 F
MATH 6° 225 F
● jeux ST
GUN SHIP 280 F
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE 295 F
UNINVITED 310 F
ULTIMA IV 320 F
SPIT FIRE 40 285 F
BATTLE SHIP 160 F
SLAP FIGHT 230 F
PREDATOR 230 F
OIDS 232 F
ACADEMY 232 F
IKARRI WARRIORS 165 F
DUNGEON MASTER 255 F

COMMODORE NOUVEAUX 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. 12 680 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 compris 1 an de maintenance sur site gratuite.

● musique AMIGA
AEGIX SONIX 750 F
SOUND SCAPE 1 230 F
PRO MIDI STUDIO 2 860 F
● graphisme et animation
D PAINT II PAL 750 F
DIGI VIEW PAL Nous consulter
DIGI PAINT PAL 630 F
DE LUXE VIDEO Nous consulter
BUTCHER PAL 425 F
VIDEO SCAPE 3D PAL 1 855 F
SCULT 3D PAL 950 F
ANIMATE 3D PAL 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 130 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°-4° D 198 F
MATH 3° D 202 F
DÉCOUVERTE DE LA VIE 6°-5° D 205 F
FRANCE MONDE C 176 F - D 209 F
FRANÇAIS CE1-CE2 C 175 F
● jeux amstrad CPC
TETRIS C 110 F - D 150 F
PLATOON C 112 F - D 160 F
ATF C 88 F - D 130 F
NIGEL MANSELL
GRAND PRIX C 123 F - D 205 F

● traitement de texte • fichier
SUPERBASE PRO 2 490 F
PROWRITE en français 1 290 F
PAGE SETTER (PAO) FR 1 650 F
VIZAWRITE FR 1 450 F
PACK BUREAUTIQUE 2 990 F
● jeux amiga
FERRARI F1 300 F
ROADWARS 250 F
THE WALL 150 F
STRANGE NEW WORLD 200 F
CRACK 200 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE 260 F
THUNDERBOY 170 F
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE 350 F
GARRISON 260 F
PORT OF CALLS 415 F

COMMODORE 64
● unités centrales
● périphériques
● jeux commodore
THE TRAIN C 130 F - D 190 F
A.T.F. C 95 F - D 145 F
BLOOD VALLEY C 120 F - D 174 F
ROLLING THUNDER C 120 F - D 148 F
TOP TEN COLLECTION C 115 F - D 138 F
ARKANOID C 115 F - D 150 F
PREDATOR C 120 F - D 174 F
VOYAGER D 165 F
IMPACT C 120 F - D 155 F
GRISOR C 80 F - D 120 F

UNITRAX C 115 F - D 170 F
PREDATOR C 115 F - D 175 F
ARKANOID II C 107 F - D 150 F
TOP TEN COLLECT C 115 F - D 165 F
ROLLING THUNDER C 115 F - D 165 F
GREMLIN 10 COMPIL C 120 F
DRUIDE II C 110 F - D 174 F
SIDE ARMS C 103 F - D 152 F
BLOOD VALLEY C 120 F - D 174 F
CHAMPIONSHIP SPRINT C 120 F - D 174 F
RUN C'EST LA BOUTIQUE COPAIN ! ACHETEZ VOTRE ORDINATEUR VOUS BÉNÉFICIEREZ D'UNE REMISE DE 10 % DE SA VALEUR EN LOGICIELS-JEUX-ACCESSOIRES...

STRIP POKER II 150 F
FLIGHT SIMULATOR II 385 F
JET 465 F
STAR WARS 225 F
CHESS MASTER 2000 185 F
XENON 210 F
KING OF CHICAGO 370 F
GRID START 135 F
SILENT SERVICE 390 F
LES NOUVEAUTÉS ARRIVENT TÉLÉPHONEZ !!
EMULATEUR MINITEL
FLAMITEL avec câble Minitel 1 530 F
LIBRAIRIE AMIGA
nous consulter !!

FLASH ! FLASH ! les derniers logiciels de votre machine sont arrivés. Consultez-nous.

COLLECTIVITES ÉTUDIANTS !! Consultez-nous, de bonnes affaires vous seront proposées.

CREDIT : 1. PARTICULIER CETELEM 3 formules 2. CRÉDIT ENTREPRISE 3. LEASING

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dépt. VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
..... Machine .....
Logiciel .....
Matériel .....
Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels 20 F Sup pour contre-remboursement 30 F. Matériel par SERNAM EXPRESS 200 F.
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐
SIGNATURE
Signature des parents pour les moins de 18 ans.
Total .....
TILT 5

CRÉDIT CETELEM IMMÉDIAT : NOUS CONSULTER
Je préfère règler par carte de crédit bancaire n° de carte
Expire à fin.../...
Date de commande :
Signature obligatoire :
CB E

DEMANDEZ NOS LISTES DE PRODUITS POUR VOTRE MACHINE : (marque) .....

P.A

Réponse assurée (disq. only !). **Jean-Philippe FROMENT, 1, allée des Freesias, bte 53, 1030 Bruxelles, Belgique.**

Cherche contacts sur Amiga pour de logiciels, vente ou achat de matériel (v. lecteur 3"1/2 et 5"1/4 à bas prix). **Vincent AIMEZ, 373, rue Mare-des-Champs, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.59.71.70.**

Amiga recherche contacts sérieux pour échanges jeux et utilitaires. **Michel BLUMENFELD, 5, les Sions, 17137 Esnandes. Tél. : 46.01.36.17.**

C 64 cherche contact sérieux en vue d'échanges de progs, nombreux progs disq. et cassettes. **Daniel CHAMBON, 30, impasse des Frères-Dheret, 78700 Conflans-St-Honorine. Tél. : 39.72.85.61.**

Echange jeux sur 6128 (Renegade, Bob Winner, Sorcey, etc.). Cherche contact sur Montpellier. **Frédéric ZAHONERO, 1093, av. de Maurin, 34070 Montpellier. Tél. : 67.27.29.58 (le week-end).**

Vends ou échange pour TO 8 K7 et 3"1/2 (Slap Fight, Super Ski, Atonik, Fis, Kya, etc.). Echange logiciel Amiga New (disq.). **Jean DELNARTY, 58, avenue des Cévennes, 26120 Chabeuil. Tél. : 75.85.26.28.**

Amiga cherche contact sérieux pour échange de logiciels, réponse assurée. Cherche ext. pour AM. 1000. **Catherine WONG, 4, cours des Roches, Noisiel. Tél. : 60.17.49.78 (de 18 h à 20 h).**

Cherche contact Amiga et programme ou échange. **Jean-Pierre ISAI, 407, place Jacques-Prévert, 91000 Evry. Tél. : 64.97.37.45.**

Echange news sur Amiga 500 ou C 64. **Pierre MISLIN, 39, allée Salmoville, 91190 Gif.**

Echange et vends nbrx softs dont news pour Amstrad 6128, vds originaux pour 464, 25 F. Contact sur 3615 Aspar Bal M21 (Magnum). **Alexis LETOURNEL, 17, allée des Fleurs, 76240 Bonsecours.**

Cherche contacts sérieux pour échanger news sur C 64 (disquettes). Possède : Chess Master 2000, The Train, Bivouac, etc. **Frédéric MUSCHAK, 5, rue Boileau, 92140 Clamart. Tél. : 46.30.87.76 (ap. 19 h 30).**

Ataristes ! achète, échange ou vends jeux sur 520 ST (dont CPT Blood, Goldrunner, Barbarian, Manoir). Cherche GFA Basic version 2-02. **Philippe DUBOIS, 3, rue de la Paix, 66000 Perpignan. Tél. : 68.34.02.39 (après 18 h).**

Echange ou vds jeux sur disq. + vds jeux sur K7 pour MO-TO. **Raphaël MERMOND, 17, rue Wilson, 38610 Gières. Tél. : 76.89.92.76.**

Meganews : des centaines de Ko d'astuces, bidouilles, trucs inédits sur Atari ST. **Marc CHATAIN, B.P. 11, 65110 Cauterets.**

CPC 6128 cherche correspond., possède news (Hurlement, Bob Morane) et en recherche. Pas sérieux s'abstenir. **Benoit DAMEROSE, 68, rue du Châtelet, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.59.10.30.**

Amiga 500. Echange, vends, achète programmes. Envoyer liste. Réponse assurée. **Sylvain FAVIER, 9, avenue Jules-Ferry, 42400 Saint-Chamond.**

Echange nouveautés sur Amstrad CPC 6128 (Side Arms, Western Games, Oxphar). A Paris uniquement. **Julien LAFOUGE, 13, rue Scipion, 75005 Paris. Tél. : 43.37.82.27.**

Echange jeux 520 STF, news SF ou DF + trucs et plans sur Dungeon Master. **Hervé DOLEAC, 71, rue Rambuteau, 75004 Paris. Tél. : 42.78.22.56.**

Echange pour C 64 programmes (possède : Test Drive, Knight Orc, Nebulus, Defender, Outrun, etc.), contacts durables et sérieux. Réponse assurée. **Olivier PERALDO, 17, rue Sadi-Carnot, 26400 Crest.**

Echange news sur C 64 (disq.). Possède Defender Crown, Pirates, California Games, Passagers du vent, Guild of Thieves, Borrowed Time, Barbarian... **Olivier BATAILLE, 76, rue Victor-Hugo, 62950 Noyelles-Godavit. Tél. : 21.75.76.10.**

Cherche doc. pour imprimante EXL-80. Possibilité racheter doc., payer photocopie, échanger contre softs pour 520 ST... **Alain LAMBERT, 5, rue La Rochefoucauld, 60100 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.71.10.**

Echange programmes sur Atari 800 XL disq. seulement. **Philippe MORELLI, rue de la Poste, 30150 Montfaucon. Tél. : 66.50.15.44.**

Echange jeux sur disq. pour C 64. Je possède Test Drive, Western Games, Skate or Die, etc. Envoyez vos listes, réponse assurée. **Jérome FOSSE, 21, allée des Saules, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : 39.71.09.08.**

Stop ! Pour Amiga 500, cherche logiciels (news ou autres). Contact sérieux (aussi à l'étranger), cherche ext. 512 K : 700 F environ. **Fabrice JONVEL, 48, rue de la Bergerie, 54840 Gondreville. Tél. : 83.63.64.13.**

Amiga et Atari ST échange tous softs. Réponse assurée, possède new. **Thierry MESTREL, 160, galerie Arlequin, 38100 Grenoble.**

Echange et vends new. Contacts sérieux et rapides. Uniquement 30 et 34 sur 520 STF. **Sylvain LECA, 3, faubourg de Mandiargues, 30170 St-Hippolyte-du-Fort. Tél. : 66.77.67.60.**

Echange nbrx softs sur 520 ST. Possède pas mal de news. Test Drive, Barbarian, Crazy Cars. Recherche utilitaires. **Ronan LUSSOU, 35, rue Louise-de-Kerouar, 29243 Guilers. Tél. : 98.07.68.13.**

Echange news sur C 64, possède Terramex, Predator, Indoor Sports, Tetras, etc. (disq. only) sur région lyonnaise si possible. **Philippe JEANDENANT, 36, chemin de la Citadelle, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.11.26.**

Echange jeux pour C 64 + disq. Skate or Die, Test Drive, Addictaball, California Games et recherche progs tournant en mode 128 ou CPM sur 128. **Eric SCHERB, 7, rue de la Grotte, 68230 Walbach.**

Echange Commodore 128 D + MPS 80 I + Power Cartridge + disquettes + lecteur K7 + 160 K7 originales contre un Amiga 500 + périphériques ou contre un Atari 1040 STF + moniteur couleur ou bien le tout pour 7 500 F ! Tous les jours à partir de 17 h 40. **Paris et sa région. Tél. : 42.38.03.55.**

Echange Spectrum 48 K + Péritel + int. joystick Kempston + magnéto + jeux (+ de 50) + revues UK + surprise ! contre MSX Canon V 20 t.b.é. + cartouches /5 min.). **Vincent MOSLARD, 8, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.11.58.**

Amiga 500 digitalisant des images cherche un contact qui digitalise le son pour échanges divers. **Eric LASSAGNE, 29, rue du Docteur-Charcot, 92000 Nanterre. Tél. : 47.24.08.46 (soir).**

Echange ou vends jeux pour Atari 800 XL. Recherche nouveautés comme Druid, Knight Orc, Mirax Force, Pirates..., Tuer n'est pas jouer... **Claude CHARPENTIER, 23, rue du Stade, 57660 Grostenquin. Tél. : 87.01.70.62.**

C 64 disq, échange nombreux jeux (possède Gryzor, Bobsleigh, Salomons Key, Bankok Knights, Super Sprint, etc.). Envoyez liste. Merci. **Stéphane GARCIA, 13, rue des Lilas, 77330 Ozoir-la-Ferrière.**

C 64/128 échange ou vends news : Ibal 2, Gryzor, Chap. s. Sprint sur K7/disq. **Po SAYSOURINHONG, 3, place du Bois-de-la-Grange, 77186 Noisiel. Tél. : 60.17.75.11.**

Echange logs Amiga et ST, réponse assurée, contact sur 3614 RTEL BAL Amiga et ST Fou. **Dominique BOUSENDORFER, 16, rue de Kerbach, 57460 Behren-les-Forbach.**

Echange nombreux jeux sur C 64 disq. uniquement possède : Quedex, Defender of the Crown, Trantor, Out Run... Envoyer liste, réponse assurée. **Philippe BOUZEGAOU, 3, rue Nungesser-Californie-II, 64140 Billère. Tél. : 59.92.16.87.**

Débutant sur Amiga cherche contacts divers, possède news. Vds nbrx disq. 5"1/4 pour Apple et autres, bas prix. **Laurent JOUFFRE, 5, rue de l'Alizarine, 84000 Avignon. Tél. : 90.87.20.31 (17 h 30).**

Echange logiciels sur Atari 520 STF et sur Amstrad CPC 6128. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir. **Franck et Stéphane FOTNAINE, 4, rue Dupont-de-l'Eure, 75020 Paris. Tél. : 43.61.59.71.**

Echange logiciels sur région de Rennes sur 520 ST. **Pierre-Marie DELEBECQUE, 2, rue d'Orléans, 35000 Rennes. Tél. : 99.79.19.77.**

Echange logiciels pour 520 STF. Réponse assurée (Isère, Savoie, Rhône-Alpes). Cherche news. **Florent GUETAT, 2, rue des Aulnes, 73490 La Ravoire. Tél. : 79.70.26.03.**

Cherche contacts sur MO 6 disq. 3"5. Echange jeux sur MO 6 K7 et disq. Vends Pictor (car.), Airbus (car.), Pulsar, Eliminator, Toutankhamon (K7). **Eric ENNIFAR, 6, rue Léon-Hoerle, 67540 Ostwald. Tél. : 88.67.01.75.**

Atari 520 ST, échange ou vends nombreuses nouveautés (Out Run, Barbarians 2, Xenon, Enduro Racer, Dungeon Master, Space Harrier). **David RICHELET, avenue des Marronniers, 26730 Hostun. Tél. : 75.48.81.09.**

Amiga 500 cherche contacts (France et étranger) pour échanges divers. Réponse assurée. **Luc CHEMIN, 178, rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.47.39.81.**

Amiga : échange toutes news contre disquettes vierges (Voyage centre Terre, Mach 3, 3 Stooges, Jiana Sisters, Jet, Xenon, Roadwars, utilit...). **Vincent BASSI, 12, rue des roses, 57000 Metz (le 15-03-88). Tél. : 87.65.59.00.**

6128 cherche contacts sérieux pour échanges divers, possède news (Mascotte, Qin, Oxphar, etc.). **André FAVA, 63, rue Charles-Gonneau, 77140 Nemours.**

Apple IIc échange nombreux programmes (Silent Service, King Quest, Ultima, Flight Simulator II...). **Frédéric JAMMES, Les Prés-Dévoués-Thyez, 74300 Cluses. Tél. : 50.98.13.89.**

Recherche docs, notices, utilitaires pour C 64/128. **Didier COLL, 54, rue H.-Barbusse, 59490 Somain.**

Cherche correspondants sur Amiga 500. Réponse assurée. **Philippe BOCHER, 80, rué Raoul-Dautry, 95120 Ermont. Tél. : 34.15.48.09.**

Echange nbrx jeux sur XL-XE (1942, Leader Board, Last Ninja...) de préférence sur disquettes. Contacter **Freddy LEVÉE, Le Tertre-Noe, 22120 Yffiniac. Tél. : 96.72.68.82.**

Echange news sur Amiga 500. Toutes régions appeler Jean au 43.55.03.45 à Paris ou Laurent. Possède XR 3 S, Xenon, Port of Call., Roadwars, etc. **Laurent TEISSIER, 1, esplanade St-Germain, appt 15, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.00.64.71.**

Echange ou vends programmes sur Amiga 500. **Eric ESCHKIND, La Chouannerie, 26770 Taulignan. Tél. : 75.53.54.01.**

Echange progs pour CBM sur disq. et K7. Nbrx news. **Marc PERROT, 19, rue A.-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19 (h. repas).**

Echange logiciels pour 520 ST. Dans la région uniquement et news pour Commodore 64 (Platoon...). **Laurent JULIEN, 29, rue Romain-Rolland, 27000 Evreux. Tél. : 32.28.85.42.**

Cherche correspondant sur Amiga 500, possédant logithèque importante (jeux de rôle, aventure, arcade et utilitaires) pour échanges sympas. **Yann HUGUEN, 1, rue Gambetta, 29210 Morlaix. Tél. : 98.88.23.26.**

Atari STF cherche contact sympa (surtout, non sympa s'abstenir !) en vue d'échanges durables. Demander Wilfrid au 49.68.06.65. **Guenael DELAVAULT, 24, ch. des Varennes, St-Jean-de-Thouars, 79100 Thouars.**

Poss. Atmos éch. Atmos + 2 magnétos + nbrx jeux + doc contre n'importe quel MSX 64 K + magnéto ou vds le tout 900 F. Vite (surtout région Nord). **Thierry DRAPHICH, rue Marcel-Sembat, 59261 Wahagnies. Tél. : 20.86.92.95.**

Commodore 64 échange programmes sur disquettes et sur K7. **Jerzy BARCZYNSKI, rue Skosna 2/8 M. 28 42-200 Czestochowa, Pologne. Tél. : 34.973.**

Echange Atari 130 XE contre 800 XL (Pal). Raison : possède téléviseur avec système Pal uniquement... Achète lect. disq. pour Atari 400. **Iyad APIKIAN, 8, rue Murillo, 75008 Paris. Tél. : 47.66.38.38.**

Vends ou échange jeux sur C 64 disq. Possède news (Test Drive, Defender, Indiana Jones, La Geste d'Artillac). Envoyez vos listes, réponse assurée. **Tristan FONGARO, « Le Pech », 47320 Clairac.**

Cherche contact Commodore 64 disq. pour échange. **Patrice SIDOT, 1, rue des Cors, 57140 Woippy. Tél. : 87.31.18.36.**

Echange news (Last Ninja, Test Drive, Combat School, Out Run, Renegade, California Game, etc.) avec Belge Prefix 041 pour C 64 disq. (contact sérieux). **Michaël PARTHOENS, 15, voie des Fosses-St-Rémy, 4532, Liège, Belgique. Tél. : 041.87.53.23.**

Echange cartouches de jeux Sega dans la région et nombreuses K7 Thomson. **Stéphane CASTELEYN, 1/222, rue Meunier, résid. Les Tilleuls, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.72.74.84.**

Amiga et C 64 cherche contacts sympas pour tous échanges. Réponses assurées. **Gérard MICAUX, chemin de St-Paul, 30129 Manduel.**

Echange ou vends nbrx progs pour Amiga 500. Echange Apple IIe 128 K, souris, progs, manette, lecteur 5"1/4, nbrses cartes, écran couleur contre Atari ST. **Yann PEILLEX, sur les Bois-Anthy, 74200 Thonon. Tél. : 50.72.70.61.**

Echange toutes les nouveautés sur C 64 128 et surtout Amiga. Contactez-nous, Free Network, 27, avenue Léopold, 1330 Rixensart, Belgique. **Selim TISSAOUI, 13, rue des Renoncules, 1350 Limal, Belgique.**

Echange nombreux jeax sur C 64 (disq. seulement) dont Int-Karaté + Zig-Zag, Red Led, Skate or Die, Nebulus et Bien d'autres. **Olivier LEFEBVRE, 8 *bis*, rue de Cléon, Saint-Aubin-les-Elbeuf, 76410 Cléon. Tél. : 35.77.21.67.**

Echange sur 6128 jeux, pas sérieux s'abstenir. Cherche nouveautés si possible, toutes régions acceptées. **Christian COUGNAUD, 42, av. Docteur-Picaud, 06400 Cannes. Tél. : 93.90.31.29 (après 19 h).**

Atari 520 ST double face, échange nombreuses news. **Laurent BRUCHET, chemin de Godillon, route d'Exguières, 13200 Arles. Tél. : 90.93.28.44.**

520 STF échange news (Xenon, Eco, Crazy Cars, Enduro Racer, etc.). Recherche Out Run, Dungeon Master, Test Drive, Marbble M., Tanglewood. **Pascal FOLQUER, 93, avenue Emile-Zola, 75015 Paris. Tél. : 45.79.92.04 (après 20 h).**

Vends ou échange programme sur PC : jeux, utilitaires, graphismes... Prix dérisoires (de préférence Paris ou la région parisienne). **Nicolas FANUCCI, 25, rue de Longchamp, 75116 Paris. Tél. : 47.04.80.66.**

Echange news Amiga... contacter Laurent au 21.72.45.79 (après 18 h 30) ou Eric au 21.72.33.74 (seulement le week-end). **Eric BRACHET, 13, rue Gounod, 62160 Bully-les-Mines.**

Atari 520 ST + cherche logiciels à échanger (France ou étranger). **Olivier DIJEAN, 79, rue Gambetta, 33500 Libourne.**

Echange news sur C 64/128 sur K7 et recherche sur C 64 Supportrack et Starktrack, logiciels pour DX 7. Dans les deux cas, réponse assurée. **Laurent KASEMIERCZAK, 12, rue Gabriel-Péri, 59124 Escaudain.**

Echange logiciels sur Atari 520 STF. Réponse assurée. **Fabrice HÉNON, 20, rue Molière, 3421 « Le Village », 95220 Herblay. Tél. : 34.50.08.14.**

Amstrad 6128 cherche correspondants sérieux et rapides. France et étranger. **Jean-Philippe DECOSSIN, 29, rue d'Artois, 59000 Lille.**

Pour C 64 (disq.) recherche contact sérieux pour échange de news, demos., utilit. Possède (Rastan, Bangkok, Gunshoke...). Envoyer vite vos listes. **Sébastien LEBRUN, 18, rue de Dijon, 06000 Nice. Tél. : 93.16.08.19.**

Echange nbrx progs et news sur C 64 : Air Rally, Gryzor, Alt. World Games, Gold Runner, Western Games, Bad Cat, Int. Karaté, Apollo 18 (sur disq.). **James MELA, 18, rue Berlioz, 06000 Nice. Tél. : 93.88.37.86.**

Cherche possession de Macintosh pour échanges de logiciels. **Thierry HETTE, 92, rue Roger-Salengro, 80480 Saleux. Tél. : 22.45.21.11.**

Atari 1040/520 cherche contacts pour échanger nombreux softs (news only). **David GELLE, 34, rue de la Fonderie, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.85.96.49.**

Commodoriste cherche contacts pour échanges. Réponse assurée. **André BERNARDO, 89, boulevard Aristide Briand, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.56.09.65.**

Echange ou vends à très bas prix nbrx logs pour 520 ST. Liste contre un timbre (réponse assurée). Recherche hard copieur en cartouche 200 F. **Loic LE TESSON, 18 *bis*, rue Poissonière, 56100 Lorient.**

Cherche contacts dans le 16e arrond. pour CPC 464 (cherche Supersky, S. Sprint, etc.). Achète DD1 à 500 F ou vends 464 vert (jeux). 1 550 F. **Benjamin BOLLAERT, 54, bd Exelmans, 75016 Paris. Tél. : 45.25.79.47.**

Echange nombreux jeux disq. Amstrad 6128 (possède Out Run, Barbarian, Arkanoid...) vends jeux ou logiciels Amstrad disq. et K7. **Xavier Sueur, 22, rue Charles-Jules-Vaillant, 95330 Domont. Tél. : 39.91.20.83.**

Echange nombreux logiciels dont news pour C 64 disq. ou K7. Possède Def. of Crown, Passagers du vent... **Yannick LE DORZE, 7, rue Mozart, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.93.87.40 (après 18 h).**

Echange jeux sur TO 9, TO 8, sur K7 ou disquettes. Contact sérieux et durable. Angers si possible. **Denis MAILLARD, 19, rue Maindron, 49000 Angers.**

Atari 520 ST cherche contacts pour échanges (possède des nouveautés). Recherche programmes musique midi. **Dominique REBOUX, 53, rue du 1er-Rgt-d'Artillerie, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.43.88.**

Echange jeux et utilitaires sur Atari ST, envoyer liste. Vends Atari 800 XL + imprimante graphique + tablette tactile + docs. Le tout : 2 000 F environ. **Arnaud QUER, 2, rue Bossuet, 49300 Cholet.**

1040 ST cherche contacts programmes de gestion, comptabilité, navigation, astronomie, médecine. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir. **Fotis TATARIS, 19, allée Sainte-Madeleine, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.23.56.**

Echange logiciels pour Atari ST dont (Tanglewood, Bivouac, Dungeon Master, Astérix, etc.) et vend 600 F lecteur disq. SF 354. Envoyer liste. **Philippe SOSSON, 87, rue Curiel, 75019 Paris. Tél. : 40.35.31.60 (après 19 h).**

Echange news sur C 64. **Stéphane GANGLOFF, 38, rue Georges-Grassens, 71210 Montchanin. Tél. : 85.78.01.02.**

Salut ! Ici 520 ST en manque stop, échange jeux stop, envoyez timbre, réponse assurée stop. Possède (Flight Sim 2, Silent Service, Leader Board). **Pierre BOUTEILLE, 23, rue Guillaume-Apollinaire, 84100 Orange.**

C 64 échange news et autres : Appolo 18, Test Drive, Out Run, Buggy Boy, Thundercats, Combat School, Defender of the Crown. Demander **Wilfrid ou Stéphane DAUSSIN, 18, rue Jean-Vilar, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.41.11.79.**

520 STF échange news. Cherche contacts durables sur région parisienne. Vends Mob. CIA noir 4 000 km, 1 400 F (bon état). **Marc DHALEINE, 10, rue J.-Valles, 78130 Les Mureaux (Bouafle). Tél. : 30.99.50.73.**

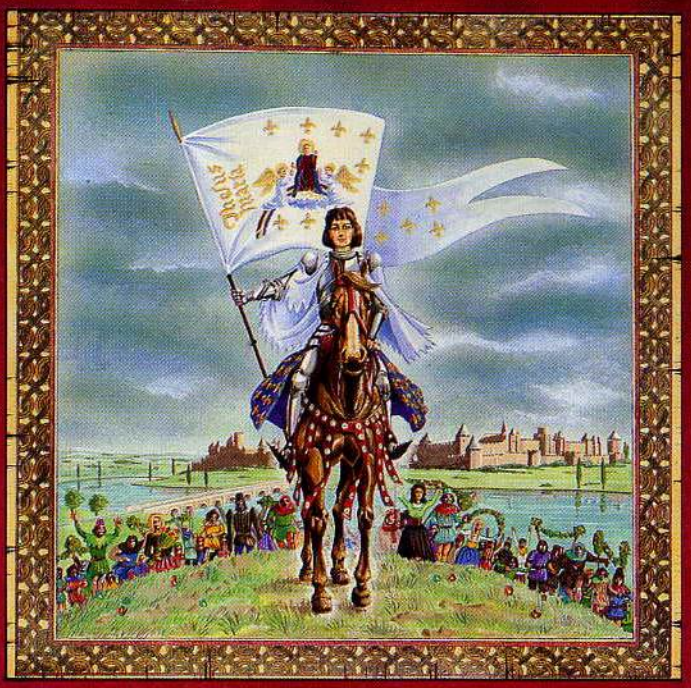
Vends ou/et échange jeux p our Thomson MO 5/MO 6 à moins de 40 F (Prohibition, Dieux de la mer, Bob Morane, Tout Schuss, Bivouac). **Olivier DESMARS, 2, impasse des Courlis, 44118 La Chevrolière.**

PIECES DETACHEES

pour tout matériel
SINCLAIR,SPECTRUM, QL
et périphériques
Clubs, particuliers, etc...
Contactez-nous
(EN FRANÇAIS) en
téléphonant au +44 291 257 80
Ou en nous écrivant
(EN FRANÇAIS) à
DUCHET COMPUTERS
51 Saint-George Road
CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. +44 291 257 80
Grand choix de logiciels
et périphériques
Demandez un catalogue pour votre ordinateur

Jeanne d'Arc

LA PLUS GRANDE FRESQUE MÉDIÉVALE SUR ÉCRAN









– Un logiciel d'action rempli de faits d'armes, mais aussi d'intrigues et de politique, conçu pour ceux dont la volonté farouche permettra d'atteindre le but: "Boutez les Anglais hors de France".

Revendeurs contactez-nous



photos d'écran tirées de l'AMIGA

logiciel disponible pour AMIGA – ATARI ST – PC

CHIP

58 rue Louis VANNINI Z.I. des Chanoux 93330 Neuilly-sur-Marne

Tél. 43 00 65 64

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

DISPONIBLE SUR AMSTRAD CPC PC 1512 ET COMPATIBLES







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

ATARI ST / AMIGA

SCENARIO
PHILIPPE ULRICH
REALISATION
DIDIER BOUCHON
MUSIQUE
JEAN MICHEL JARRE
TIRÉE DE L'ALBUM ZOOLOOK
Mixage digital: ULRICH
Avec l'aimable autorisation des DISQUES DREYFUS
Reproduction strictement interdite

METAL HURLANT LOGICIELS

1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

PHOTO : PPP/NASA - SPIRAL GALAXY IN HYDRA M 83 - N&C 86