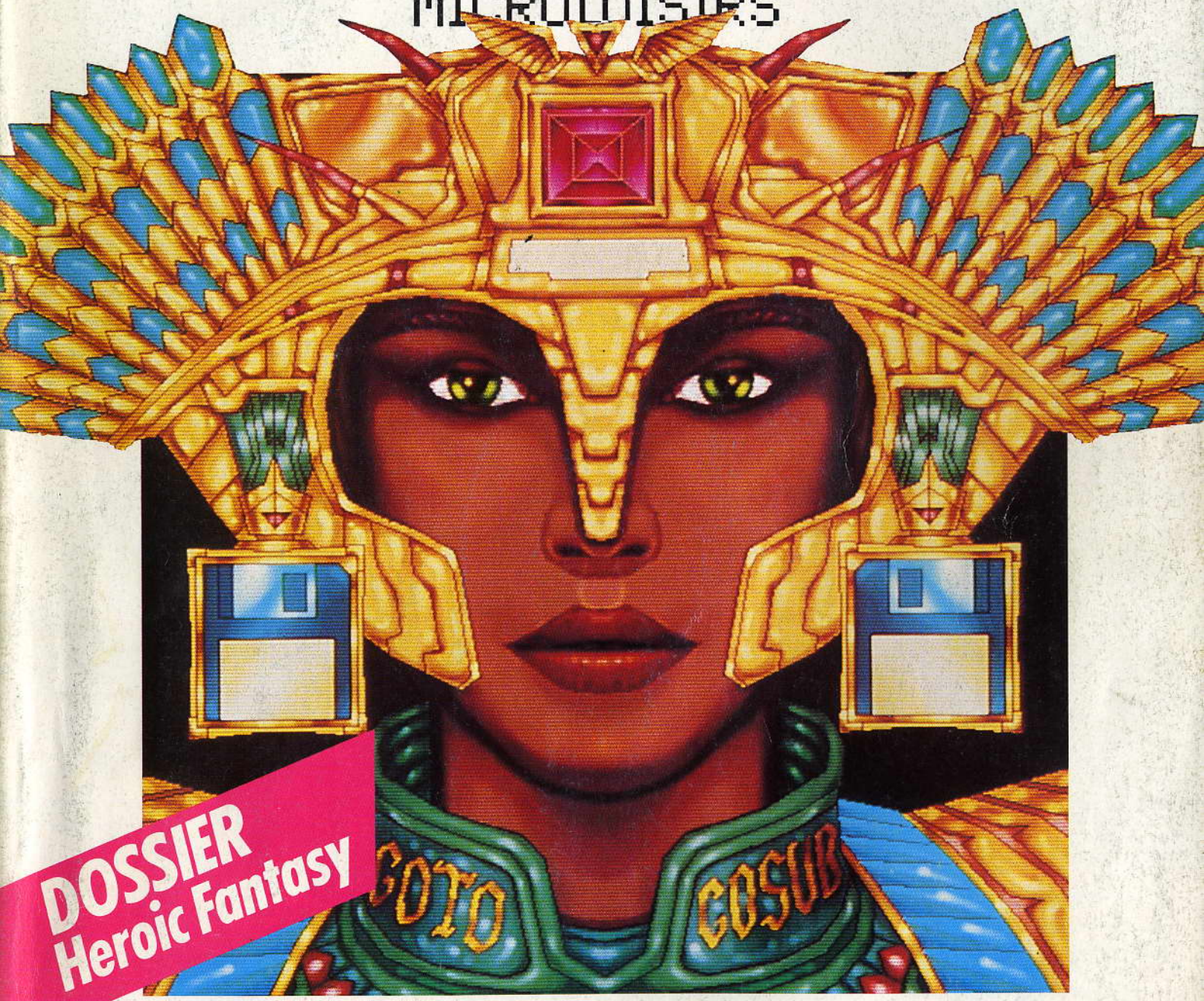
T.O.L.T

MICROLOISIRS



DOSSIER
Heroic Fantasy

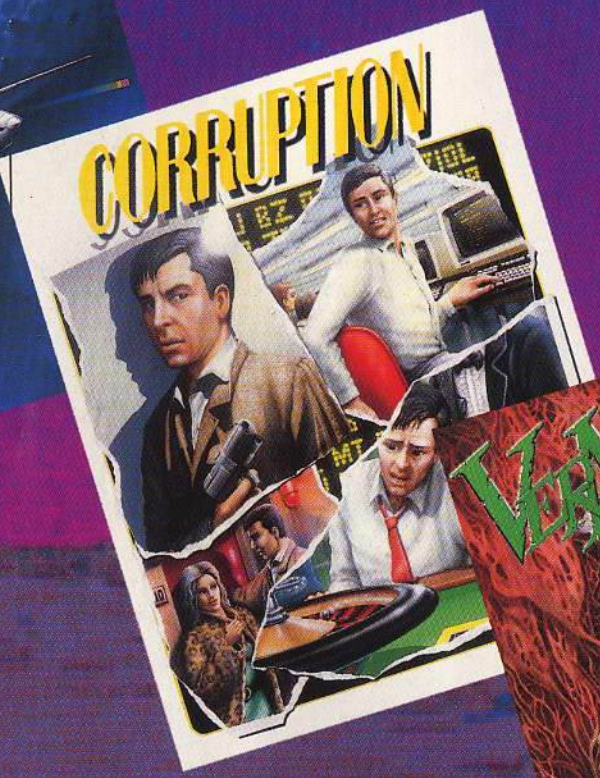
DERNIERE MINUTE : le PC Show de Londres • Extraordinaire : Battle Chess, un jeu d'échecs animé • Avant-première : Opération Wolf • Dix pages de listings •

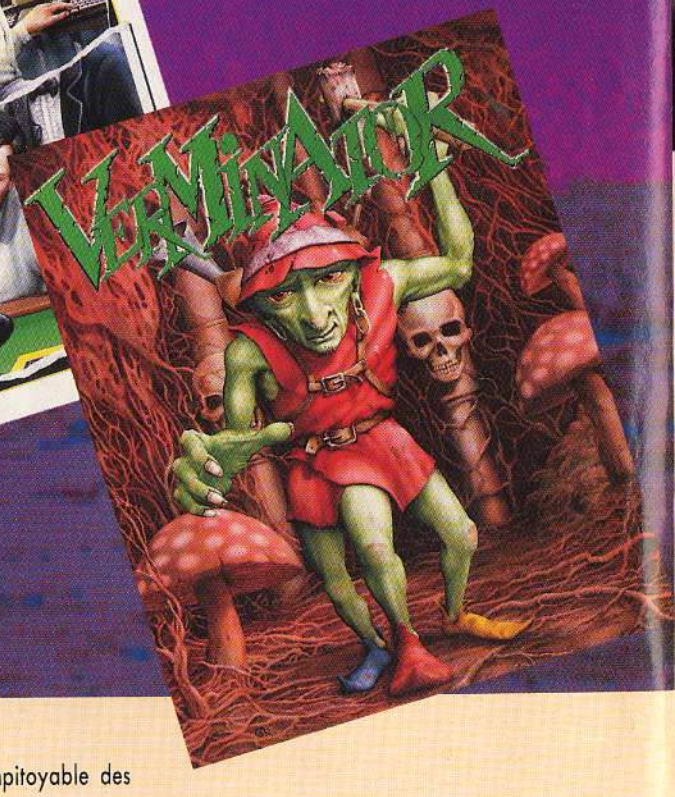
M 3085 - 58 - 22,00 F
3793085022001 00580

N°58 OCTOBRE 1988 . 22F. BELGIQUE: 155FB. SUISSE: 6,50FS. CANADA: 3,95 $CAN. MAROC: 35DH. ESPAGNE: 610PTAS. ISSN 073 - 6968

L'INCROYABLE CHALLENGE







STARGLIDER II

Pas de place à l'erreur !
Refoulez les envahisseurs d'Egron : Empêchez les de monter un faisceau destructeur ! Prenez d'assaut les planètes une à une !
Provoquez d'horribles hallucinations dans le camp ennemi !
3 D, animations, couleurs et vitesse, font de Starglider II l'un des plus complexes programmes jamais réalisé !

ATARI ST - AMIGA : 249 F *. Bientôt sur PC
© ARGONAUT SOFTWARE RAINBIRD

CORRUPTION

La city : le monde avide et impitoyable des requins de la finance !
Intrigues et double jeu y sont choses courantes. Pour survivre, vous devrez être au moins aussi démoniaque que les autres personnages du jeu !

ATARI ST - PC - AMIGA : 249F *. Bientôt sur AMSTRAD, PCW, et COMMODORE
© MAGNETIC SCROLLS RAINBIRD

VERMINATOR

Une traversée fantastique au sein d'un vieil arbre rongé par des insectes en tous genres !
Armez-vous d'un insecticide de choc !
250 écrans plus animés les uns que les autres.

ATARI ST - PC - AMIGA : 249 F *
© RAINBIRD

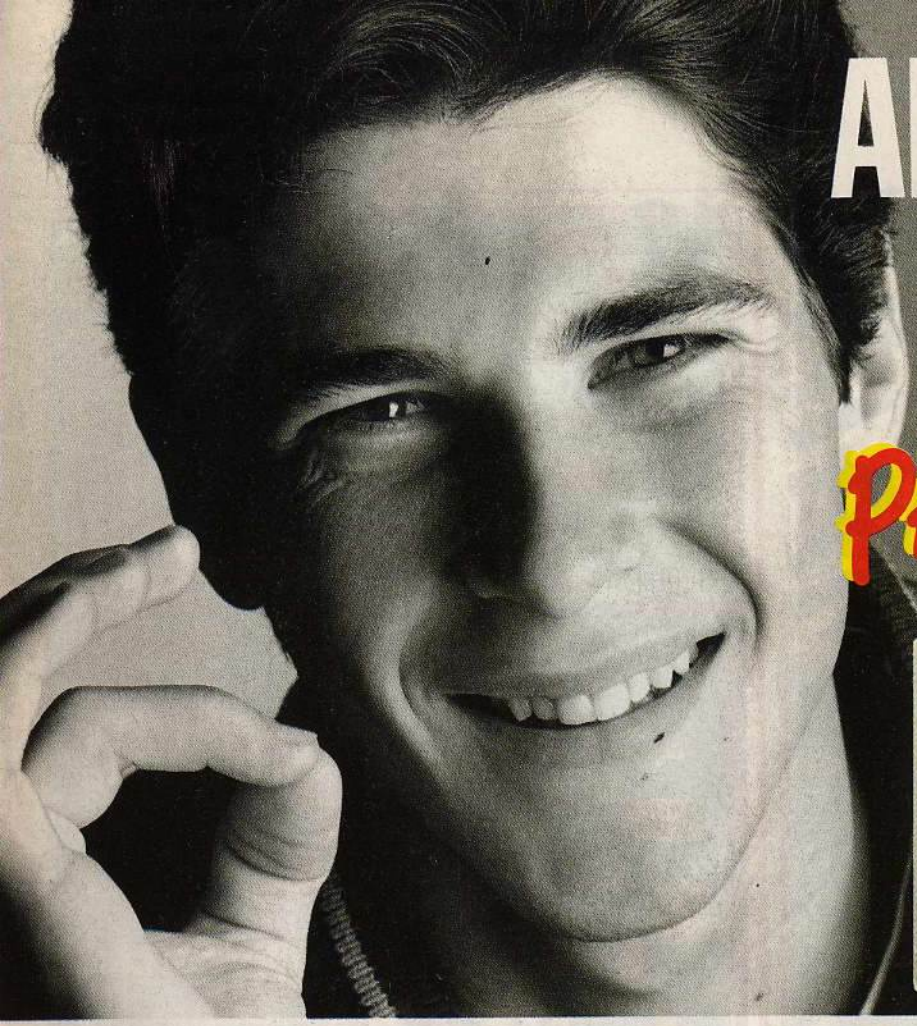
* PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ

RAINBIRD

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

AMIGA 500

PARCE QUE.











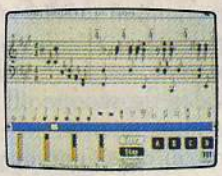




















Parce que pour s'éclater tous azimuts c'est super... Hyperréalistes les images... Ça bouge comme un dessin animé.

Parce que le catalogue de jeux est riche comme... les pâtes: Arcades, Aventures, Simulation, Stratégie, au total plusieurs centaines de logiciels.

Parce que l'AMIGA 500, c'est la récré à la carte. Le graphisme, terrible. Des b.d. plein l'écran. 4096 couleurs pour les petits mickeys. Qui peut en dire autant?

La musique? Je compose, je fais des arrangements. Le rock en stéréo, à fond les manettes, tout en dessinant à l'écran: l'Amiga 500 est multitâche.

Je mords à la vidéo, je craque pour les clips... Vous en connaissez beaucoup des micro-ordinateurs vidéastes?

Parce que l'Amiga 500, mon père me "l'emprunte." Avec lui c'est pointu: des chiffres... des stats...

Enfin **Parce que** mon Amiga 500, il rend pâle de jalousie mon meilleur copain qui galère sur un... Atisrad ou quelque chose comme ça.

Parce que, pour le consoler, de temps en temps je lui passe mon AMIGA 500 ...

SAGHA

Commodore

10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

Toute machine vendue par Commodore France à son réseau de distributeurs agréés porte une étiquette code barre à en-tête Commodore France.

M. _____ Age _____ T

Adresse _____ Tél. _____

Je désire recevoir: ☐ une documentation sur l'AMIGA 500

Liste des revendeurs: MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)

COMMODORE - 150/152, Av. de Verdun - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

LE CHOIX DE LA PASSION

EDITO

Vous ne fûtes pas 500, vous ne fûtes pas 1 000 mais vous fûtes 4 000 à répondre à notre enquête du mois de mai. Fûtes-vous ? Vous fûtes. C'est vrai qu'à *Tilt*, indépendance « rûme » bougrement avec puissance. Voilà, voilà. La suite des éditos réservés aux initiés pour la quinzaine, pardon, pour le mois prochain (eh oui, il faut attendre le « confrère »). Eh ! ne partez pas ! Je n'ai pas fini. Imaginez la richesse que représente une telle abondance de réponses. Chacune d'elles a été lue, traitée, analysée dans ses moindres détails. Tous les avis, même celui d'Acidric Briztou, ont été pris en compte. Pour Acidric Briztou, remarquez, nous n'avions pas le choix. Il ne s'arrête de parler (et de taper, aïe !) que quand vous êtes d'accord avec lui. Enfin bref, tout ça nous a permis de vérifier ce que nous savions déjà : vous en vouliez plus ! Plus de grandes photos d'écran, plus de place pour les tests, plus de previews, plus d'actualité, le retour des bancs d'essai, et « pourquoi vous ne parlez plus des jeux d'arcade », et « je voudrais savoir si je peux connecter l'imprimante de la marque Siernovsk, modèle Zargloupsk que j'ai achetée à la foire de Bienoslavicz en Poméranie Orientale avec mon *ST* ? » (Celui-là, Acidric Briztou va venir lui apporter sa réponse personnellement. On a son adresse...) Sans oublier les « Vous ne devriez parler que d'*Amiga*, que de *ST*, que d'*Apple IIGS*, que de *Mac*, que de *C64*, que de *PC*, que de *CPC*... » (rayer la mention inutile). Allions-nous être capables de relever le défi ? Allions-nous pouvoir satisfaire tous nos chers lecteurs avides de scoops et de previews ? Allions-nous pouvoir empêcher Acidric Briztou de s'énerver parce que son joystick est encore cassé (il en consomme en moyenne trois par jour) ? Vous le saurez dans quinze jours en lisant dans *Tilt Bis* la suite de cette formidable saga, intitulée « Le retour de Diabolik Buster ». P.S.-*Tilt Bis 57H* est encore en vente avec son dossier inoubliable sur les moniteurs et les nouveautés US. *Tilt Bis 58H* sort dans quinze jours avec son inoubliable dossier sur les imprimantes et la présentation exclusive de six hits. *Tilt Bis 57H, Tilt Bis 58H* vous n'y comprenez rien ? Ce n'est pourtant pas difficile : *Tilt Bis* paraît quinze jours après *Tilt*. C'est plus cher (22 F par numéro) mais vous avez les infos les plus complètes à l'heure actuelle de la presse micro-ludique. Et plus d'avant-premières que chez tous les copains. Vous pourrez vérifier : j'offre un entretien privé avec Acidric Briztou à qui me prouvera le contraire.

Jean-Michel Blottière

SOMMAIRE

N°58

12 FORUM
Le courrier des lecteurs.
Vos avis, vos commentaires, vos compliments (merci) et vos critiques (merci aussi) sur le journal. Vos réactions sur les machines, les logiciels. Vos questions et les réponses fournies par la rédaction.

18 TAM TAM SOFT
Dernières minutes,
Tilt vous tient informé de ce qui vient tout juste de se passer, du présent, du futur et... des dernières rumeurs en vogue.



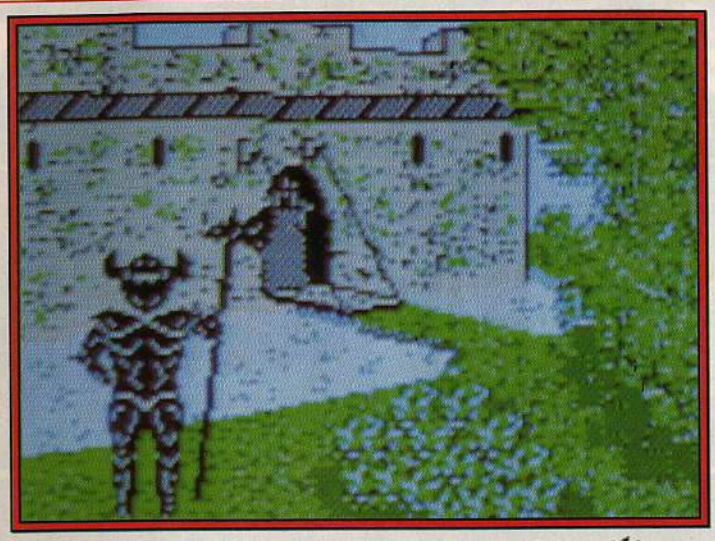
Battle Chess sur Amiga : un cocktail de réflexion et d'action.

24 15/15
En avant-première, Opération Wolf sur ST.
Une extraordinaire performance qui atteint pour la première fois la qualité du jeu d'arcade. Une vingtaine de previews, dont Cybernoïd II, Scorpion, Foft et le superbe Thunder Blade. Une interview de Franck Lanne, le P.-D.G. de Commodore France, qui parle du prix de l'Amiga, du futur de Commodore... Du nouveau sur le serveur *Tilt*.

44 HITS
Batttle Chess sur Amiga,
le jeu d'échecs — animé, s'il vous plaît — qu'il faut posséder. Vitesse de l'arcade et finesse de la stratégie avec Star Goose sur ST et Amiga. Les autres hits : Whirligig sur ST et Amiga, Scrabble sur ST et Starglider II et Albedo sur ST.

52 ROLLING SOFTS
Acidric Briztou le déclare :
« Voici les jeux que vous devez connaître sous peine d'encourir ma malédiction éternelle. » Vous n'avez pas le choix...

70 RAPIDO
Coup d'œil rapide sur
les jeux médiocres, les reprises, les peut-être, les plus dans le coup. Pour les collectionneurs boulimiques ou nostalgiques.



Concrétisez vos phantasmes et concevez vos propres jeux avec Jade sur CPC.

72 CRÉATION
Créez votre propre jeu d'aventure
sur CPC, avec Jade. Devenez un artiste sur Apple II GS, avec Paintworks Gold. Simplifiez-vous la vie en créant des fonds et des sprites sur C 64 avec Graphic Editor.

78 DOSSIER
Sang, violence et fantaisie :
imagination et action conjuguées ont enfanté l'*Heroïc Fantasy*, mélange de science-fiction et de fantastique. *Tilt* s'est plongé avec ardeur dans la mêlée pour tester les meilleurs logiciels.

90 ACTUEL
Les scoops du Personal Computer Show.
Encore fumantes, les dernières nouveautés en provenance directe du *PCS* de Londres, la plus grande manifestation européenne consacrée au jeu sur micro-ordinateur.



Simulateur de conduite et sensations fortes dans un fauteuil au PCS.

94 SOS AVENTURE
Jeu de rôle agréable et sympathique,
Questron II, sur Apple II GS et Amiga, ne peut qu'enchanter ceux qui préfèrent les contes de fée aux fleuves d'hémoglobine. Le Manoir de Mortevielle, adapté pour Amiga, assure toujours autant pour l'ambiance et le suspense. La politique fiction tisse la toile de fond de The President is Missing, pour C 64 et PC.

102 MESSAGE IN A BOTTLE
Les aventuriers archi perdus
ou simplement bloqués au détour d'un jeu compliqué appellent au secours. Les champions, les héros leur viennent en aide. La rubrique où, pour une fois, souffler est jouer !



L'imaginaire intensifie l'action de l'Heroic Fantasy comme, ici, dans Barbarian.

108 SESAME
Europiai sur *TO 8 et TO 9*,
le listing vedette de ce numéro : un wargame qui se déroule en Europe en l'an 2009. L'ordinateur choisit son pays et vous le vôtre. Que la bataille commence ! Le graphisme est très bien, ce qui ne gâche rien.

124 RÉPERTOIRE
Bien classés, tous les sujets
abordés par *Tilt* dans ses anciens numéros.

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

128 PETITES ANNONCES
Achats, échanges, clubs, adresses
et bonnes affaires.

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.

avec René Metge, en







PHOTOS ATARI

199 Frs* toute version cassette

249 Frs* toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
C 64/128
SPECTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC 1
THOMSON TO16
TANDY PC
et tous les compatibles PC disquettes 5 1/4 et 3 1/2

* Prix moyen constaté

RENÉ METGE
Paris-Dakar 1981 : 1er
Touriste Trophy 1983 : 1er
Paris-Dakar 1984 : 1er
Paris-Dakar 1986 : 1er
Turbo Cup Porsche : 1er

trez dans la course !







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

René Metge



Sortie Nationale
28 OCTOBRE 1988

Turbo Cup

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



N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
ORDINATEUR .....
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.



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

COMPILATIONS :	C/D
GOLD SILVER BRONZE	149/199
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
TOP 10 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
HIT PACK	95/145
6 PACK VOL.2	95/145
6 PACK VOL.3	95/145
ARTICFOX	145/195
ALIEN SYNDROME	95/139
ARKANOID 2	89/145
A.T.F	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BIONIC COMMANDO	95/145
BARD'S TALES	145/195
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145
CHARLIE CHAPLIN	95/145
CONSPIRATION	145/185
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
ENDURO RACER	89/139
GUNSHIP	180/239
GABRIELLE	139/175
G.B. AIR RALLY	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
HURLEMENTS	/195
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
KARNOV	95/145
LEADERBOARD PAR 3	145/169
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99/149
L'ARCHE DU CPT BLOOD	199
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189
LA CHOSE DE GROTEMBURG	135/175
MARAUDER	89/139
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
NIGHT RAIDER	95/145
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	95/145
OLYMPIC CHALLENGE	95/145
OVERLANDER	95/145
OUT RUN	89/145
PHM PEGASUS	149/195
PIRATES	/179
PREDATOR	89/145
PLATOON	89/145
ROAD BLASTERS	89/139
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RYGAR	89/139
STREET FIGHTER	95/145
SPACE RACER	145/195
SPY VS SPY TRILOGY	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	95/145
STARGLIDER	145/195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145/195
TARGET RENEGADE	89/145
TETRIS	95/145
THUNDERCATS	89/139
VINDICATOR	95/145
VIXEN	99/139
WONDERBOY	89/139
1943	95/145

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
GOLD SILVER BRONZE	149/199
KARATE ACES	119/179
COLLECTION KONAMI	110/189
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
ALBUM EPYX	99/149
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
AMERICAN CIVIL WAR 2	/249
ARKANOID 2	95/145
APOLLO 18	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BIONIC COMMANDO	95/145
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BIVOUAC	189/189
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
CORPORATION	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
FLIGHT SIMULATOR II, NF	490/590
GREAT GIANA SISTER	95/145
G.B. AIR RALLY	/145
GUADALCANAL	95/145
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
HAWKEYE	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
JINKS	95/145
KARNOV	95/145
KNIGHT GAMES 2	95/145
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	95/145
LORD OF CONQUEST	99/169
LAST NINJA	99/145
MICKEY MOUSE	95/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
OUT RUN	95/145
PRESIDENT IS MISSING	/180
PANDORA	95/145
PAC LAND	95/145
PREDATOR	95/145
POWER AT SEA	99/169
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
ROAD BLASTER	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
SINBAD	/195
SUMMER OLYMPIAD	95/145
STREET FIGHTER	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SAMURAI WARRIOR	95/145
SKATE OR DIE	99/159
SPY VS SPY TRILOGY	95/169
SKYFOX 2	99/149
SUPER STAR SOCCER	95/180
SUPER SPRINT	85/135
THE GAME WINTER	/145
THE 3 STOOGES	/195
TARGET RENEGADE	95/145
THE TRAIN	99/149
TEST DRIVE	99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
VINDICATOR	99/149
WORLD TOUR GOLF	120/190
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
1943	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
KARATE ACES	149
LES GEANTS D'ARCADE	120
TOP 10 COLLECTION	120
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
6 PACK VOL.2	95
6 PACK VOL.3	95
ALIEN SYNDROME	95
ARKANOID 2	95
A.T.F.	95
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149
BIONIC COMMANDO	95
BUGGY BOY	95
BASKET MASTER	95
CALIFORNIA GAMES	95
COMBAT SHOOL	89
F 15 STRIKE EAGLE	120
G.B. AIR RALLY	120
GAUNTLET 2	95
GUNSHIP	120
INTERNATIONAL FOOTBALL	130
IKARI WARRIOR	95
KARNOV	95
LAZER TAG	95
MICKEY MOUSE	95
MERCENARY	95
MARAUDER	95
MATCH DAY 2	89
NIGHT RAIDER	95
NIGELL MANSELL	95
OLYMPIC CHALLENGE	120
OVERLANDER	95
OUT RUN	95
PREDATOR	95
P.H.M. PEGASUS	95
PLATOON	89
ROAD BLASTER	95
ROADWARS	95
ROLLING THUNDER	89
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
SILENT SERVICE	120
TARGET RENEGADE	95
TRANTOR	95
VIRUS	95
1943	95

ATARI XL/XE

	C/D
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
BASIL DETECTIVE	110/160
COLONIAL CONQUEST	/390
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
EURPEAN SUPER SOCCER	140/195
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GREEN BERET	95/...
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/...
RAMPAGE	120/180
SPY VS SPY TRILOGY	120/180
SONS OF LIBERTY	/490
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
TOMAHAWK	110/169
WARGAME CONSTRUCTION SET	/290
WINTER OLYMPIADE 88	120/...
FIGHT NIGHT	190 K
LODE RUNNER	190 K
ONE ON ONE BASKETBALL	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K

PC 1512 & COMPATIBLES

ALBUM UBI	295
ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	290
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	290
B24	490
BED LAM	225
CORRUPTION	225
CARRIER COMMAND	245
CHARLIE CHAPLIN	225
CALIFORNIA GAMES	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	290
DREAM WARRIOR	225
DECISION IN THE DESERT	290
DIG DUG	190
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FOOTBALL MANAGER 2	260
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
I'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
SCENERY EUROPE	250
GAUNTLET	245
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
INDOOR SPORT	195
IMPOSSIBLE MISSION 2	245
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	190
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JEANNE D'ARC	285
JET	490
KARATEKA	290
LAST NINJA	420
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MANHATTAN DEALERS	265
MINI PUT	245
MACH 3	215
MICRO SCRABBLE	290
MECH BRIGADE	290
OFF SHORE WARRIOR	245
PAPERBOY	295
PRESIDENT IS MISSING	290
PC GOLD HITS N° 2	225
PC GOLD HITS	195
PLATOON	225
P.H.M. PEGASUS	295
PIRATES	225
PC 1512 HITS	225
POLICE QUEST	245
PHANTASIE 3	290
RAMPAGE	290
SARGON 3	295
SKYFOX 2	245
SOLOMON'S KEY	225
STAR COMMAND	340
STELLAR CRUSADE	340
STREET FOOTBALL	290
SPACE RACER	185
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	245
SILENT SERVICE	225
THE 3 STOOGES	295
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	269
U.M.S.	225
ULTIMA 4	225
ULTIMA 5	295
VECTORBALL	195
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
3 D HELICOPTER	190

ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX	239
ARMY MOVES	195
ALIEN SYNDROME	185
ARKANOID 2	195
BOMBJACK	225
BIONIC COMMANDOS	185
BAD CAT	210
BETTER DEAD THAN ALIEN	185
BEYOND THE ICE PALACE	185
BUGGY BOY	195
BARD'S TALES	225
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
CORRUPTION	295
CARRIER COMMAND	220
CHESS (PSION)	295
CHESSMASTER 2000	225
DONGEON MASTER	245
DEFENDER OF THE CROWN	269
EXPLORA	345
ENDURO RACER	145
FOOTBALL MANAGER 2	260
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
SCENERY EUROPE	245
GOLDRUNNER 2	195
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
INDY 500	149
INDOOR SPORTS	225
IKARI WARRIOR	195
IMPOSSIBLE MISSION 2	185
INTERNATIONAL FOOTBALL	225
JET	395
JEANNE D'ARC	280
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	225
LEADERBOARD BIRDIE	225
LOCK ON	245
LEGEND OF THE SWORD	225
LORD OF CONQUEST	225
LEATHERNECK	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	225
MICKEY MOUSE	245
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OVERLANDER	240
OPERATION JUPITER	225
OBLITERATOR	225
OUT RUN	195
PLATOON	185
PREDATOR	225
POLICE QUEST	225
ROAD BLASTER	245
ROADWARS	195
RETURN TO GENESIS	195
ROLLING THUNDER	195
STARGLIDER 2	225
SKRULL	245
STREET FIGHTER	245
SIDE ARMS	225
SIDE WINDER	120
SPITFIRE 40	185
SUPER SKI	225
SPACE HARRIER	195
SPACE RACER	185
SPACE QUEST 2	225
SUPER SPRINT	140
THUNDERCATS	185
TARGET RENEGADE	225
TOP GUN	119
TEST DRIVE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
U.M.S.	225
ULTIMA 4 FRANÇAIS	295
VIRUS	245
VECTOR BALL	180
VIXEN	225
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	295
WARSHIP	290
WIZARD WARZ	225
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

ALIEN SYNDROME	225
ARMY MOVES	220
AARGH	245
ARKANOID	245
BUGGY BOY	245
BIONIC COMMANDO	225
BOBBLE BUBBLE	245
BLACK LAMP	245
BARBARIANS	195
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	290
CARRIER COMMAND	245
CHESSMASTER 2000	195
CAPONE	285
CRACK	290
CALIFORNIA GAMES	290
DRUID 2	245
DESTROYER	225
DEFENDER OF THE CROWN	315
EXPLORA	350
FOOTBALL MANAGER 2	260
FUTURE TANK	149
FERRARI FORMULA ONE	260
FLIGHT SIMULATOR 2	335
SCENERY JAPAN	245
SCENERY EUROPE	245
GREAT GIANA SISTER	245
G.B. AIR RALLY	195
INTERCEPTOR	245
IKARI WARRIOR	225
INDOOR SPORT	195
JINKS	225
JEANNE D'ARC	345
JET	450
KARTING GRAND PRIX	145
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
LEATHERNECK	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	340
MANHATTAN DEALERS	245
MACH 3	220
MARBLE MADNESS	195
OBLITERATOR	245
PANDORA	245
QUESTRON 2	290
RETURN TO GENESIS	245
ROLLING THUNDER	225
ROADWARS	195
SENTINEL	225
SCRABBLE DE LUXE	245
SUMMER OLYMPIADE	225
STREET FIGHTER	295
STAR RAY	245
SKYFOX 2	245
SPACE RACER	185
STAR WARS	245
THUNDERCATS	245
THE THREE STOOGES	295
THEXDER	240
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TERROR PODS	195
TEST DRIVE	325
ULTIMA 4	295
VECTORBALL	180
VIXEN	245
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	195

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

CONSOLE SEGA :
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1390

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

JEUX :

AFTER BURNER	290
ALIEN SYNDROME	260
ALEX KIDD	215
ALEX KIDD 2	290
ACTION FIGHTER	215
ASTRO WARRIOR / PIT POT	215
BANK PANIC	165
BLACK BELT	215
CHOPLIFTER	215
ENDURO RACER	215
F16 FIGHTER	165
FANTASIE ZONE	215
FANTASIE ZONE 2	265
GLOBAL DEFENSE	215
GREAT GOLF	215
GREAT FOOTBALL	215
GREAT BASKETBALL	215
GREAT BASEBALL	215
GREAT VOLLEYBALL	215
GANGSTER TOWN	215
GHOST HOUSE	165
KUNG FU KID	215
MISSILE DEFENSE 3D	215
MY HERO	165
OUT RUN	265
PRO WRESLING	215
QUARTET	215
RESCUE & MISSION	215
ROCKY	265
SPY VS SPY	165
SECRET COMMAND	215
SUPER TENNIS	165
SPACE HARRIER	265
SHOOTING GALLERY	215
TEDDY BOY	165
TRANSBOT	165
THE NINJA	215
WORLD SOCCER	215
WORLD GRAND PRIX	215
WONDERBOY	215
ZAXXON 3D	265
ZILLION 2	215
ZILLION	215

JOYSTICKS SEGA :

SPEED KING SEGA	180
CONTROL STICK	160

APPLE 2

B 24	250
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	250
BARD'S TALE	250
BARD'S TALE 2	250
BARD'S TALE 3	250
BATTLE CRUISER	590
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	245
CALIFORNIA GAMES	350
COMMANDO	350
CHESSMASTER 2000	250
DIG DUG	190
DEATH SWORD	245
DONDRA	290
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	195
ECHELON	340
EARTH ORBIT STATION	225
FLIGHT SIMULATOR 2	430
F15 STRIKE EAGLE	230
GAUNTLET	245
IKARI WARRIOR	320
INFILTRATOR 2	250
JET	430
KARATE CHAMP	195
KING QUEST 3	390
KARATEKA	320
KUNG FU MASTER	190
LEGACY OF THE ANCIENT	225
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	225
PAPERBOY	290
PIRATES	350
PANZER STRIKE	295
P.H.M. PEGASUS	225
PHANTASIE 1	390
PHANTASIE 2	390
PHANTASIE 3	290
QUESTRON 2	245
RING OF ZILFIN	250
RAD WARRIOR	245
SHADOW OF MORDOR	295
SUPER BOULDERDASH	190
SPACE QUEST 2	290
SONS OF LIBERTY	345
SHARD OF SPRING	250
SPINDIZZY	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	169
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	245
SILENT SERVICE	285
SUMMER GAMES	195
SUMMER GAMES 2	195
TEST DRIVE	225
TOMAHAWK	290
THUNDERCHOPPER	245
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 3	360
ULTIMA 5	590
WASTELAND	250
WARSHIP	390
WORLD GAMES	250
WINTER GAMES	195
WIZARD CROWN	290

APPLE 2 GS

ALIEN MIND	390
BARD'S TALES	420
DELUXE PAINT 2	950
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
MARBLE MADNESS	290
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SUBBATTLE SIMULATOR	340
SPACE QUEST	450
SHANGAI	450
THEXDER	290
WORLD TOUR GOLF	390

MACINTOSH

AMAZON	450
ANCIENT ART OF WAR	350
BALANCE OF POWER	290
CHUCK YEAGER	390
COMPUTER AMBUSH	590
CHESSMASTER 2000	390
DEFENDER OF THE CROWN	290
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK N.7	250
SCENERY DISK N. 11	250
GUILD OF THIEVES	260
KING OF CHICAGO	450
LODE RUNNER	350
POLICE QUEST	350
PATTON VS ROMMEL	395
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	350
SKYFOX	250

JOYSTICKS

QUICKSOT 2	69
QUICKSOT 2 TURBO	129
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
PRO 5005	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	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + COULEUR SC1425	5490
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
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 :

SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA	4490
CA 720 3''5 DF	1590
CUMANA 3''5 DF	1630
CUMANA 5''1/4 1 MEGA	2190

MONITEURS ATARI :

MONOCHROME HR.SM124	1590
COULEUR SC1425	2590

MONITEURS COULEUR PHILIPS :

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

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2590
STAR LC10 7 COULEURS	2890
STAR LC 24/10	4990
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49

AMIGA :

AMIGA 500	4490
A.500 + SUPERBASE + TEXCRAFT	4725
A.500 + MONITEUR 8801	6390
A.500 + MONITEUR 1084	7490
AMIGA 2000	11590
A.2000 + MONITEUR 1084	14790
MONITEUR COULEUR 1084	2990
CABLE PERITEL	190
LECTEUR 3''5 CA880	1590

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

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



TI 58

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.)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

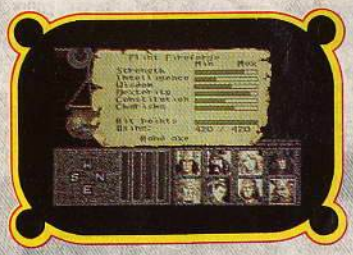
☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES

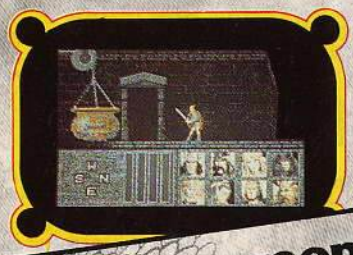
HEROES OF THE LANCE

ARCADE ACTION

HEROES OF THE LANCE est le premier jeu d'arcade adapté sur micro-ordinateur qui réussisse à retracer la bataille que se livrent le Bien et le Mal dans l'univers de Krynn.
Par équipes de huit, ces valeureux aventuriers vont s'engager sur le dangereux chemin qui mène aux ruines du temple de Xak Tsaroth.
Leur mission : retrouver les Disques de Mishakal.
Les Compagnons auront à combattre au corps à corps des hordes de monstrueux Draconiens, à résister aux terrifiantes attaques d'araignées géantes... et surtout à retrouver les disques en platine placés sous la surveillance de Khisanth un authentique dragon noir...

Disponible sur : Amiga, Atari ST, IBM PC et Compatibles, C 64 *, Amstrad, Spectrum.









DIFFUSION
se tient à votre disposition
pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 48 98 99 00

© 1988 TSR, Inc. All rights reserved. Advanced Dungeons and Dragons is a trademar

* DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS P

nced
Dragons®
PRODUCT

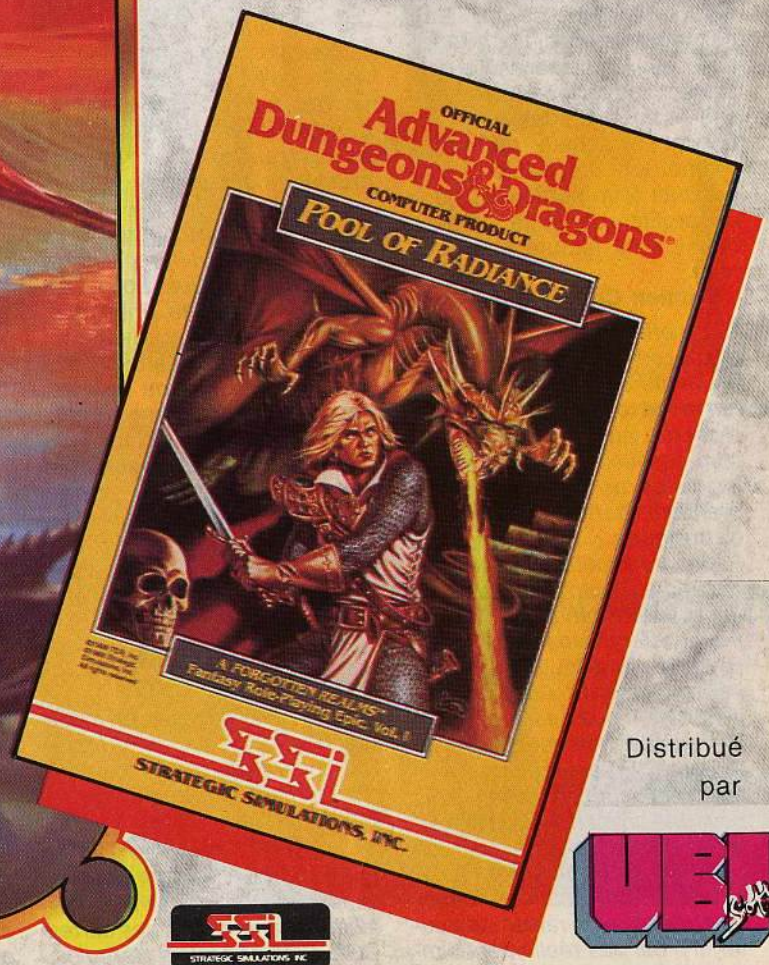
POOL OF RADIANCE

JEUX DE RÔLE
DONJONS ET DRAGONS

Située sur la rive nord de la Mer de Moonsea dans les Royaumes Oubliés, la fabuleuse cité de Phlan a été envahie par des monstres effrayants dirigés par un maître inconnu. Votre mission : découvrir l'identité de cette force maléfique.
Ce jeu exceptionnel possède des graphiques extraordinaires – portraits, perspective en 3 D, combats tactiques et sélection personnalisée des armes – qui font de Pool of Radiance un jeu de rôle Donjons et Dragons de toute première classe.

Disponible sur : C 64, Amiga
IBM PC, Atari ST





Distribué par

UBI Soft

SSI STRATEGIC SIMULATIONS INC

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

by TSR, Inc. Lake Geneva, WI, U.S.A. and under Licence from SSI, Inc. Mountain View, CA, U.S.A.

TS DE VENTE ET DANS LES FNAC. fnac



INTERROGATION

Bravo pour votre Hors-Série arbitrant l'éternel combat *Amiga/ST*. Étant pour ma part attiré par les jeux et la CAO/DAO, je me décide pour un *Amiga 500*. Il me reste néanmoins plusieurs interrogations : *Sculpt 3 D* nécessite-t-il un Mo pour tourner correctement ? Quel logiciel faut-il employer pour animer en 3D ? (*Vidéoscape 3 D* fait-il l'affaire ?) L'éditeur objet est-il simple d'emploi ? Amiga Basic est-il accessible à tous et assez simple, lorsqu'on n'a aucune connaissance, pour apprendre à programmer ? Le système d'exploitation de l'*Amiga* est-il suffisant pour copier et formater à bonne vitesse, ou faut-il des logiciels spéciaux ? *Superbase* est-il indispensable pour classer ses jeux ou tenir à jour son carnet d'adresses ? [...] Lorsqu'on achète un micro-ordinateur d'occasion sous garantie à un particulier, peut-on profiter de cette garantie même si la facture est à son nom ?...

Damien Charbonnier, Metz

Une petite mise au point, tout d'abord : Tilt *est toujours enchanté de recevoir du courrier et fait tout son possible pour répondre aux questions qui lui sont posées. Evitez cependant les listes de questions. Elles prennent parfois l'aspect de catalogues interminables. Répondre à toutes entraîne l'élimination d'autres lettres tout aussi intéressantes.*

Il faut effectivement un Mo de RAM pour que Sculpt 3.0 *tourne « correctement ». Avec 512 Ko, il est si lent que cela tourne... à la tragédie.* Vidéoscape 3D *ou* Animate 3D *sont tout à fait performants pour l'animation, mais pour une animation consistante, vous risquez malgré tout de trouver insuffisant votre Méga-octet de RAM. Quant à l'éditeur objet, vous avez raison de douter, il n'est pas réellement simple d'emploi. Il en existe, paraît-il, de plus faciles à utiliser aux Etats-Unis, mais ils ne sont pas encore arrivés en France. Les logiciels d'animation exigent toujours beaucoup de mémoire vive. Un* Amiga 500, *même gonflé à un Méga, est insuffisant pour obtenir un résultat appréciable, surtout dans la durée de l'animation. Il devient nécessaire de le gonfler encore plus. Un* Amiga 2000 *avec un disque dur est la solution la plus pratique.*

*Le Basic de l'*Amiga *n'est pas le plus simple qu'on connaisse. Mais il est assez structuré pour que vous puissiez apprendre à programmer, si vous en avez le talent. Le système d'exploitation de l'*Amiga *formate une disquette en quatre-vingts secondes. Les « copieurs » exécutent la même opération en cinquante secondes. Ils ont l'avantage d'être plus simples d'emploi. A moins que votre carnet d'adresses ressemble au Bottin et que vous ayez des jeux à ne savoir qu'en faire, rien ne vaut un bon carnet et un stylo pour gérer tout ça.*

Un logiciel comme Superbase *est surtout utile pour des recherches croisées. Mais si vous l'avez, utilisez-le. Vous apprendrez au moins ce qu'est une gestion de fichiers.*

La garantie d'un micro-ordinateur est, semble-t-il, couverte par la facture, quel que soit le nom qui y figure. Nous avons contacté différents constructeurs et quelques boutiques. Avec une parfaite unanimité, tous ont déclaré couvrir tout mauvais fonctionnement des machines en cas de revente, dans la limite de la garantie, bien sûr. Quoi qu'il en soit, afin d'éviter les mauvaises surprises (ou la mauvaise foi), vérifiez auprès du point de vente d'où est originaire le matériel que vous voulez acquérir pour vous assurer qu'il continue à être garanti.

GRAPHISMES ET PC 1512

Est-ce que les logiciels en mode graphique EGA sur les *PC (Astérix chez Rahazade)* tournent directement sur les *PC 1512 ?* Sinon que faut-il faire ?

Cédric Coste, Aspach

Les jeux pour PC sont généralement conçus pour fonctionner indifféremment avec des cartes CGA, EGA et parfois Hercules. Lors de l'installation du jeu, on choisit le mode correspondant à la carte de son PC. *C'est le cas pour* Astérix chez Rahazade. *Le* PC 1512 *est équipé d'une carte graphique qui accepte les logiciels en CGA, mais dont les performances peuvent, par certains côtés, se comparer à celles d'une carte EGA. C'est pourquoi, entre autres raisons, certains logiciels proposent une option* Amstrad PC 1512. *Si elle n'est pas prévue, il faut sélectionner le mode CGA. Le* PC 1512 *refuse le mode EGA normal.*

ADAPTATION

Je possède actuellement un *T07/70* assorti d'un écran monochrome (réf MB 90-131) avec un LEP (lecteur de cassettes spécial à Thomson. NDLR). Après un an de pratique, je m'aperçois que mon *T07/70* n'est plus adapté à mes besoins et j'envisage de le remplacer par un *Atari 520 ST*. Je souhaiterais donc avoir l'avis de spécialistes en la matière : le *520 ST* est-il compatible avec l'écran de chez Thomson ? Possède-t-il un langage intégré ou bien faut-il, comme sur le *T07/70*, une cartouche ? Possède-t-il le Basic et, si oui, est-il proche du Basic du *T07/70* ? Sur le *T07/70*, on a accès au DOS par le biais d'une disquette. Est-ce pareil avec le *520 ST* ? Enfin, si je ne pouvais faire cet achat, j'envisage d'adapter un QDD à la place du lecteur de K7 sur mon *T07/70*. Pourrais-je avoir votre point de vue sur le QDD ?

Michel Brissonnet, Aulnay

Connecter un ST *à un moniteur monochrome Péritel (le vôtre), c'est faisable, mais c'est une hérésie. Sans couleurs, le* ST *perd tout son charme. Branchez-le plutôt sur la télé. Le* 520 ST *possède un Basic, le ST Basic, qui est fourni sur une disquette. Il est universellement dénigré par ceux qui programment parce que trop « buggé ». C'est pourquoi, presque tous s'achètent un autre Basic. Il en existe plusieurs. Celui qui se rapproche le plus du Basic Microsoft du* Thomson *est le STos (chez Cedic Nathan), mais le Basic le plus utilisé est le GFA Basic : sa dernière version (3.O) coûte 750 F chez Micro Application. Le système d'exploitation du* 520 ST *est un système graphique commandé par la souris, le GEM. Il est résident dans une ROM interne, se charge automatiquement et ne nécessite aucune manipulation supplémentaire. Le QDD (Quick Disk Drive), mis sur le marché par Thomson, il y a deux ans et demi, représentait un compromis entre les lecteurs de cassettes, dont manifestement vous avez du mal à supporter la lenteur et la lourdeur, et les lecteurs de disquettes, dont le prix, à l'époque, était proportionnellement trop élevé. Aujourd'hui, les drives pour* Thomson, *à 1340 F, sont plus abordables et un QDD à 850 F se justifie beaucoup moins. Il est nettement plus lent que les lecteurs de disquettes et il vous semblera vite aussi peu efficace que votre lecteur de cassettes. Essayez donc de créer un fichier séquentiel pour voir ! Qui plus est, les éditeurs de logiciels se désintéressent de plus en plus de ce support spécial avec ses mini-disquettes, 2,8 pouces. Et cela ne peut qu'empirer à l'avenir.*

QUESTION CRUCIALE

J'achète régulièrement ton journal et je le trouve génial, mais là n'est pas le problème. Possédant un *Amstrad CPC 464*, je désire acheter un *Atari 520 STF* et le brancher à ma télé. Mais celle-ci est une UHF et ne possède pas de prise Péritel. Ma télé a quinze ans, elle est portable, couleur, c'est une Sony. Peut-on, grâce à un revendeur spécialisé dans cette marque, y mettre une prise Péritel ? A quel prix ? Cela nuirait-il à l'image ou au son pour la télé et pour les jeux ? J'ai entendu dire aussi qu'il y avait des adaptateurs avec entrée Péritel et sortie UHF. Quelles firmes les fabriquent ? Même question sur le prix et la qualité du son et de l'image. Merci d'avance.

Cédric Saffre, Le Pouzin

Il existe bel et bien un adaptateur permettant d'accoupler un micro-ordinateur avec sortie Péritel à un récepteur de télévision qui n'en est pas lui-même équipé. Fabriqué par la société CGV, il porte le nom de PHS 60 2S. Distribué par les FNAC et un certain nombre de points de vente spécialisés dans la télé et même dans certaines boutiques micro, son prix navigue entre 600 et 700 F. Ce n'est pas donné. L'image, en mode couleur, c'est-à-dire basse ou moyenne résolution, est aussi

Sensations Hors-Séries



VIRUS

Des vagues extra terrestres pulvérisent le paysage d'un virus rouge indélébile exterminateur.
Aux commandes de votre Hoverplane, tout est possible : piquer du nez, virer de bord, accélérer.
Armé d'un scanner longue portée, de missiles à tête chercheuse, vous devrez lutter contre toutes sortes de vaisseaux ennemis ; Drones, Pulvérisateurs, Mutants, Bombardiers... Le nouvel « Elite », avec décor en 3D, des êtres aux formes coniques et de superbes plans inclinés et mobiles !

ATARI ST et AMIGA : 199F *
© FIREBIRD

WHIRLIGIG

Kidnappez le plus moderne des vaisseaux et naviguez vers de nouveaux mondes. Emporté dans un énorme tourbillon, évitez toutes sortes de projectiles. Au hasard de vos haltes, des armes très variées pour détruire le vaisseau mère et des cohortes de guerriers à votre poursuite !
MARVEL est le vaisseau de l'avenir, en rotation perpétuelle, il lance des faisceaux de lumière en 3D, créant un effet hyper réaliste de mouvement et de vitesse !

ATARI ST et AMIGA : 199 F *
© FIREBIRD

G.I. HERO

Le pentagone doit retrouver des documents tombés entre les mains d'impitoyables guerilleros.
Killer the dog est parachuté en même temps que vous, mais il s'est fait prendre. Il est emprisonné dans le camp adverse aux prises avec les pires tortures.
La première chose à faire : libérer rapidement Killer. Puis, une fois infiltré chez l'ennemi, utiliser des stratagèmes pour récupérer les documents TOP-SECRET : Stratégie et action ! C'est la guerre ! Vous n'avez que 24 heures !

AMSTRAD K7/DK. COMMODORE K7/DK : De 89 F à 149F *
© FIREBIRD

FIREBIRD

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

* PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE

bien rendue sur un écran télé que sur un autre moniteur. Le son risque même d'être meilleur. Cela dépend de la qualité des haut-parleurs. Le prix de l'adaptateur amène cependant à se poser la question cruciale : n'est-il pas temps de changer de poste TV ? A quinze ans, un récepteur de télévision a peut-être envie de prendre sa retraite.

DE BONS OUTILS

Le service que je vais vous demander est très important. Je possède un *Amstrad CPC 464* et je voudrais créer un jeu d'arcade et d'aventure...
Pouvez-vous me conseiller les meilleurs programmes de dessin et de musique ?

Aurélien Lance,
Saint-Vincent-Le-Touvet

Le meilleur programme de dessin pour CPC *est sans conteste* Advanced OCP Art Studio *(*Tilt *n°44). L'inconvénient est qu'il exige un lecteur de disquettes et une extension mémoire. Les logiciels de dessin sur cassette, tels* Salut l'Artiste, Lorigraph, The Image System *ou* La Palette Magique, *sont nettement moins performants et pour compliquer les choses, ils deviennent difficiles à trouver. L'outil le plus complet pour la musique s'appelle* Music-Pro *chez Music Logiciel (*Tilt *n °51). Conçu par un « sonoriseur de jeu » de chez Infogrames, il convient donc parfaitement à vos besoins. Soit dit en passant, le dossier création du présent numéro vous propose* Jade, *un générateur de jeux qui, bien qu'il ne concerne que les jeux d'aventure, peut vous intéresser.*

MICRO CONSEIL

Je t'écris pour te demander quelques conseils. D'abord, existe-t-il un kit robotique pour *Atari ST ?* Ensuite, j'aimerais acheter un assembleur, mais j'hésite entre Profimat et STOS. J'hésite également pour le dessin entre *Quantum* et *Degas*. Lequel me conseilles-tu ?

Beachboy

Fishertechnik annonce depuis un certain temps déjà une interface robotique pour ST *permettant de piloter ses assemblages. Elle est prête. Son prix est de 1 269 F. Livrée avec une boîte de « pierres » pour monter une quinzaine de modèles de robots, elle coûte 2 325 F. Tout cela est bel et bon, mais il va falloir attendre encore quelques semaines pour vous la procurer. Le logiciel pilote est toujours en allemand et n'attend plus que la traduction. Nous espérons toutefois pouvoir bientôt vous en présenter un banc d'essai. STOS et Profimat sont tous deux de bons assembleurs. Si vous possédez déjà un Basic (GFA pour ne pas le citer), Profimat est peut-être le bon choix. Sinon, STOS est nettement plus profitable, car outre l'assembleur, vous avez en même temps et pour le même prix un Basic et un système d'exploitation.* Quantum, *plus récent, se distingue par certaines fonctions dont est dépourvu son concurrent.* Degas, *par contre, est plus pratique d'utilisation et plus répandu. Le choix est difficile entre deux bons programmes. Si vous le pouvez, essayer de vous les faire présenter dans une boutique pour les comparer.*

EN SAVOIR PLUS

J'aimerais acheter un *520 ST* mais je voudrais d'abord en savoir un peu plus. J'ai un *Commodore 128* avec lecteur de K7 et donc, je ne sais rien sur les disquettes. Faut-tilt acheter des disquettes (vierges), simple ou double face, simple ou double densité ? Quelle différence y-a-tilt ? Comment formater une disquette, la protéger en écriture, sauvegarder des jeux sur disquette ? Existe-tilt un émulateur Commodore pour *ST ?* Où puis-je trouver des logiciels de copie sur *ST* et à quel prix ? A quoi sert l'interface RS 232 ? Si dans un jeu « gouverné » au joystick, on branche la souris, quel sera le résultat ?
Tu publies des programmes pour *Atari,* mais en GFA Basic. Pourquoi ? Existe-tilt des clubs *ST* en Moselle ? Parfois, un jeu sur *Amstrad* a une meilleure note que sa version *ST* alors qu'il est moins bien sur le plan graphique et sonore. Pourquoi ? Combien de temps mets-tu pour dessiner ta couverture ?

Un lecteur mosellan

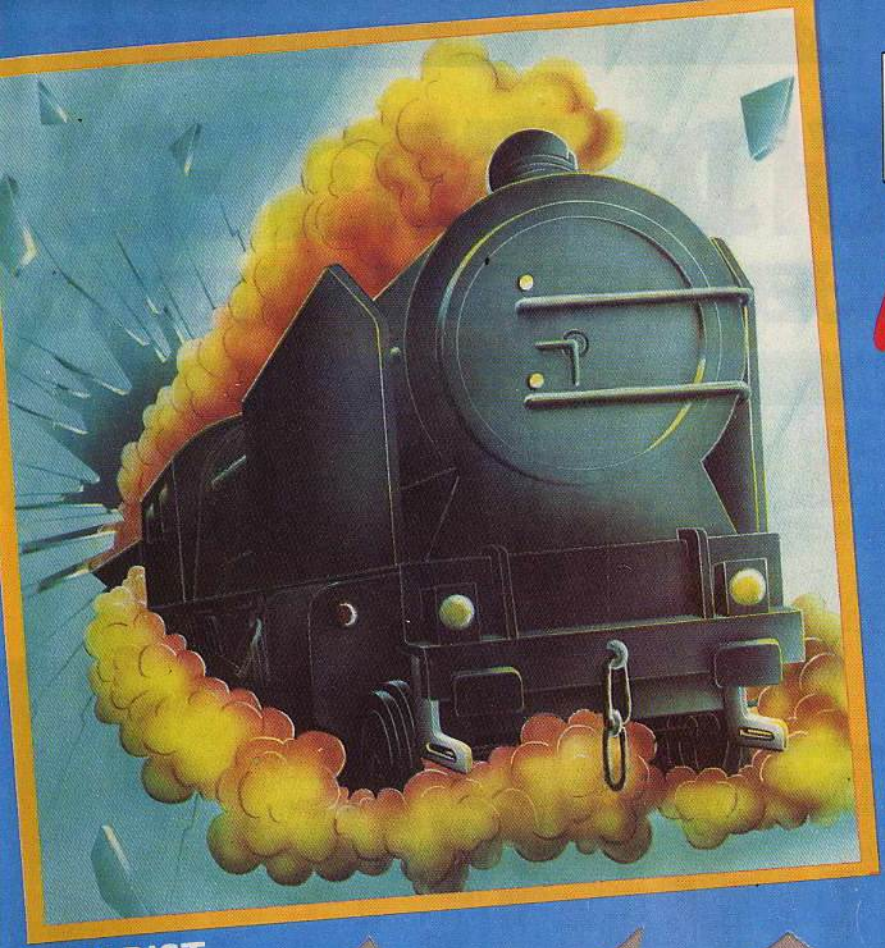
L'achat de disquettes, simple ou double face, dépend du type de drive de votre ST 520. *Il semble que ceux-ci soient équipés de lecteurs double face, mais ce n'est pas officiel. Donc, à l'achat de votre matériel, vous aurez la surprise. Si, par chance, vous vous trouviez dans le cas le plus favorable, vous pourriez utiliser indifféremment les deux types de disquettes suivant le principe « qui peut le plus peut le moins ». Maintenant, vous pouvez formater une disquette dite « simple face » en double face. Je vous laisse le soin d'en tirer les conséquences pécuniaires. Eh oui, ça marche ! Pour formater une disquette, rien de plus simple : il suffit de sélectionner l'option « Formater » du menu fichier dans le bureau GEM.*
La sauvegarde de jeux est une autre paire de manches. D'abord,parce que l'on ne sauvegarde pas un jeu, on le copie. Il vous faut pour cela un programme copieur lequel s'occupe d'aller trifouiller les disquettes selon des méthodes particulières. Je ne puis vous communiquer les noms, adresses et prix de copieurs parce que, malédiction, je viens de brûler la liste en voulant allumer une cigarette.
Quant à la RS 232, c'est un connecteur de type série dont le rôle est d'assurer la communication entre l'unité centrale et le monde extérieur. Par exemple, des modems, des imprimantes, tables traçantes et d'autres ordinateurs.
Pour ce qui est de confondre la souris et le joystick, essayez, expérimentez ! Il est vrai que les listings publiés pour le ST *sont quasiment tous en GFA. Car telle est la volonté des lecteurs qui nous envoient leurs œuvres. Cela dit, nous ne sommes pas sectaires et acceptons tous les programmes écrits dans d'autres langages. La qualité et l'originalité sont les seuls critères de sélection. Dont acte.*
S'il existe un émulateur C 64 ? *Ce serait une bonne idée, j'y réfléchirai. Mais, pour l'instant, personne ne s'est lancé dans l'aventure. Quant à votre dernière question, confidence pour confidence, Jérôme Tesseyre, notre préposé à la couverture, met un certain temps pour façonner ses œuvres impérissables.* « Tout dépend de la complexité de la chose » *m'a-t-il soufflé à l'oreille. En tout cas, il met rarement plus d'un an et généralement plus d'une seconde !*

S.A.V.

Avertissement de la Rédaction : la lettre suivante nous éclaire sur le service après-vente. Beaucoup s'y reconnaîtront... Les noms des sociétés mises en cause ne sont pas citées pour une raison simple : nous croyons en la bonne foi de l'expéditeur de la lettre. Néanmoins, il nous est impossible de vérifier ses dires, ce qui nous oblige à une certaine réserve.
Je suis actuellement en conflit avec trois sociétés au sujet d'un matériel en réparation sous garantie depuis cinq mois. Le 29 mars, je rapporte à mon revendeur (situé dans les Vosges) mon moniteur Atari SM 125 défaillant. Un mois plus tard, je le contacte pour prendre des nouvelles, et l'on me répond : *« c'est la THT qui est hors service, mon grossiste attend les pièces de rechange pour réparer ».* Trois semaines s'écoulent paisiblement. Je m'inquiète, recontacte le revendeur et obtiens la même réponse.
En mai, j'appelle directement le grossiste, trois, quatre fois. Il me promet une prompte réexpédition sous huitaine (de jours). Début juin, je le relance et demande à parler au responsable technique. Réponse : *« Nous avons bien commandé les pièces mais le constructeur* (dont le nom commence par A et se termine par I) *ne nous livre pas. »*
Le 9 juin, j'envoie un courrier au constructeur lequel me répond quinze jours plus tard que les pièces viennent d'être expédiées. Aussitôt, je m'adresse au grossiste qui confirme l'arrivée des fameuses pièces et me promet le moniteur sous huitaine. Les affaires semblent s'arranger. Sur ce, je rend une petite visite de courtoisie à mon revendeur pour le supplier de me tenir au courant. Vers la mi-juillet, sans nouvelles, je relance de nouveau le grossiste et, malédiction, tombe sur le message du répondeur : *« la société est en congé jusqu'au 22 août ».*
A ce jour, cela fait donc six mois, je n'ai toujours pas récupéré mon moniteur. Personne ne semble vraiment concerné. D'après le constructeur, la commande est arrivée très tard. D'après la boutique, le grossiste n'a pas tous les torts, c'est le constructeur qui a laissé traîner les choses. Que puis-je faire pour récupérer mon matériel rapidement ou me faire rembourser ?

Thierry Julienne
(Rambervillers)

Réponse : RIEN.



EXPRESSING

Un train d'enfer

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

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

Ce jeu contient un éditeur de parcours. ... Soyez créatifs.

UN JEU JAWX
UNE EDITION SYNDROM

ATARIST

ENFIN DISPONIBLE !

COLLECTIONNEURS A VOS PLATINES !!!

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

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



COUPON REPONSE : NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

COMMANDE ..... CD AU PRIX UNITAIRE DE 149 FRS (PORT COMPRIS) CI-JOINT UN CHEQUE A L'ORDRE DE PRESTASOFT

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

TI-58

TOUS LES LOGICIELS
DES JEUX ET DES APPLICA

AMSTRAD CPC

APOCALYPSE	C/D	140/220 F
AQUANAUTE	D	159 F
ARCADE ACTION	C/D	129/229 F
ATOMIK	C/D	119/159 F
BLACK LAMP	C/D	89/149 F
BOBO	C/D	149/199 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/149 F
CAPTAIN BLOOD	C	140 F
COLLECTION KONAMI	C/D	129/229 F
COMPILATION GREMLIN	C/D	129/229 F
CORPORATION	C/D	99/149 F
CRASH GARRET	D	220 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE	**C/D**	**109/169 F**
ERE HITS N°2	C/D	150/230 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	99/149 F
FLYING SHARK	C/D	89/149 F
GEE BEE AIR RALLY	C/D	99/149 F
GOLD HITS N°3	C/D	129/229 F
GOLD SILVER BRONZE	**C/D**	**199/329 F**
GOTHIK	C/D	89/149 F
HIGH EPIDEMY	C/D	119/159 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	C/D	109/159 F
JINXTER	D	199 F
KARATE ACES	**C/D**	**169/199 F**
KARNOV	C/D	99/149 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	D	220 F
LA PANTHERE ROSE	C/D	120/190 F
LEADER BOARD COLLECTION	**C/D**	**199/259 F**
LE JEU DU ROY	C/D	99/149 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
PIRATES	D	149 F
PREDATOR	C/D	99/149 F
PROHIBITION	C/D	120/190 F
RAMPAGE	C/D	99/159 F
RASTAN	C/D	99/159 F
ROLLING THUNDER	C/D	109/159 F
SCRABBLE	C/D	195/245 F
SKY HUNTER	C/D	140/180 F
SUPER HANG ON	C/D	99/149 F
SUPERSPRINT	C/D	99/149 F
TEXTOMAT	D	390 F
THE VINDICATOR	C/D	119/199 F
TURBO PASCAL	D	795 F
WESTERN GAME	C/D	120/190 F

ATARI ST

ALIEN SYNDROME	D	199 F
ARTIST	D	495 F
BARBARIAN	D	159 F
BASIC GFA 3 o	D	750 F
BECKER TEXTE	D	750 F
BLACK LAMP	D	199 F
BOBO	D	190 F
BUBBLE BOBBLE	D	189 F
CALCOMAT 2	D	890 F
CAPTAIN BLOOD	D	315 F
CARRIER COMMAND	D	249 F
CORRUPTION	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
DON JOHN MASTER	**D**	**269 F**
DRIVER ATARI LASER	D	195 F
ENDURO RACER	D	249 F
ERE HITS ATARI	D	249 F
EXPLORA	D	390 F
FLEET STREET PUBLISHER	D	990 F
F15 STRIKE EAGLE	D	249 F
GARFIELD	**D**	**199 F**
GENESIS	D	199 F
GOLD RUNNER II	D	259 F
GUNSHIP	D	249 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	D	245 F
INTERNATIONAL SOCCER	D	259 F
JINXTER	D	249 F
KILL DOZERS	D	199 F
KNIGHTMARE	D	199 F
L'ANGE DE CRISTAL	D	250 F
LA PANTHERE ROSE	D	250 F
LEATHERNECK	D	259 F
LE JEU DU ROY	D	245 F
LES GEANTS D'ARCADE	D	269 F
LES GUERRIERS	D	250 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
N 10	**D**	**245 F**
OBLITERATOR	D	259 F
OCEANS 5 STARS	**D**	**299 F**
OPERATION JUPITER	D	249 F
OUT RUN	D	245 F
PACK 520 ST MICRO-APPLICATION	D	590 F
PACK 1040 ST MICRO-APPLICATION	D	1 850 F
PREDATOR	D	199 F
PROFIMAT	D	495 F
QIN	D	290 F
RAMPAGE	D	249 F
RODY MASTICO	D	175 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SKRULL	D	249 F
SLAP FLIGHT	D	195 F
SOLDIER OF THE LIGHT	**D**	**199 F**
STAFF X29	D	220 F
STAR TREK	D	195 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER HANG ON	**D**	**199 F**
SUPER TENNIS	D	245 F
TRUCK	**D**	**245 F**
TWIST	D	390 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
VIRUS	D	199 F
VOYAGER 10	D	269 F
WARLOCK'S QUEST	D	220 F
WESTERN GAME	D	250 F
WIZBALL FUTURE	D	249 F
1 ST WORD +	D	790 F

COMMODORE AMIGA

ALIEN SYNDROME	**D**	**199 F**
BOBO	D	249 F
BUBBLE BOBBLE	D	199 F
BUBBLE GHOST	D	250 F
CAO 3D	D	1 490 F
CARRIER COMMAND	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
CORRUPTION	D	249 F
EXPLORA	D	390 F
GARRISON	D	269 F
GEE BEE AIR RALLY	D	199 F

75001 PARIS 31, bd de Sébastopol 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: 40 37 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

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
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 2208, route de Grasse T: 93 74 19 96
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. Barneoud, Bât. B T:42 02 54 45
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T: 91 78 00 61

13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:91 45 08 67
14000 CAEN 89, rue Bernières T:31 86 65 30
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T:46 67 24 56
18000 BOURGES 13, place Gordaine T:48 65 80 32
21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T:80 46 58 88
25000 BESANCON C.C. 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 95
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T:61 23 90 94
31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaurès T:61 62 90 36
33000 BORDEAUX 110, cours Alsace-Lorraine T: 56 44 93 01
34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T:67 31 75 38

EN VENTE CHEZ NASA
TIONS PROFESSIONNELLES

COMMODORE 64

AIR BORNE RANGER	C/D	149/199 F
BLACK LAMP	C/D	89/149 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/129 F
COLLECTION KONAMI	C/D	129/229 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE	**C/D**	**109/169 F**
GEE BEE AIR RALLY	D	149 F
GOLD SILVER BRONZE	**C/D**	**149/199 F**
GOTHIK	C/D	89/149 F
GUNSHIP	C/D	145/195 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	119/159 F
PIRATES	C/D	149/199 F
PROJECT STEALTH FIGHTER	C/D	149/199 F
GOLDEN PATH	D	199 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	349 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
JINXTER	D	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	D	350 F
LA PANTHERE ROSE	D	250 F
LEADER BOARD	D	269 F
LEATHERNECK	D	259 F
LE MANOIR DE MORTEVIELLE	D	249 F
LES PASSAGERS DU VENT 1+2	D	290 F
MACADAM BUMPER	D	350 F
OBLITERATOR	D	259 F
PHOTON PAINT	D	699 F
SHANGAI	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
UMS	D	249 F
WESTERN GAME	D	250 F
WINTER GAMES	D	269 F
WORLD GAMES	D	269 F

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

ARMORIK LE VIKING	D	249 F
BOBO	D	199 F
CORRUPTION	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
DUEL	D	245 F
ECHECS 3D	D	195 F
ELITE	D	249 F
FIRE AND FORGET	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
GUNSHIP	D	349 F
JINXTER	D	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	D	290 F
LE JEU DU ROY	D	245 F
LIVINGSTONE PRESUME	D	249 F
MACADAM BUMPER	D	289 F
MALLETTE PRACTI	D	750 F
MICRO-SCRABBLE	D	245 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
MULTIPLAN JR	D	699 F
PC GOLD HITS	D	249 F
PIRATES	D	249 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	D	999 F
PRACTIBASE	D	399 F
PRACTICALC	D	399 F
PRACTITEXTE	D	399 F
QIN	D	295 F
QUATTRO	D	2 959 F
RAMPAGE	D	249 F
RAPID FILE	D	2 953 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SPRINT	D	2 365 F
STARTREK	D	249 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TEXTOMAT	D	820 F
TRESORERIE	D	990 F
TURBO BASIC	D	1 180 F
TURBO DRIVER	D	245 F
TURBO PASCAL V4.0	D	1 535 F
TURBO TUTOR	D	395 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
WORD JR	D	1 175 F
WORKS	D	2 360 F
WORD JR	D	1 175 F
WORKS	D	2 360 F

THOMSON

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

NASA électronique

C : CASSETTE — D : DISQUETTE — CAR : CARTOUCHE

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

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 19 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
42000 SAINT-ETIENNE 47, place Wilson T : 77 41 75 69
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
59140 DUNKERQUE 98 à 102, bd Alexendre III T : 28 63 89 77
59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T:27 29 36 90
59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20 57 59 12
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Centre Com. V2 T:20 91 47 85
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T:44 86 00 02
64600 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
68200 MULHOUSE 73, rue Franklin T : 89 59 89 89
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 Republique T:34 78 64 40
83700 FREJUS 805, 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

PRIXNS

Salon Micro 88, où est le Sicob?

Né de l'union du Sicob Spécial Forum et du salon Entreprise & Micro, le salon Micro 88 s'est tenu du 19 au 24 septembre 1988 au parc des Expositions du Bourget. Pour la petite histoire, sachez qu'environ 160 sociétés y étaient présentes et ce sur une superficie totale d'un peu plus de 4500 mètres carrés, seulement...

Certains ténors de la micro étaient absents mais, Amstrad mis à part, les géants américains des microloisirs que sont Atari et Commodore étaient là et même bien là! Ainsi, ce salon a montré que le C 64 n'est pas mort. On sait qu'il a subi un lifting, il y a quelque temps mais mieux que cela, Commodore lance deux nouveaux périphériques pour cet ordinateur: un lecteur de disquettes au format 3 pouces et demi d'une capacité de 880 Ko. Les accès sont plus rapides qu'avec le vieux 1541, ce qui d'ailleurs n'est pas vraiment difficile! A noter d'autre part la venue d'une extension mémoire de 256 Ko de Ram qui s'enfiche sur le port cartouche. Il ne s'agit pas pour autant d'une véritable extension mémoire vive: elle s'utilise en tant que disque virtuel pour stocker des fichiers ou des images. Ce périphérique semble être une bonne idée mais sa gestion nécessite l'emploi de Poke, dans la plus parfaite tradition du C 64. Second désagrément: le port cartouche devient inutilisable. Signalons d'autre part la venue prochaine d'une nouvelle version de Geos, l'intégrateur graphique du C 64.

En ce qui concerne l'Amiga, Commodore propose quatre nouveautés. La première est une carte d'extension (A 2058) de 8 Mo pour modèle 2000. Toujours pour cette machine: un genlock et une carte accélératrice. Référencée A 2620, cette dernière permet d'accroître de 400 % la vitesse d'exécution grâce à la présence d'un microprocesseur Motorola MC 68020. A signaler qu'elle dispose de 2 ou 4 Mo de mémoire vive. Dernière nouveauté: la version 1.3 du système de l'Amiga.

De son côté la société Octet d'Azur présente son incrustateur professionnel qui permet de mixer des images venues de quatre sources vidéo différentes. Enfin, signalons que la carte AT pour Amiga 2000 a été présentée et sera disponible vers la mi-octobre. Elle assure la compatibilité intégrale vers un PC AT et autorise l'installation de cartes d'extension dans les trois slots internes.

On se souvient de la palette Polaroïd avec laquelle on peut sortir sur papier une image issue d'un Amiga. Le Freeze Frame est similaire: il s'agit d'un nouvel enregistreur d'images fixes qui effectue des tirages ainsi que des diapositives couleurs au format 35 millimètres. Le prix de cet appareil étant prohibitif (35 000 F), une société sera prochainement en mesure d'effectuer pourvous les tirages de vos images pour un prix assez compétitif. Si les 512 Ko de l'Amiga 500 ne vous suffisent pas, Spirit Technology présente une carte d'extension mémoire interne grâce à laquelle vous pourrez atteindre les 2,5 Mo de Ram. Comptez environ 2000 F pour la carte de base sans circuits mémoire. C'est-à-dire que vous devez vous procurer les circuits intégrés adéquats par vous-même. Toujours pour Amiga, CICI propose un scanner à moins de 8000 F qui ressemble comme deux gouttes d'eau au Spat de Silver Reed.

En ce qui concerne Atari, peu de nouveautés notables ou qui ne soient déjà connues. Signalons tout de même un stand très orienté bureautique et mettant en avant le 1040 ST. Gag intéressant: le Transputer d'Inmos, fer de lance de la technologie moderne, cotoyait la nouvelle console de jeu Atari XE Game System. Comme, le haut et le bas de gamme peuvent parfois faire bon ménage.

Plus sérieusement, notons la présence du CD Rom Atari que l'on pouvait voir fonctionner. L'application était en fait un dictionnaire interactif dont le principe de base n'est pas sans rappeler la méthodologie HyperText. Face à divers dessins représentant des objets les plus courants, l'utilisateur pointe ces derniers à l'aide du curseur de la souris. Et miracle: il obtient quasi instantanément une description complete de l'objet. Enfin, signalons la venue chez Micro Application du programme de DAO GFA Ray Trace qui semble des plus prometteurs malgré quelques lenteurs à l'affichage. D'autre part, le même éditeur annonce la disponibilité du GFA Basic 3.03, version améliorée et moins buggée que l'ancienne.

Errare humanum...

Contrairement à ce que nous indiquions en page 56 de notre précédent numéro (Tilt Bis n°57H), Laurant Weill n'est pas P.D.G de Microïds mais de Loriciels.

La mort du Spectrum?

Présenté en exclusivité mondiale au dernier PC Show de Londres, le nouveau PC Sinclair marque un tournant dans la stratégie de cette filiale d'Amstrad. Contrairement à ce qui avait été prétendu par certains, cet ordinateur ne vise pas le marché familial: il est en effet le premier représentant de la gamme professionnelle Sinclair. Cela voudrait-il dire que le Spectrum a encore de beaux jours devant lui? Certainement, mais en Angleterre seulement!

ST vs Macintosh

Emulateur Macintosh bien connu des possesseurs d'Atari ST, Aladin arrive en version 2.10. Livré avec divers utilitaires, il supporte le système 3.2 du Mac, prend en compte les spécificités nationales en ce qui concerne le clavier (configuration en Azerty possible) et peut être interfacé avec divers types d'imprimantes. Enfin, signalons qu'il est compatible avec l'ensemble de la gamme Atari ST.

Du PC à l'AT...

Spectrum Holobyte annonce la venue d'une version revue et corrigée de Falcon pour possesseurs de PC AT et modèles supérieurs. Ce simulateur de vol utilise au mieux les capacités des processeurs 80286 et 80386, propose des graphismes en mode EGA et fonctionne aussi sur les PS/2 et compatibles à base de 80286 et 80386. Enfin, Falcon doit prochainement sortir sur Atari ST et Amiga.

Upgrade: du neuf!

Upgrade annonce la venue d'un tableur pour Atari ST. Nommé LDW Power Speadsheet, ce programme est compatible Lotus 1.2.3, tableur vedette dans l'univers MS Dos. Fonctionnant sous GEM et disposant de macro-commandes que l'utilisateur peut sauvegarder, ce tableur doit être introduit sur le marché courant octobre à un peu moins de 1500 F. Notez qu'il dispose de deux interfaces utilisateur: environnement graphique type GEM ou bien écran similaire à celui de Lotus. D'autrre part, la venue de Publishing Master (programme de mise en page) ainsi que de Reading Partner (reconnaissance de caractères) est imminente.

EXPLORATION DU COSMOS *Pouvez-vous vivre avec la réalité de ....*

ECHELON

Seul un nombre sélectionné est formé pour diriger le Lockhead C-104 Tomahawk le véhicule de combat et d'exploration le plus impressionnant du 21ème siècle.

Rares sont les élus à éprouver exaltation et frisson des graphiques à 3 dimensions et à tester la manoeuvre délicate de la navette spaciale et les véhicules avec pilotage à distance et les actions de combat intergalactique.

Peu nombreux sont ceux qui ont la chance d'entreprendre un voyage avec le simulateur de vol dans l'espace le plus perfectionné que l'homme ne connaisse.

Peu nombreux sont les élus pour ....

ECHELON

CBM 64/128
Cassette/Disquette

Spectrum
Cassette/+3 Disquette

Amstrad
Cassette/Disquette

PC/Amiga

ACCESS
Software Incorporated

PHOTOS D'ECRAN DE LA VERSION CBM 64/128





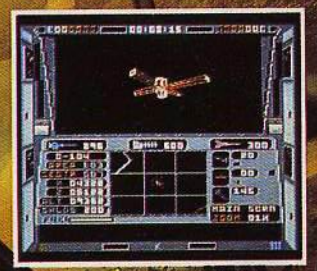


ILLUSTRATION PETER ANDREW JONES
COPYRIGHT SOLAR WIND LTD
1987 Access Software Inc

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Angleterre.

TAM TAM SOFT

Bon anniversaire!

Société d'édition de jeux bien connue des amateurs de micro, Loriciels vient de fêter ses cinq années d'existence. La création de cette entreprise remonte en effet au 29 septembre 1983. Elle était alors spécialisee dans l'édition de programmes pour Oric. Depuis, bien des étapes ont été franchies et Loriciels est actuellement considéré comme l'un des éditeurs majeurs de France et de Navarre. Cela est d'ailleurs justifié puisque cette société réalise environ 40 % de son C.A à l'export...

Un salon et des jeux

Les amateurs de jeux sur micro ont aussi leur salon. Le second Festival de la Micro se tiendra en effet du 14 au 16 octobre 1988 à l'Espace Champerret à Paris. Signalons qu'Atari sera présent et exposera ses ST ainsi que le XE Game System.

CHIP dément...

Editeur de programmes tels Voyage au Centre de la Terre et Jeanne d'Arc, la société CHIP dément formellement les rumeurs faisant état de son prochain dépôt de bilan. D'autre part, M. Christian Gagnère, gérant de la société, dément que des pourparlers a propos d'un eventuel rachat de la société soient en cours. Enfin, signalons que les versions Archimedes de Voyage au centre de la Terre et de Jeanne d'Arc devraient être disponibles au moment où vous lirez ces lignes.

Serveur!

L'équipe de Bistrot com annonce la naissance de Bistraupolis, un serveur monovoie sur RTC (Réseau Téléphonique Commuté) réalisé sur Apple II C. Accessible par le (1) 42-24-51-20, il propose de nombreuses rubriques telles que messageries, sondages, forum et autres. Dernière précision: il est accessible 24 heures sur 24, 7 jours sur 7.

Fanas?

Regroupement de plusieurs fanas de micro, Bokonon Corporation propose divers services à ses membres. Importation de programmes et de matériel, traduction de manuels, réalisation de démos: Bokonon a plus d'une corde à son arc. Ses membres ont accès à une logithèque en assembleur contenant divers utilitaires. Pour plus d'informations, écrivez à:
Charles Descouts/Bokonon Corporation
16, allée Henri Sallé
18000 Bourges

Tilt d'Or 88...

Le moins que l'on puisse dire est que l'année 1988 restera dans les mémoires comme un bon cru en matière de microloisirs. Cela tant par la diversité que par la qualité des titres proposés par les éditeurs de toutes nationalités. On comprend donc que le choix des Tilt d'Or ne soit pas facile... Une journée entière a en effet été nécessaire à l'établissement d'une liste préliminaire dans laquelle seront choisis les programmes dignes de recevoir la récompense la plus enviée en matière de microloisirs. Toutefois, pour faire durer le plaisir, nous avons décidé de ne pas publier cette liste dans le présent numéro. Le suspens sera cependant de courte durée: cette liste vous sera proposée dans le prochain numéro de Tilt (Tilt Bis n°58 H paraissant le mercredi 12 octobre 1988).



HIT PARADE LECTEURS

1-OUT RUN
U.S GOLD
2-DUNGEON MASTER
FTL
3-BUGGY BOY
ELITE
4-BARBARIAN
PALACE
5-GAUNTLET II
U.S GOLD
6-BUBBLE BOBBLE
FIREBIRD
7-TEST DRIVE
ACCOLADE
8-LEATHERNECK
MICRODEAL
9-GUNSHIP
MICROPROSE
10-ARKANOID II
IMAGINE

HIT PARADE BOUTIQUES

1-GUNSHIP
MICROPROSE
2-OUT RUN
U.S GOLD
3-SKRULL
16/32
4-BARBARIAN
PALACE
5-STREET FIGHTER
U.S GOLD
6-DUNGEON MASTER
FTL
7-FLIGHT SIMULATOR II
SUBLOGIC
8-JEANNE D'ARC
CHIP
9-CARRIER COMMAND
RAINBIRD
10-EXPLORA
INFOMEDIA

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit-parade: Cero, 60500 Chantilly; Coconut Etoile, 75016 Paris; 2010 Electronics, 75006 Paris; JBG, 75014 Paris; Merci, 45140 St Jean; Micropus, 34000 Montpellier; Pixisoft, 31000 Montpellier; R.A.C, 75005 Paris; Ultima, 75011 Paris; Videoshop, 75001 Paris

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

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

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

Nom de l'ordinateur utilisé_____
Nom du logiciel utilisé_____
Référence de sauvegarde des dessins_____
Nom_____
Prénom_____ Age_____
Adresse_____ Tél_____

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

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

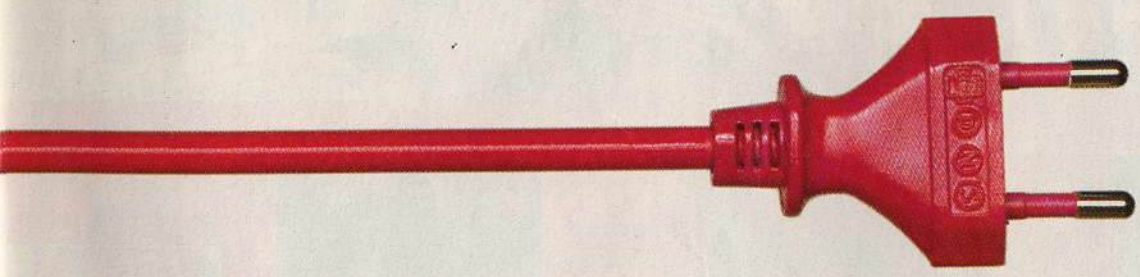
Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois

1 JOUST 2 GAUNTLET II
3 TOMAHAWK 4 ARKANOÏD
Marque de votre ordinateur: ATARI 130XE
Facultatif:
Nom CAPPRONNIER Benoît Tél 43-84-00-73
Adresse 25 allée saint 93420 Villepinte

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

EXPO
les loisirs

MICRO, SON, VIDEO



A AMSTRAD EXPO 88, Amstrad présente toutes les innovations qui vont révolutionner les loisirs. Parmi elles, à voir absolument :

- Une station micro complète (bureau, adaptateur télé, radio-réveil AM,FM, joystick et 15 jeux) pour les possesseurs d'Amstrad 464 et 6128 couleur.
- Le magnétoscope VCR 6000 (VHS - HQ) et sa fameuse télécommande "Easy-Programmer", et le VCR 6100 à programmation code-barre. Deux révolutions dans la simplicité d'emploi.
- Le Studio 100, à la fois studio d'enregistrement multipiste, chaîne musicale et console de Disc-jockey, un must pour les amateurs de musique.
- Les intégrés télévision-magnétoscope TVR2 et TVR3.
- Et toujours, ses nombreuses chaînes Midi, classiques et à disque laser.

Avec les prix Amstrad, les coups de cœur, c'est pour tout le monde : Amstrad le prouve une fois encore à AMSTRAD EXPO !

AMSTRAD EXPO 88

. PARIS . PORTE DE VERSAILLES

LA GUERRE L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE DES ETOILES

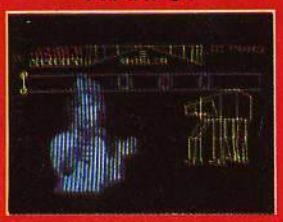
Que la force soit avec vous et pour toujours !

DOMARK

SPECTRUM



ATARI ST



COMMODORE 64



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

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

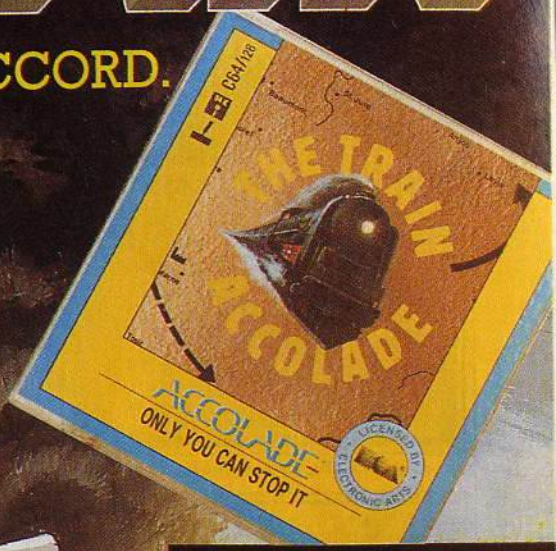
Distribué par

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CED
Tél. 1 48 98 99 0

THE TRAIN

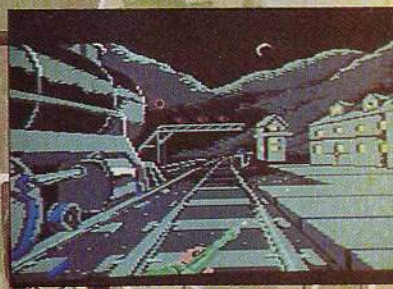
AIDER LA RÉSISTANCE FRANÇAISE – D'ACCORD.
E FAIRE PRENDRE – NON MERCI!





ENEMY FIGHTER ATTACKING FRONT

ATTAQUER LE TRAIN, LE DÉFENDRE ET SURVIVRE: C'EST DE LA VÉRITABLE ACTION!



PIÈGES, EMBUSCADES ET SABOTAGE DANS CHAQUE GARE, SUR CHAQUE PONT ET À CHAQUE INTERSECTION. FAITES LE PLEIN DE CHARBON ET D'EAU, INTERCEPTEZ LES RAPPORTS DE L'ENNEMI POUR PROGRAMMER VOTRE VOYAGE.

DISPONIBLE SUR:
AMSTRAD DISQUETTE
AMSTRAD CASSETTE

En vente dès à présent

ELECTRONIC ARTS®

VIVEZ UNE VRAIE BATAILLE AVEC
ACCOLADE™

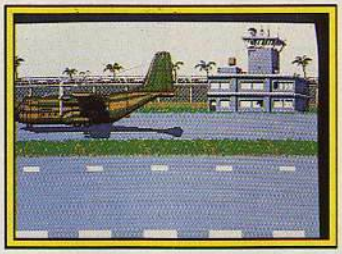
Distribué par
UBI
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 1 48 98 99 00

ACCOLADE & THE TRAIN: ESCAPE TO NORMANDY SONT DES MARQUES DEPOSEES D'ACCOLADE, INC., CUPERTINO, CA, USA. EN EUROPE, LES PRODUITS D'ACCOLADE SONT PUBLIÉS PAR ELECTRONIC ARTS LTD. NOS LOGICIELS SONT DISPONIBLES SUR LA PLUPART DES ORDINATEURS. VEUILLEZ NOUS CONTACTER C/O UBISOFT, 1 VOIE FELIX EBOUE, F-94021 CRETEIL CEDEX, TEL. 43.39.23.21.

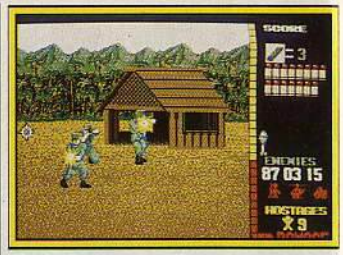
15/15



Oui, il y a un bug mais il s'agit d'une préversion.



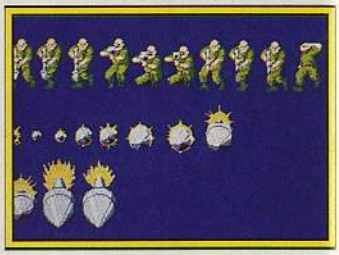
Scène finale de l'aéroport.



Nerfs d'aciers et réflexes pour vaincre.



Ne tirez pas sur les infirmières !



Plan d'animation.



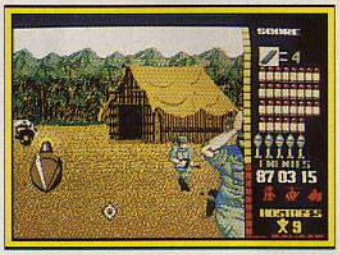
Admirez la taille des sprites !



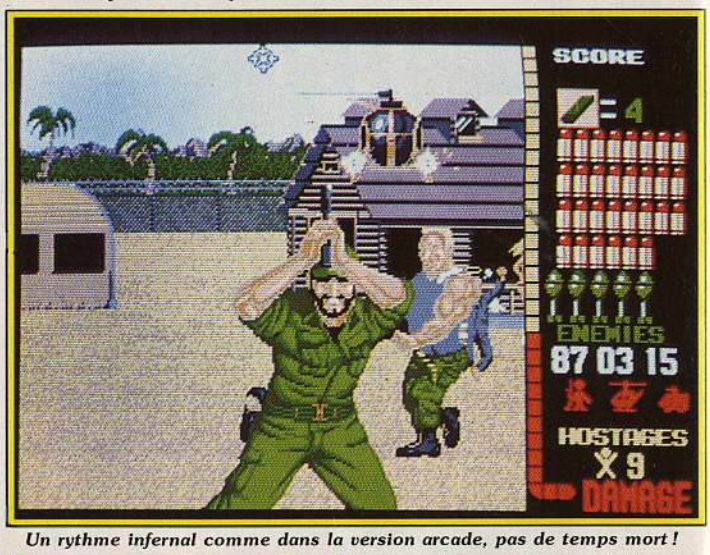
Faire mouche à tous les coups !



Lancement d'une baïonnette.



Gare aux roquettes !



Un rythme infernal comme dans la version arcade, pas de temps mort !

Opération Wolf

On l'attend déjà avec impatience. Ce logiciel sera peut-être l'événement de cet hiver 88. Les limiers de *Tilt*, harassés par des heures de surveillances, vous présentent en avant-première cette réalisation.

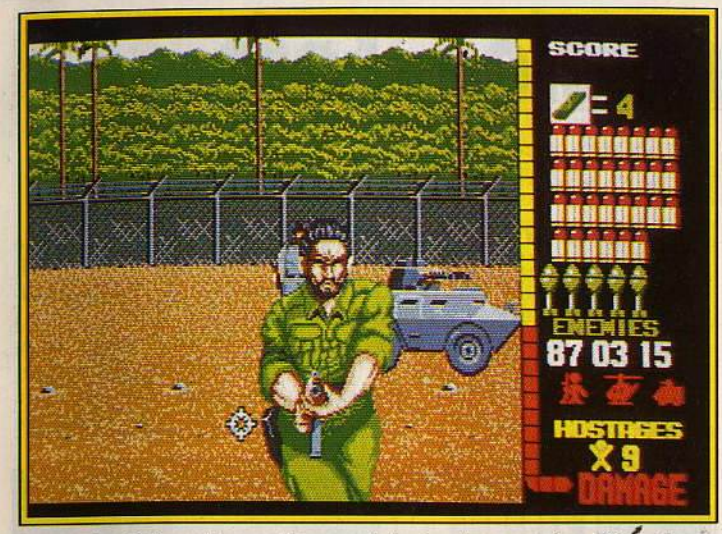
Inutile de vous dire à quel point nous sommes tous emballés par ce prodigieux logiciel. Non, je ne vous présente pas des photos d'écran de la version arcade d'*Opération Wolf*. Il s'agit bien de ce jeu, mais la version présentée est celle du *ST* ! Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, *Opération Wolf* remporte un franc succès dans les salles de jeux. Le joueur est sensé être un super-soldat commandité par les États-Unis pour sauver des otages. Ces derniers sont prisonniers dans un camp de concentration d'un pays d'Amérique du Sud, soutenu par les Soviets. Ocean France propose pour cet hiver les versions *ST* et *Amiga* de ce hit.

Vous partez à l'aventure armé d'une mitraillette (la souris), quelques rockets et des munitions. La mission se divise en six étapes qui s'enchaînent logiquement. Super-soldat doit d'abord détruire le réseau de communication pour éviter d'être repéré. Ensuite, il doit trouver dans la jungle, des rebelles capables de lui donner des renseignements sur le camp de concentration. En chemin, il tombe sur un village qu'il se fait un devoir de libérer avant de récupérer des forces. Son objectif suivant (le quatrième) est un dépôt de munitions qu'il investit pour se ravitailler. Arrive enfin le camp de concentration où il tente de libérer les otages. Le final se passe à l'aéroport où il fait embarquer les prisonniers. Pendant le déroulement de la mission, super-soldat est attaqué par toute une armée ! Doté d'un scrolling horizontal, le jeu présente, selon les étapes, des décors très variés ou apparaissent des hordes de soldats ! Cela va du lanceur de couteau ou grenade au barbu armé d'une mitraillette ou d'un bazooka ! Ils débouchent de la gauche ou de la droite de l'écran en courant, marchant, sautant ou en rampant. Autre détail, la distance entre les soldats ennemis et vous est très variable. Certains ne sont qu'à quelques mètres de vous (ah ! la taille des sprites !) et, par conséquent, plus dangereux. D'autres sont à des dizaines de mètres de vous, donc difficiles à éliminer. Ne parlons pas des hélicoptères, des chars ou des vedettes militaires. Vos chances contre ces engins, motorisés et blindés, sont bonnes si vous avez des rockets. Elles sont minces si vous n'avez que des balles. En parlant de ravitaillement, toutes les étapes sont parsemées de munitions, rockets et autres surprises. Un handicap sérieux dans le jeu : interdiction absolue de tirer sur les civils ou les infirmières et encore moins sur les otages.

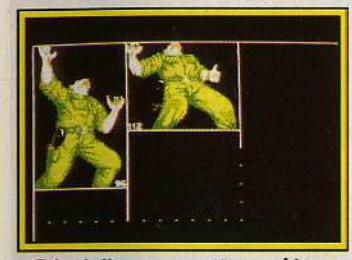
Bien entendu, la préversion, au stade où elle nous a été soumise, présente quelques petits bugs (qui seront éliminés) et des éléments



Plan d'animation des figurants.



Le réalisme des graphismes est fascinant : on est dans l'écran !



Détail d'une maquette graphique.



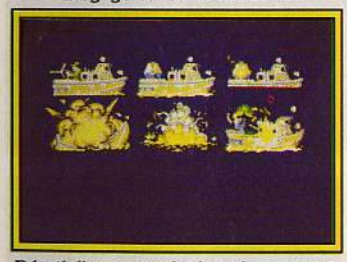
Type d'écran à la fin d'un niveau.



Largage en zone ennemie.



Décor : la jungle au deuxième niveau.



Détail d'un sprite du deuxième niveau.



Première mission réussie !

vont subir d'importantes améliorations. La redéfinition de la palette de couleurs, les retouches à faire sur les sprites en sont quelques exemples. Christophe Gomez, le programmeur de ce petit bijou informatique, nous a assuré que la version définitive sera pratiquement identique à celle de la version arcade. Ce que nous pouvons dire, c'est qu'au vu de la préversion, nous nous sommes figés devant notre petit écran ! Aucune adaptation d'un jeu sur micro-ordinateur n'a atteint un tel degré de ressemblance avec la version arcade. La taille des sprites est impressionnante. Les graphismes sont très prometteurs. Selon Christophe Gomez, le plus gros problème réside dans la taille des sprites qui posent des problèmes de mémoire et d'animation. Le problème reste identique en ce qui concerne les nombres de sprites présents à l'écran. Mais Christophe affirme qu'il va tenter l'impossible pour intégrer tous les sprites de la version arcade. La qualité de la préversion que nous avons est un signe. Pas de doute, Ocean tient un futur hit dans ses laboratoires : on l'attend de pied ferme !

Dany Boolauck.

TomaHawk : un éditeur est né. (Bis.)

Label lancé par la société Coktel Vision, TomaHawk peut à juste titre être considéré comme une nouvelle société d'édition à part entière. L'idée de base est fort simple : il s'agit de créer une structure parallèle à Coktel Vision mais disposant de sa propre identité et d'une politique éditoriale différente de celle de cette dernière. Considérée comme éditeur de programmes éducatifs ou de jeux à prétexte culturel, celle-ci préfère conforter son image de marque plutôt que la combattre. C'est pourquoi l'identité de TomaHawk sera résolument tournée vers les jeux et plus spécifiquement les programmes pour ordinateurs 16/32 bits. Réellement opérationnelle courant octobre, cette société devrait sortir quatre programmes d'ici novembre. Le premier sera le très attendu *Emmanuelle*, prévu initialement chez Coktel Vision. Il

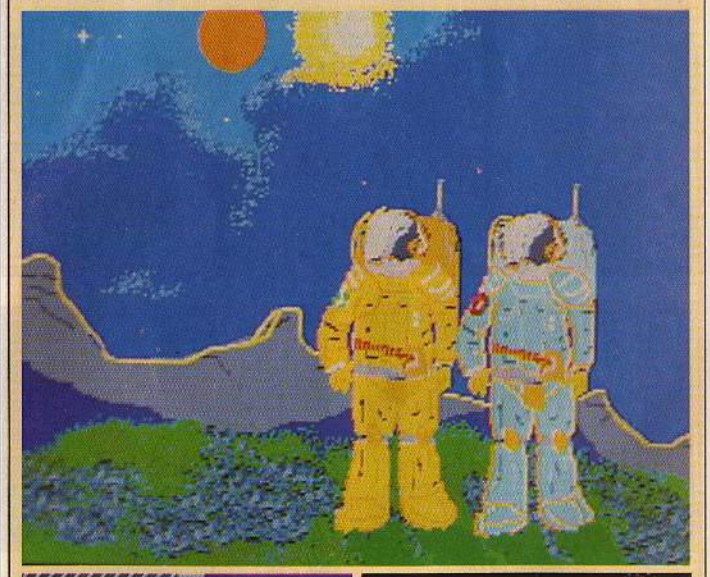


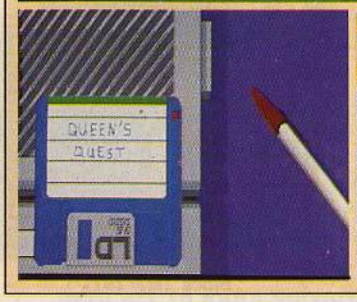
Emmanuelle sur ST.

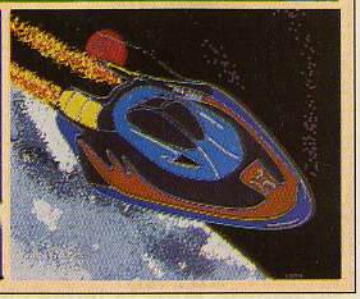
en est d'ailleurs de même pour *Terrific Lamp* (un jeu d'arcade) et *Crucial Test* (un programme comparable à *Trivial Pursuit*). A terme, Coktel s'orientera donc plus vers l'édition de produits éducatifs et culturels et poursuivra son effort en matière d'adaptation de bandes dessinées. Enfin, signalons que les produits édités sous les labels Coktel Vision et TomaHawk trouveront désormais des débouchés en dehors de la France et de la RFA. Ils seront représentés en Grande-Bretagne par Actisoftware et en Espagne par Système 4.

Les graphistes

Les auteurs de ces trois dessins ne sont qu'une seule et même personne : Laurent Dégardin, 19 ans, actuellement étudiant en informatique à l'I.U.T. d'Amiens. Laurent Dégardin a utilisé le logiciel *Spectrum 512* sur *Atari ST* mais affirme vouloir passer prochainement à l'*Amiga 500*, plus performant selon lui.







15/15

Cybernoid II, Scorpion, Foft...

En vrac et sans détours, découvrez les photos d'écrans de tous les softs qui vous attendent cet automne/hiver.

HEWSON annonce la sortie de ***Cybernoid II***. Ce jeu d'action se caractérise (selon l'éditeur) par de superbes graphismes et une excellente animation. Sortie fin septembre sur *C 64, CPC* et *Spectrum*. ***Scorpion*** est un jeu d'action rapide qui sera disponible fin septembre sur *C 64*.



Foft (ST).

GREMLIN GRAPHICS présente ***Foft,*** une simulation de vol dans l'espace. Le jeu comprend huit millions de planètes à visiter dans un univers équivalent à dix milliards de milliards de kilomètres ! Sortie en octobre sur *ST* et *Amiga*. ***Artura*** est un jeu d'arcade/aventure où vous affrontez les forces diaboliques d'une sorcière. Sortie en octobre sur *Spectrum* et *CPC*, les autres versions suivront. ***Supersports*** vous guide à travers cinq compétitions comme le tir à l'arc, la course sous-marine, etc. Sortie fin septembre sur *CPC, C 64* et *Spectrum*. GO va faire plaisir aux passionnés de jeux d'arts martiaux avec ***Tiger Road.*** Sortie prévue pour octobre sur *CPC, Spectrum, C 64, ST, Amiga* et *PC*.

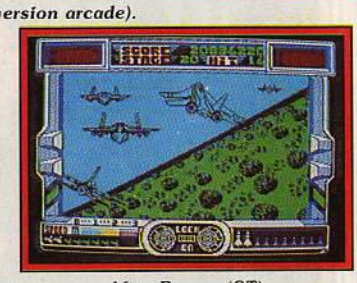
Black Tiger est un logiciel inspiré de Donjons et Dragons. Votre but : tuer trois dragons démoniaques. Sortie prévue fin septembre sur *CPC, C 64, Spectrum, ST* et *Amiga* (label GO ! Capcom).



Dragon Ninja (version arcade).



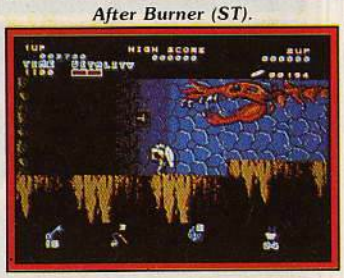
I.S.S. (ST).



After Burner (ST).



S.D.I. (ST).



Black Tiger (ST).



Thunder Blade, coin-op adapté sur ST.



Thunder Blade (ST).



Thunder Blade (ST).

US GOLD va adapter le célèbre coin-op ***Thunder Blade*** !
Nous avons vu ce jeu sur *ST* ! La préversion, encore très incomplète, nous permet de penser que la version définitive sera à la hauteur de nos espérances. Sortie prévue en novembre.
Sortie prévue en décembre pour les versions *CPC, Spectrum, C 64*, et *Amiga*.
MEDIAGENIC se relance sérieusement dans l'édition de softs ludiques. Commençons par ***R-Type*** qui, au vu de la préversion, sera de bonne facture. Sortie prévue en octobre sur *CPC, C 64, Spectrum, ST*.
After Burner est également très attendu. Espérons qu'il sera à la hauteur des meilleures productions du moment. Sortie prévue en novembre sur *CPC, C 64, Spectrum, ST, Amiga*. ***Incredible Shrinking Sphere*** (I.S.S.) est un jeu où vous aurez à combattre une sphère dévastatrice. ***SDI,*** un autre coin-op, sera adapté sur *CPC, C 64, Spectrum* et *ST*.



Pac Mania (CPC).

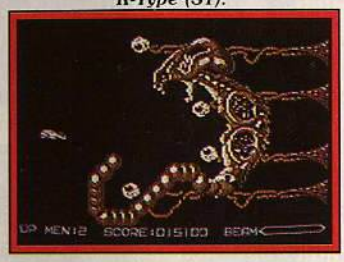


Supersports (Spectrum).

LOGOTRON édite une version ***Star Ray*** sur *ST !* Sortie fin septembre, si tout va bien.
GRAND SLAM revient sous les feux de la rampe avec ***Pac-Mania.*** Sortie cet automne sur *ST, Amiga, Spectrum, CPC, C 64.*
OCEAN FRANCE attaque toujours plus fort. Après ***Opération Wolf,*** dont vous pouvez voir les photos d'écran dans « Avant-première », cette société lance sa botte secrète : ***Dragon Ninja.*** La version *Amiga* de ce coin-op est étonnante. Les sprites et le décor sont de la même taille que ceux



R-Type (ST).



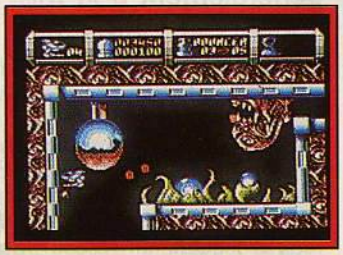
R-Type (C 64).



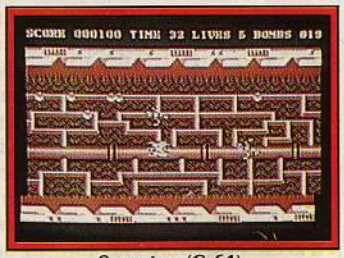
R-Type (Spectrum).

de la version arcade ! Nous vous présentons un écran de la version arcade. Sortie prévue cet hiver sur *ST* et *Amiga.*
COKTEL VISION n'abandonne pas les softs éducatifs et présente ***Code Facile*** pour passer son permis plus facilement et Atlas France pour les jeunes et moins jeunes.
Suite des previews de notre correspondant allemand Carsten Borgmeier.
DIGITAL ARTWORK, une toute nouvelle société, va publier son premier jeu nommé ***Dragon Flight.*** Cet impressionnant jeu de rôle sort sur *ST, C 64, PC* et *Amiga.* Vous avez pour mission de retrouver l'inestimable savoir des mages dans les arts mystiques. En outre, vous aurez à élucider le mystère de la disparition des Dragons. Doté d'une gestion au joystick, ce jeu vous place à la tête d'un groupe de quatre aventuriers. Le vaste monde de *Dragon Flight* comprend des donjons et des cités. Trente sorts magiques sont indispensables pour la victoire. A noter, le superbe écran en « mode combat ». Sa sortie n'est pas encore programmée.
Master Soccer est le titre d'une simulation sportive à mi-chemin entre *Football Manager* et *International Soccer.* Prévu sur *Amiga, ST, C 64* et *PC,* sa date de sortie n'est pas encore programmée.
Simulator Construction Set est un simulateur de vol d'un concept très original. Son éditeur vous permet de créer le décor et l'avion !
Prévu sur *Amiga, C 64* et *PC.* Date de sortie non communiquée.

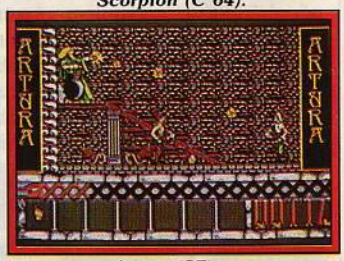
Dany Boolauck
et Carsten Borgmeier.



Cybernoid II (C 64).



Scorpion (C 64).



Artura (ST).



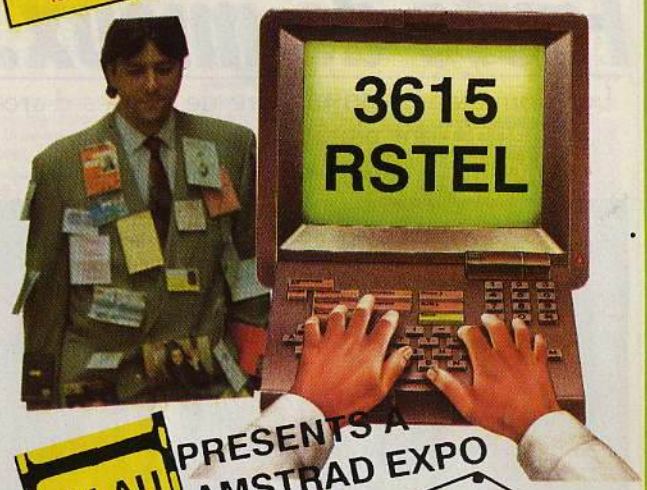
Black Tiger (Spectrum).

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

INFORMATIQUE

Achetez tranquilles, nous remboursons la différence *

UN SERVICE GAGNANT



VU AU CINE

PRESENTS A AMSTRAD EXPO

LE SERVICE

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

LES PRIX

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

LES NOCTURNES

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

FORMATION

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

RADIO

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

LE CONCOURS

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

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

Faute de mieux...

Les nouveautés, en matière de bornes d'arcade, sont plutôt décevantes... Alors, en attendant mieux, patience...



Super Mario Bros : *de la console de jeux à la salle d'arcade.*

La rentrée des jeux d'arcade s'annonce particulièrement passionnante. En attendant l'arrivée des nouveautés venues de l'Empire du Soleil Levant, nous devons nous contenter de peu... *The Bad Budles* est un jeu de combat relativement classique. Vous pilotez un combattant, au départ démuni d'armes, et qui dispose de 18 vies. Ce n'est pas un luxe car malgré une grande mobilité, le personnage que vous dirigez est assailli par de nombreux ennemis. Notez que plus vous progressez dans le jeu et plus ces derniers sont nombreux... L'action se déroule à un rythme d'enfer. Les combats demandent une grande habileté et des réflexes irréprochables. De même, la bande sonore est de fort belle facture et des plus réalistes. Autre avantage : ce jeu est nanti d'une option à deux joueurs. Bien que d'un grand classicisme, *Bad Budles* se révèle captivant.

Arrivé dans les salles d'arcade il y a peu de temps, le *Play Choice Ten* de Nintendo est en fait la version café de la célèbre console de jeu du fabricant nippon. Face aux jeux d'arcade classiques, la réalisation est plus que moyenne. Malgré tout, l'intérêt ludique de certains jeux proposés par cette borne d'arcade est tout à fait similaire à certaines productions purement arcade... Autre avantage : leur prix est particulièrement attractif. Le premier qui a retenu mon attention se nomme *Tennis*. Le jeu seul contre la console est assez facile jusqu'au niveau 3. Ensuite la rapidité de l'action oblige le joueur à une grande concentration. A deux, la partie est moins critique mais tout aussi distrayante ! La réalisation, compte tenu des canons en matière de bornes d'arcade, est indigente. Le jeu est tout de même très agréable. *Super Mario Bros* est l'un des meilleurs de la série que je vous propose ici. Bondissant sur de multiples promontoires, Mario doit éviter de nombreux obstacles ou d'affreuses bestioles et ramasser divers objets afin de parvenir à libérer une belle prisonnière. La réalisation est correcte et les graphismes assez naïfs. Mais l'action sans temps morts tient le joueur en haleine. Il ne faut à aucun prix relâcher son attention, ne serait-ce qu'une seconde. Notez qu'il existe un clone de *Mario Bros* sur *Amiga !*

Shoot-them-up existant aussi sur micro, *1942* vous met aux commandes d'un avion dans le Pacifique Sud à l'époque où les forces japonaises occupaient une bonne partie de la région. Vous rendant de porte-avions en porte-avions, vous devez tout faire pour détruire vos (trop ?) nombreux agresseurs. La réalisation est plus que correcte tant du point de vue graphisme qu'animation ou bande son. Il s'agit d'un jeu d'action bien conçu mais qui, malgré ses qualités, n'a plus sa place dans les salles d'arcade. Je ne vous parle pas des autres qui sont tout simplement indignes de figurer ici. Bref, tout cela montre que le *Play Choice Ten* ne peut en aucun cas rivaliser avec les jeux classiques !

Frédéric Autret

MO et TO en réseau

Dans les écoles, les réseaux informatiques se distinguent avant tout par une grande souplesse d'utilisation. Toutefois, ils sont généralement à la fois coûteux et lourds. En voici un qui échappe à la règle.

Premier produit de la jeune S.A. Olivier de Dunkerque, le Ser-Fi (Serveur de Fichier) est destiné aux établissements scolaires désireux d'acquérir un réseau pour leur installation informatique à base d'ordinateurs *Thomson*. Le Ser-Fi se présente sous la forme d'un boîtier de couleur crème disposant de huit connecteurs d'extension sur la face avant, d'un bus sur la face arrière, et d'une alimentation autonome. Contrairement aux véritables réseaux informatiques, le Ser-Fi ne permet pas d'accéder à toutes les formes de périphériques mais seulement aux lecteurs de disquettes. La mise en œuvre du Ser-Fi est simple. Après avoir connecté un ou plusieurs lecteurs de disquettes sur le bus du Ser-Fi, l'utilisateur raccorde les postes de travail (*MO* ou *TO*, de tous les types) au boîtier, par l'intermédiaire d'interfaces que l'on enfiche sur le port d'extension des ordinateurs.

Une fois cette opération réalisée, l'ensemble est fin prêt. La mise en route du système peut avoir lieu après avoir introduit une disquette dans un des lecteurs connectés au Ser-Fi. Tous les ordinateurs réagissent alors comme s'ils étaient eux-mêmes reliés à l'unité de sauvegarde. Ce mini-réseau ne requiert pas l'immobilisation d'un ordinateur en tant qu'arbitre et serveur de fichiers. Le lancement d'un programme s'effectue de ce fait de manière classique. Avantage de cette méthode : il n'est pas nécessaire d'utiliser des programmes spécifiquement adaptés à une utilisation de réseaux. Lorsque l'on connaît le prix moyen de ces derniers, on mesure l'intérêt réel du Ser-Fi.

De même, ce réseau est entièrement transparent pour l'utilisateur. Les ordinateurs sont totalement indépendants les uns des autres. Un élève peut travailler sous Basic alors qu'un autre effectue un calcul sous *Color Calc* pendant qu'un troisième sauvegarde son travail sur disquette.

Autre argument de poids en faveur de ce système : son prix est fort compétitif. Le coût du boîtier de base est d'environ 1500 F. Les interfaces pour ordinateur sont proposées entre 750 F et un peu plus de 1100 F, en fonction de la longueur du câble. Bien évidemment, il faut ajouter à ceci le prix d'un lecteur de disquettes Thomson. A noter que le Ser-Fi est compatible avec l'unité de sauvegarde 3 pouces et demi 640 Ko Thomson, mais que la présence du contrôleur CD 90-351 est nécessaire.

Bref, il s'agit d'un produit convaincant surtout pour les établissements scolaires au budget peu extensible.

Mathieu Brisou

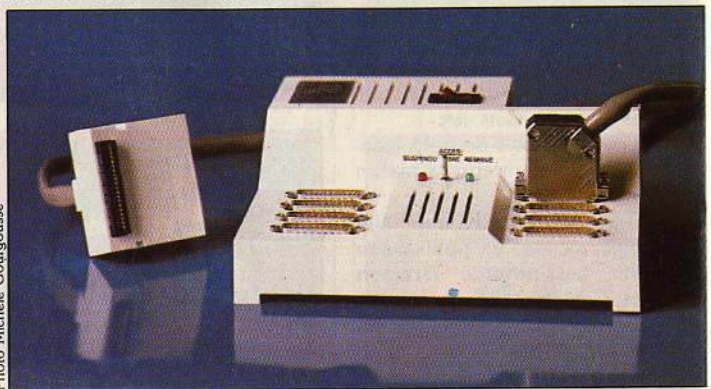


Photo Michèle Gourgousse

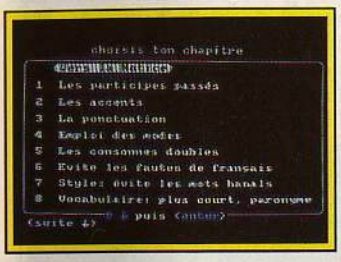
Le Ser-Fi : un réseau original répondant bien aux besoins des écoles.

Kid's School

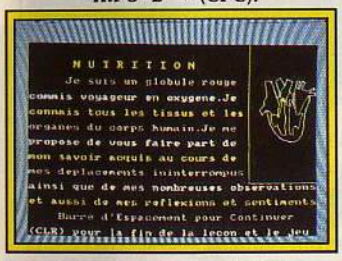
Roman Policier

Après *Il était une fois* et *Le temps d'une histoire*, Carraz Editions s'attaque à présent à un nouveau genre littéraire et propose, aux jeunes de dix/quinze ans, *Roman policier*, un logiciel d'aide à l'écriture de nouvelles policières. Fervents amateurs d'Agatha Christie, n'ayez plus de complexes, l'occasion vous est donnée là d'exercer vos talents et de fabriquer votre propre intrigue. A partir de propositions faites par le logiciel, la série noire peut commencer.

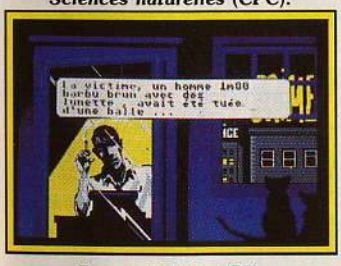
Grâce à un traitement de texte simple d'utilisation, mais bien élaboré, vous pourrez assister à la naissance de votre énigme, et en définir comme vous l'entendez les personnages, lieux et situations. Au fur et à mesure que l'on avance dans le programme, les propositions sont de plus en plus étoffées. Chacun peut y apporter les détails qu'il désire, libre cours étant laissé à l'imagination. Le récit s'inscrit sur le papier de la machine à écrire, une des seules représentations graphiques de ce programme. A tout moment, un accès au texte est possible en vue de le modifier ou de le corriger. Il est à noter que si la machine ne relève pas les incohérences et n'analyse pas les réponses, une certaine suite logique est respectée afin que l'intrigue conserve un sens. Finie l'angoisse de la page blanche ! L'avantage de ce programme ouvert est de proposer un canevas de base bien structuré assurant la cohérence du récit, sans toutefois enfermer l'utilisateur dans un carcan trop rigide. Voici un logiciel bien pensé qui, pourquoi pas, favorisera les talents cachés et donnera naissance à un grand romancier ! (Disquette Carraz Editions pour *Atari ST, compatibles PC, TO8, TO9, TO9+, Nano Réseau.*)



Kit 3e-2 de (CPC).



Sciences naturelles (CPC).



Roman Policier (ST).

Matière _____ *français*
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ *17*
Prix _____ *C*

Kit troisième/seconde

Après s'être adressé aux élèves de CM2/sixième et aux futurs bacheliers, loin de s'arrêter dans sa lancée, Hatier propose à présent le Kit troisième, bien présenté dans son petit cartable très mode. De quoi donner envie de travailler. Un logiciel de français, un de mathématiques, deux anna-brevets et deux livres « Réussir le brevet des collèges » constituent l'ensemble du kit. Que ce soit en français ou en mathématiques, l'interaction disquette-manuel permet à l'élève de consolider ses connaissances et ce, tout au long de l'année.

Une large part de ces programmes est laissée à l'entraînement, sous forme d'exercices multiples et variés. En mathématiques, outre les neuf chapitres traitant des points essentiels du programme, un questionnaire « vrai/faux » portant sur des questions de cours, permet à l'élève d'appréhender les diverses erreurs fréquemment commises. Les explications données sont claires et précises. Seuls les commentaires manquent parfois de finesse. Mais nul n'est parfait ! En revanche, comme chez ses prédécesseurs, la méthodologie est largement prise en considération pour permettre à l'enfant d'aborder et de gérer intelligemment un énoncé. Pour ce qui concerne le français, le logiciel ne se contente pas d'asséner les sempiternelles règles de grammaire, mais sensibilise l'élève au style, à la syntaxe, au vocabulaire et à la réflexion afin de l'amener à enrichir son expression orale et écrite. Un bon programme conçu intelligemment, à la mesure de ses

MICRO PRIX FHT

AMSTRAD

PC 1640 SD Mono	5790
PC 1640 SD Couleur	8790
PC 1640 DD Mono	7290
PC 1640 DD Couleur	10290
PC 1640 HD 20 Mono	9990
PC 1640 HD Couleur	12990
PC 1512 DD Couleur	7990
PC 1512 DD Mono	5990
PC 1512 SD Couleur	6290
PC 1512 SD Mono	4490

.....Suite RSTEL

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

SOFT:39FHT la disquette

2000 programmes Les favoris :

A002 Deskmate-Bloc note de calculette
P001 PC Write (Traitement de texte)
P002 PC File Base de données
P003 PC File : utilitaires 3D
P004 PC Calc (Tableur)
P008 PC Draw (P Draw)
P007 PC Musician
P009 PC Key Draw : Graphiques 2D
P011 PC Talk 3.0 : Communications 4D
P014 PC Graph
P015 PC Print
P016 PC Picture
etc, etc, etc, etc, etc, etc,....

.....Suite RSTEL

SOFTS professionnels PRIX HT

Utilitaire

Keeptrack	980
Multigraph II	421
Ram Lord	980
Reflex+Workshop	1995
Sidekick	413
Smartkey	490
Traveling sidekick	581

Paramédical

Mediator	NC
Medifisc	666
Pedia Master	NC

Graphic-C/DAO

Autosketch	790
Gem Draw Plus	2399
Gem Graph	1728
Gem Présent. Team	4099
Gem Wordchart	1247
Desing CADII D	2500
Graph-In-The-Box	980
Boeing Graph VF	3200

Tableur

Boleng Calc	2950
Multiplan III V3.01	1970
Quattro	1089
Super Calc 4	2646

Gestion commercial

Arrakis Module 1	1480
Arrakis	1952
Damocles	1680
Gest comm. Sybel	9000
Gest Vt Sybel compl.	20990
Gest comm. Saari	12800

* NC = Nous consulter

Gestion Base de données

Database Toolbox	666
Foxbase +2	3484
Paradox V.2.0 Mono Poste	4390
Reflex l'Analyste	1046
Reflex Workshop	463
Super Base	3541
Super DB	4207

Comptabilité

Allenor II	1680
Allenor III	3364
Assit Compta	690
Compta Saari V.10 Standard	4400
Pale Saari Maj. V.3	7600
Cresus II	1476
Gest Compta Sybel Mod. Base	6000
Gest. de pale Sybel Mod. Base	6000
Gest. de pale Sybel	6000
EBP Compta Major	1490
EBP Compta Standard	990
EBP-Facture	990

Programmation

Gem Progr. Toolkit	3900
Nantucket	4230
Topkey Plus	1990
Topkey	990
Turbo Pascal V4.0	670
Turbo Basic	590
Turbo C	690

Traitement texte

Editor Toolbox	696
Esay Writer II	1939
Nathalie 2	699
Spread Auditor	1580
Sprint	1150
Word IV	3053

P.A.O.

Gem Desktop Publ.	2440
Page Maker	4848
Personal Publisher	6900
Xerox Ventura	5350

Divers

DB-Adresse	390
EBP-Bourse	890
EBP-Documentation	2950
EBP-Expert	699
Multiplan Junior	582
Personal Manager	3900
Quick Mailing	666
World Junior	

Spécifique Amstrad

Compta LPC	950
Compta Saari Lige Amstrad	1980
Factur/Stock Fassi PC 1512	1980
Gestion LPC PC 1512	4200
Guide du Basic	139
L'intégrale PC 1512	2600
Reflex PC 1512	835
Sidekick PC 1512	330
Super Calc 3	750
Wordstart PC 1512	650

.....Suite RSTEL

Imprimante Prix HT

NEC

P2200	3200
P560 XL	8250
P660	4427

CITIZEN

120D Vidéotexte	2900
120D	1424
LSP 100	2890
MSP 15E	3490



BROTHER

HR 15 marguerite	3230
M1109	1870
M1409	3357
M1709	4012

AMSTRAD

DMP 3160	1931
DMP 4000	2990
LQ 3500	2990

.....Suite RSTEL

Consommables PRIX HT

Par quantité	< 100 >
Fuji 5 1/4 couleur	6,90
MD 2D DF.DD 48TPI	7,50
MF 2DD DF.DD 135 TPI	18
MF 2HD DF. Haute den.	55
Boîte 40 disq. 3"1/2	76
Boîte 80 disq. 5"1/4	139
Listing 240x11"	101
Listing 240x12 2ex	327

.....Suite RSTEL

Périphérique PRIX HT

Hard carte

Filcard 20 Mo	2990
Filcard 30 Mo	3540
Carte disque dur floppy	

Souris et light pen

Handy scan. HS 1000	2900
Handy scan. Cameron	3364
Handy House RS 232	666

Carte Modem

Carte Olitec 2400/2400 +LOG	2690
Carte Olitec 1200/1200 +LOg	1678
Carte Olitec PC+LOG Olicom	1670
Carte Olitec PC+LOG Olitec	1290
Carte Olitec+4 LOG Serveur	1670
PC Bavard Carte Modem V23	2390

.....Suite RSTEL

JEUX RS PRIX HT

800 jeux Les favoris :

5 A Side Soccer	83
Cyrus Chess	99
Grand Prix 500 cc	148
Kobyashi Nairu	83
Malette jeux fil	232
Mean 18 golf PC 1512	99
Métropolis	83
Ninja mission	83
PC Hits	190
Pitspot 2	99
Pro Golf	83
Pub Pool	83
Rastersacn	83
Snooker	99
Storm	83
Strike	83
Summer Games	99
Vegas casino	83
Winter games	99

.....Suite RSTEL

TOUS LES MARDIS NOCTURNE JUSQU'A 22 H

BON DE COMMANDE

à retourner à RS INFORMATIQUE, 37 bis Av. Gambetta 750020 PARIS

TI-58

Nom.....Prénom.....N°.....rue.....

Code Postal.....Ville.....Tél.....

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

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

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

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

Date et signature

ambitions ! (Disquette Hatier pour *Amstrad CPC.)*

Matière _____ *français-mathématique*
Intérêt _____ *17*
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Prix _____ *E*

Sciences naturelles

Si vous aimez les devinettes et les jeux de questions/réponses et que, de surcroît, les sciences naturelles vous passionnent, alors pas d'hésitation, ce logiciel est fait pour vous ! Mais que la passion ne vous égare pas, tous les chemins ne mènent pas forcément à la connaissance et tous les éducatifs ne remplissent pas nécessairement leur mission. Au menu de *Sciences naturelles,* trois chapitres : la nutrition, le squelette et la digestion. Quel que soit le chapitre que vous désirez travailler, le scénario est désespérément immuable. Une fois votre choix fait, vous voici plongé dans un océan de questions/devinettes. Une phrase apparaît à l'écran décrivant soit la substance, soit la veine ou l'os que vous avez à nommer. A l'endroit où votre mot doit prendre place, un blanc apparaît. En fonction de votre réponse, un petit complément d'information s'inscrit à l'écran, histoire de dire que l'on est tout de même là pour apprendre. Mais comme il ne faut pas oublier que nous sommes dans le domaine des sciences naturelles, chaque question est accompagnée d'un schéma permettant ainsi une visualisation plus concrète des divers mécanismes. Hélas ! la précision et la netteté de ces schémas laissent parfois à désirer et votre rétine est mise à rude épreuve. Voici un logiciel dont la visée pédagogique semble plus qu'aléatoire. Apprendre en s'amusant certes, mais en devinant, il y a tout de même des limites ! (Disquette Chip pour *Amstrad CPC.)*

Matière _____ *sciences naturelles*
Contenu pédagogique _____ ★★
Intérêt _____ *11*
Prix _____ *B*

Brigitte Soudakoff

Copies de sécurité: le match

Malgré la loi, le problème des copies de sauvegarde n'est pas encore complètement résolu…

La guerre sans merci opposant diffuseurs de logiciels protégés et vendeurs de logiciels de copie va connaître une conclusion, sans nul doute provisoire, le 20 octobre 1988 devant la quatrième chambre de la cour d'appel de Paris. Présentons les protagonistes du duel. L'attaquant est La Commande Electronique (LCE), entreprise honorablement connue sur la place de Paris pour diffuser notamment *Dbase III +* (base de données d'Ashton Tate) ainsi qu'une foule de logiciels professionnels sur *PC* et autres machines.

La défense, pugnace, est assurée par les sociétés PC Mart et Artware, non moins honorablement connues en tant que diffuseurs de logiciels de sauvegarde (de copie) tels *Copywrite, Copy II PC, Copy II Mac,* mais aussi de langages, d'utilitaires, de logiciels professionnels, voire de jeux. L'affaire commence le 27 octobre 1986 : LCE obtient la saisie du numéro du journal *PC Hebdo* daté du 14 octobre 1986 qui contient un article « Piratage : et vogue la galère ». Cet article indique la marche à suivre pour copier *DBase III+,* vendu 9400 F en version française par LCE.

La marche à suivre passe notamment par l'utilisation de logiciels vendus par PC Mart. Sur la lancée de sa victoire, LCE attaque PC Mart devant le tribunal de grande instance de Paris, l'accusant de piratage. PC Mart s'en défend en invoquant la loi sur les droits d'auteur, qui selon PC Mart garantit à l'utilisateur le droit d'établir lui-même une copie de sauvegarde. LCE est déboutée et perd le procès, car le juge s'est montré sensible à cette interprétation de la loi. Troisième acte : *PC Hebdo* fait appel de la saisie (procédure purement formelle dans la mesure où la saisie est survenue alors que le numéro de l'hebdomadaire, n'était de toute façon plus en kiosque). PC Mart se constitue intervenant volontaire en appel, pour soutenir *PC Hebdo.* (C'est net, ils « cherchent » LCE.)

La cour d'appel de Paris, le 7 janvier 1987, donne raison à *PC Hebdo* et reconnaît le droit de l'utilisateur à effectuer lui-même sa copie de sauvegarde. (Voir le N° 41 de *Tilt* page 20). Pugnaces et teigneux, PC Mart et Artware font de l'ironie facile contre LCE : ils insistent lourdement sur le fait que *DBase III +* est vendu en version américaine aux USA bien moins cher (3 fois) qu'en France par LCE (mais en version française), et prétendent que le clone de *DBase III +* qu'ils vendent est plus rapide (six fois) et moins cher que l'original. C'en est trop pour LCE qui voit rouge. Et nouveau, passage en justice. L'attaque est foudroyante : le vendredi 14 août 1987, dans l'après-midi, LCE assigne PC Mart en référé, en procédure d'urgence, pour le mardi suivant. Difficile de boucler un dossier juridique au cours du week-end du 15 août, prétend PC Mart. Apparemment le tribunal estimait aussi qu'il n'y avait pas le feu et renvoie l'affaire au fond (et au calme) pour le 17 septembre 1987.

LCE voit plus que jamais rouge et demande 2.000.000 de francs de dommages et la cessation de l'activité de diffusion des logiciels incriminés. Les magistrats qui, décidément, ont horreur d'être bousculés rendent leur jugement le 14 janvier 1988. Cette fois-ci, l'argumentation de LCE s'avère plus convaincante : puisque la copie de sauvegarde est fournie aux acheteurs, ceux-ci n'ont nul besoin d'en effectuer une eux-mêmes. De plus, c'est bien joli d'affirmer, arguments à l'appui, que ses produits sont plus beaux que ceux du voisin, mais le petit plaisir que s'est offert PC Mart s'appelle de la publicité comparative, et la publicité comparative est interdite en France. C'est la loi, circulez, il n'y a rien à comprendre.

Un fabricant de compatibles fictifs, appelons-le Fictor, n'aurait pas le droit d'afficher « Fictor fait la même chose qu'un IBM, mais Fictor est moins cher ». En revanche, le vrai fabriquant Victor, se paye des pages entières où l'on lit « Victor fait la même chose que [gribouillis], mais Victor est moins cher ». Donc Victor ne cite personne et respecte la loi ! Je m'égare, mais PC Mart poursuit son idée et fait appel du jugement. Les juges, qui n'ont pas plus de raisons de se presser en 1988 qu'ils n'en avaient en 1987, examineront la question au fond le 20 octobre prochain.

Fait à souligner : le GUFI, « Groupe d'Utilisateurs Francophones d'Informatique », et l'ICOM, deux associations d'utilisateurs qui diffusent des logiciels du Domaine Public se sont constitués intervenants volontaires aux côtés de PC Mart. Affaire à suivre…

Denis Schérer

36.15 TILT, du nouveau !

Trouver la solution à un problème de programmation n'est pas toujours simple. Surtout lorsque l'on pratique cette noble tâche qu'est la chasse au Bug ! Si tel est votre cas, vous trouverez désormais de l'aide sur le serveur de *Tilt* . Il vous suffit de vous connecter sur le 36.15 Tilt et de saisir GOTO à l'apparition du menu. Ce mot-clé permet d'accéder à une nouvelle rubrique réservée aux programmeurs, toutes machines confondues. Accessible dès le sommaire du service *Tilt,* elle vous propose



GOTO : les trucs en direct.

de poser votre question ou vos questions et, bien évidemment, de consulter les réponses correspondantes. Notez que ces dernières seront régulièrement mises à jour et que nous tenterons de vous apporter les éléments de réponse le plus rapidement possible… Bien entendu, si vous rencontrez quelques problèmes avec un listing publié dans *Tilt,* n'hésitez pas à questionner **GOTO**, l'animateur de cette rubrique. C'est lui qui est chargé de la rubrique Sésame à la rédaction de *Tilt.* Il se fera donc un plaisir de vous répondre sous quarante-huit heures ! Et puisque l'on parle programmation et bidouilles diverses, rappelons l'existence de rubriques spécifiques aux machines suivantes : *Atari* avec *Atathelp, Amstrad* avec **CPC Man, *Apple* animée par *Helpapp, *Commodore* avec Ramhlet, et *Amiga* avec *Ami 64.

Enfin, pour tout ce qui concerne le dessin assisté par ordinateur, la rubrique SOS Graphisme est à votre disposition. Elle est accessible dès le sommaire du service par le mot-clé PIXEL.

Florence Serpette

Micro Application se déchaîne !

La rentrée de Micro-Application promet d'être des plus prolifiques. Cet éditeur de livres et de logiciels sérieux complète en effet son catalogue. Déjà célèbre, *GFA Ray Trace* est un programme de DAO dont la sortie est programmée pour début octobre sur *Atari ST*. En ce qui concerne le *GFA Basic 3.0* sur *ST*, notez que le compilateur ne devrait pas voir le jour avant fin 1988. Armez-vous de patience d'ici là et profitez de la venue des ouvrages qui y font référence. Ainsi, « Programmation en GFA 3.0 » aborde ce vaste sujet par l'intermédiaire de nombreux exemples. Signalons que ce livre est livré avec une disquette et devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes. Destinés aux débutants, les « Comment bien débuter en GFA 2.0 et 3.0 » sont prévus pour le mois d'octobre et aborderont les outils d'aide à la programmation ainsi que les techniques algorithmiques... Fort attendue, la version *Amiga* du GFA (en version 3.0) est prévue pour la fin octobre et devrait coûter environ 750 F. Cette version sera suivie d'un compilateur mais ce dernier ne sortira que courant 1989. Vous aurez donc le temps de vous plonger dans la « Bible de l'Amiga » qui tout au long de ses quelques 700 pages expose les spécificités de la machine. Ce livre devait être disponible courant octobre et sera livré avec une disquette. A noter la venue d'un SOS Amigados/Amiga Basic prenant en compte la version 1.3 du système de l'*Amiga* (il en est d'ailleurs de même de la Bible). Les *IBM PC* et compatibles ne sont bien évidemment pas oubliés comme en témoigne cet ouvrage dénommé « Le livre des Imprimantes sur *PC* ». Proposé aux alentours de 300 F, ce dernier débute sur une étude des grandes normes en matière d'imprimantes et se termine par la méthodologie de création de drivers... Signalons aussi la venue de *PC Organiser*, un programme similaire à *SideKick* de Borland, de « Trucs et Astuces Dbase III et III-plus » ainsi que de « Applications sous Superbase ». Notez que la version II de cette base de données est annoncée sur *ST*, *Amiga* et *PC* pour la mi-octobre. Enfin, *Becker Text* et *Professional Page* sur *Amiga* sont annoncés pour octobre et la venue de *Becker Text 2* sur *ST* est imminente. M. B.

Sega : changement et continuité

L'épopée de Master Games Système France se termine... La licence de distribution de la console Sega est en effet reprise par la société Virgin et ce dans plusieurs pays européens (RFA, Grande-Bretagne et France). Cet accord vient en complément de l'activité d'édition de jeux de Virgin qui est désormais actionnaire majoritaire de Mastertronic. Pour Virgin, cet accord avec Sega doit servir de base de développement dans le domaine de la micro ludique. La filiale française, Virgin Loisir, considère que la console Sega est fort adaptée aux marchés français et européen, et que les efforts réalisés l'année dernière à l'occasion du lancement de la console en France sont bénéfiques pour la suite... Ainsi, des nouveautés comme *Thunder Blade* ou *Double Dragon* devraient être disponibles rapidement. De même, l'accent sera porté sur le club Sega, mis en sommeil lors de la passation des pouvoirs entre les deux distributeurs.

En ce qui concerne le service après vente, les acheteurs de consoles importées par Master Game Systeme n'ont pas de soucis à se faire : Virgin Loisir assure désormais les réparations et prend à sa charge les garanties. En revanche, la politique des prix est révisée à la hausse. Ainsi, la console se retrouve à 990 F et les cartouches devraient augmenter. Cela est dû à deux facteurs indépendants de Virgin : d'une part l'augmentation du prix des composants, d'autre part le renchérissement du yen par rapport au dollar. Pour compenser, Virgin envisage une baisse sur les périphériques et notamment sur le pistolet, l'objectif avoué étant de faire de ce dernier un produit de grande consommation. M. B.



15/15

Vers un nouveau GS?

Malgré sa percée dans le monde des entreprises, Apple semble vouloir renouer avec ses origines et prépare un ordinateur de la lignée des *II E, II C*, dont les performances ont de quoi faire rêver !



Apple

Alors qu'Apple Expo se déroule au moment où sort ce numéro de *Tilt*, des rumeurs insistantes font état de la venue d'un nouvel *Apple II GS*. Notez que nous ne parlons pas ici du *GS +* que nous évoquions il y a peu et dont la venue pourrait être assez rapide. Non, il s'agirait d'une machine repensée dépourvue de la compatibilité *Apple IIe, IIc* avec en ligne de mire la puissance de calcul qui fait défaut au *GS* lorsqu'on le compare à ses concurrents les plus directs. Première modification : le microprocesseur 65C8 16 serait remplacé par un 65C832 à architecture interne 32 bits. La vitesse en mode natif n'est pas précisée mais devrait au moins égaler les 6 MHz. Il semble qu'Apple travaille sur un programme capable de traduire un programme écrit en Assembleur 68000 en code exécutable par le 65C832. Cela devrait favoriser la venue de programmes performants initialement développés pour *Mac*.

D'autre part, les capacités graphiques seraient étendues dans des proportions non négligeables. Avec 320 par 200 points et 640 par 400 en, respectivement, 256 et 4 couleurs, cet ordinateur proposerait des performances bien plus satisfaisantes que le modèle actuel et serait en mesure de rivaliser avec les *ST* et autres machines comparables. D'autant plus que des circuits mémoire rapides devraient grandement augmenter la vitesse d'affichage.

Le générateur de sons (dont la qualité n'est contestée par personne) disposerait enfin d'une sortie stéréo et une prise MIDI serait intégrée dans la machine. De même, il semble qu'un port SCSI (qui permet la connexion de périphériques de sauvegarde en chaîne) soit enfin implanté sur la carte mère. Autre amélioration : le système d'exploitation. Nommé GS-OS, ce dernier serait plus rapide que l'actuel système d'exploitation grâce à l'utilisation active d'une partie de la mémoire en tant que buffer pour lecteur de disquettes et à l'optimisation de certaines routines.

Des bruits insistants laissent penser que cet OS serait en mesure de lire directement des disquettes MS Dos ainsi que *Macintosh* et supporterait de nouveaux lecteurs Apple 3 pouces 1/2 de 1,6 Mo par disquette, le double de la capacité actuelle. Il est encore trop tôt pour parler prix ou disponibilité de cette machine mais on peut raisonnablement tabler sur 1989. Il semble qu'une mise à niveau soit à l'étude.

Un possesseur d'ancien *GS* pourrait acquérir cette nouvelle machine par échange de carte mère pour environ 2 000 F (184 dollars aux Etats-Unis). Cela permettra-t-il à Apple de reprendre pied sur le marché européen de la micro personnelle ? Cela dépend de nombreux facteurs, pas forcément maîtrisables par Apple. Si la commercialisation de cette machine intervient de manière trop tardive, d'autres fabricants pourront renforcer leur présence sur le terrain ou bien s'y faire une place au soleil.

Mathieu Brisou

Commodore : l'effet de gamme

Interviewé par *Tilt*, à l'occasion de son arrivée à la tête de Commodore France, Franck Lanne avait tenu des propos remarqués. Il récidive.

– Faisons le point depuis votre arrivée à la tête de Commodore France...

— Objectivement, légitimement nous avons un certain nombre d'éléments de satisfaction. Très concrètement, nous avions l'année dernière près de 200 distributeurs dont une centaine faisant partie du réseau Nasa qui se remettait alors d'une faillite rétentissante. Aujourd'hui nous avons plus de 500 points de vente. Second élément de satisfaction : nous avons imposé l'*Amiga 500* sur le marché, ce qui n'était pas évident l'année dernière à la même époque. Maintenant, le dynamisme de la gamme *Amiga* ne peut être contesté. Autre point satisfaisant : la perception qu'a le marché de Commodore France en règle générale, et notamment au niveau du service après-vente.



Commodore

Franck Lanne.

– Mais il y a encore des revendeurs qui se plaignent de votre SAV.

— Tenez, voici une lettre que j'ai envoyée à un de nos revendeurs qui se plaignait de la fiabilité de nos machines. Cette dernière, montre que sur 70 machines livrées à ce distributeur entre septembre et décembre 1987, nos ateliers ont réceptionné quatre *Amiga 500*, deux *Amiga 1000* et un clavier de *2000* en septembre ; en octobre, un lecteur de disquettes 3 pouces et demi (plus deux *Amiga 500* non réceptionnés donc, dont les pannes n'étaient que mineures) ; en novembre, pas de retour ; en décembre, pas de retour.

Cela montre que le problème de fiabilité de nos machines ne se pose pas et que l'argument de ce distributeur qui tend à dire qu'il ne vend pas beaucoup de nos machines parce qu'elles ne sont pas fiables ne tient pas ! Autre exemple : celui de la CAMIF : depuis juillet 87 et jusqu'à fin mars 88, ce distributeur a commandé régulièrement des machines Commodore que ce soit des *C 64, Amiga* ou *PC*. Or il s'avère que la CAMIF gère sur informatique tous les problèmes de SAV et je leur ai demandé de me fournir leurs données chiffrées. Le pourcentage obtenu est très très faible : 1,5 %, hors pannes au déballage... Notez que cette information statistique peut être considérée comme fiable puisqu'elle est établie sur plusieurs centaines de machines et sur une durée de plus de neuf mois. Bref, le SAV est pour moi un autre élément de satisfaction. (NDLR : La rédaction de *Tilt* reste à l'écoute. N'hésitez pas à nous faire part de vos expériences.)

– Y en a-t-il d'autres ?

— Oui, et notamment le fait que le siège européen de Francfort nous fasse confiance car nous sommes, en terme d'organisation, parmi les meilleurs. C'est-à-dire que compte tenu du nombre d'employés, de machines vendues et autres facteurs sur lesquels se mesure la performance économique d'une entreprise, nous faisons partie des trois premiers Européens. D'autre part, Francfort est convaincu que la France

va bien marcher et c'est pour ça que mon budget marketing et communication est en augmentation et s'avère, rapporté aux ventes, très supérieur à la moyenne européenne.
Pour conclure, je dirai que tous ces éléments forts positifs font que nous sommes fondamentalement très optimistes sur le futur. D'autant plus qu'en terme de rapport qualité/prix nous avons la meilleure machine du marché (NDLR : l'*Amiga 500*).

– Qu'en est-il du *C 64* à l'heure actuelle ?

Lorsque je suis arrivé chez Commodore, l'une des choses qui me navraient, était la mévente du *64* en France. Et ce d'autant plus qu'il n'y avait pas d'explication rationnelle à ce phénomène...Je pense que seule la méfiance dont la distribution a fait preuve vis-à-vis de Commodore est en mesure d'expliquer cela. Toujours est-il que je m'étais promis de relancer le *64* d'où la signature d'un accord de distribution avec Conforama portant sur un pack dans lequel on trouve un *C 64*-Péritel, un lecteur de cassettes, une compilation et un joystick, pour 1 690 F. L'objectif est d'occuper le créneau de 1500 à 3000 F. En dessous, on trouve les consoles de jeux, au-dessus les *Amstrad 6128*, *Atari ST*, et *Amiga 500*. Or c'est un positionnement idéal pour le *C 64*. Il peut être une magnifique console de jeux mais c'est aussi un véritable ordinateur.

– Dans cette optique, le *C 128* peut donc être considéré comme mort ?

— Par rapport à ce que je viens de dire et par rapport à Commodore France, il est clair que le *C 128* n'a pas de positionnement possible. Il faut être réaliste...

– Pour en revenir au *64* en tant qu'ordinateur, il existe des produits comme GEOS ou Becker Basic qui s'avèrent mal distribués en France. Est-ce que ce type de produits ne devraient pas disposer d'un soutien plus grand de la part de Commodore ?

— Si, automatiquement, il y en aura un. Lorsque je suis arrivé, je ne pouvais pas me focaliser sur ce genre de choses. Maintenant, c'est différent. J'ai récemment appelé un de mes gros distributeurs qui couvrent toute la gamme Commodore. Il a été très intéressé par la signature de cet accord car cela devrait stimuler les ventes de périphériques et logiciels. Ainsi, on peut tout à fait imaginer la venue d'un pack regroupant GEOS, un lecteur de disquettes (qui est obligatoire pour utiliser cet environnement graphique) et une souris.

– Il y a quelque temps, on avait évoqué la venue d'un nouveau *C 64* avec drive intégré. Qu'en est-il ?

— Ce projet est abandonné.

– Montons un peu dans la gamme : parlons de l'*Amiga 500*. Où en est-il en France ?

— Le *500* se porte bien en France. Sur ce type de produit, il est évident que le prix compte énormément et il est évident qu'il se vend moins d'*Amiga 500* que d'*Atari 520 ST*. Mais, le problème ne se pose pas en ces termes. Notre objectif n'est pas de baisser le prix au maximum mais d'avoir une démarche cohérente vis-à-vis du *500* et de ses qualités propres. Nous avons des solutions vidéo et musicales excellentes ; au niveau graphisme, pas de problème ; nous avons aussi une machine multitâche et le tout à un prix raisonnable. Contrairement à Atari qui met en avant le futur par le biais du CD Rom et du Transputer pour masquer les faiblesses du *ST* par rapport à l'*Amiga*, Commodore met en avant le présent. Sur le plan strictement médiatique, il est évident que la stratégie d'Atari est meilleure. Mais, en terme de stratégie d'entreprise, il vaut mieux avoir un réel impact sur le marché par l'intermédiaire d'une gamme cohérente dont le suivi est correctement assuré. Et de toute façon, il faut être réaliste : comment voulez-vous qu'Atari puisse faire passer un message qui tend à dire qu'il propose la machine la plus performante, la moins chère et disposant d'une très bonne fiabilité ? Ce langage est contredit dans les faits ! La récente augmentation de prix du *520 ST* le montre.
J'ai toujours considéré que le but d'Atari était d'empêcher le développement de Commodore. En France, l'arme c'est le *520 ST*. Mais malgré un prix très faible, ils se sont aperçus que cela ne servait à rien. ▸



Sur la base qui consiste à ne pas sacrifier nos profits à quelques parts de marché, nous réussissons à nous développer en France et c'est pour moi un élément de satisfaction. C'est pourquoi il est clair que nous ne nous orientons pas vers une baisse du prix du *500* mais vers une valorisation de la machine en tant que telle.

— La venue du système 1.3 va dans ce sens ?

— Non, ça c'est l'évolution normale d'une machine.

— Il existe de plus en plus de produits pour *Amiga 500* proposés par des sociétés indépendantes. Existe-t-il chez vous une structure chargée de les évaluer ?

— Tout à fait. Nous testons divers produits et nous donnons un espèce de label Commodore France. Cela s'inscrit dans une démarche qui vise à créer une dynamique autour de la machine, dynamique relayée par le Bus Commodore.

— Cette lettre d'information est exclusivement destinée aux distributeurs. Mais, comment faites-vous passer l'information vers l'utilisateur final ?

— Pour cela, il y a les revues : nous ne communiquons pas directement avec l'acheteur. D'ailleurs dans notre contrat de distribution, il est dit que le revendeur s'engage à apporter le support à son client. C'est pourquoi lorsque l'on reçoit des appels téléphoniques d'acheteurs désireux d'obtenir diverses informations, nous les aiguillons sur notre réseau de revendeurs.

— Allez-vous faire des efforts particuliers concernant certains domaines d'utilisation au fort rayonnement comme les applications musicales ou graphiques ?

— Oui, d'ailleurs notre présence au dernier Parigraph le montre bien. Et nous réfléchissons à des opérations dans divers domaines, toujours dans l'optique de la cohérence par rapport aux capacités de l'*Amiga 500*.

— Actuellement, quel est votre concurrent le plus dangereux ?

— Je considère que c'est Amstrad et non pas Atari. Pour une raison très simple : Commodore ce n'est pas que l'*Amiga !* C'est aussi le *64*, c'est aussi une gamme complète de compatibles *PC*. En ce qui concerne le bruit qui circulait il y a quelque temps à propos de la sortie d'un *Amstrad* ayant les capacités de l'*Amiga*, j'avais tenu le raisonnement suivant, auquel je crois toujours. Commodore, sur le plan mondial, est plus gros qu'Atari ou qu'Amstrad. Si Amstrad désire sortir une nouvelle machine, il sera confronté à sa faible implantation mondiale, notamment aux USA. Or, il est évident que le succès d'une telle machine dépendrait de l'environnement. C'est d'ailleurs le reproche que l'on adressait, il y a un an, à l'*Amiga 500*.

Je ne vois pas comment Amstrad pourrait attirer des développeurs au niveau mondial compte tenu de sa faible implantation en dehors de certains marchés. Jusqu'à présent ce raisonnement n'a pas été démenti. Enfin, il est clair qu'Amstrad se tourne de plus en plus vers le monde MS Dos. Ça, c'est important.

— La baisse de 20 % du *PC 1 Commodore* peu avant juillet 1988 était donc une attaque dirigée contre Amstrad ?

— Tout à fait, cette baisse était très tactique. C'est une prise de position sur le marché bas de gamme MS Dos. Mais nos espoirs sont plutôt fondés sur les *PC 10* et *20* car ils touchent une clientèle très large et des canaux de distribution très différents. Et je compte beaucoup sur ces machines pour l'année qui vient.

— Quels sont vos objectifs pour l'année à venir en matière de *PC ?*

— Disons que j'aimerais bien que le marché professionnel représente pour Commodore France autant que le marché grand public.

— Dans le professionnel, vous intégrez l'*Amiga 2000 ?*

— Oui. Car cette machine touche une clientèle similaire à celle des *PC 10* et *PC 20*.

— Le fait que Commodore ait une gamme bicéphale dans le professionnel pose un problème au niveau de votre positionnement.

— *Amiga*, c'est multitâche, son, graphisme et vidéo. A l'heure actuelle, il n'y a pas d'équivalent sur le marché. L'univers *PC* est tellement éloigné de cela que les utilisateurs ont un profil et des besoins différents. Il n'y a pas de problème de positionnement.

— Comment se porte Commodore aux USA ?

— D'après les retours que j'ai, Commodore se porte bien là-bas tant sur le marché MS Dos avec les *PC 10* et *20* que sur celui des 16/32 bits.

— Et en Europe ?

— En Allemagne, ça marche très bien. La gamme 64/128 continue à se vendre, les *Amiga* partent bien et les compatibles *PC* sont les premiers dans l'univers MS Dos. En Grande-Bretagne, il semble (d'après des retours venus des USA) que Commodore UK ne soit pas aussi performant que ce que l'on aurait souhaité. Il y a peut-être eu un problème de positionnement au niveau du *500* qui s'est exprimé là-bas au détriment du jeu. Enfin, ça marche bien en Italie.

— Et en Espagne ?

— La filiale a été créée là-bas il y a environ un an et ça marche relativement bien avec en point de mire Amstrad.

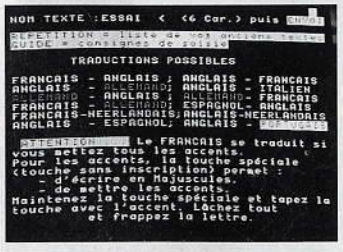
— L'étude des taux de pénétration des *ST* et *Amiga* dans divers pays européens, montre que les pays à niveau de vie élevé voient une pénétration de l'*Amiga 500* plus forte que celle du *ST* et inversement. Commodore Europe ne devrait-elle pas prendre plus en compte cet élément ?

— C'est impossible. Tout le monde parle de l'Europe mais pour nous, elle existe déjà. De gros acheteurs s'échangent régulièrement des informations d'un pays à l'autre et une variation excessive de prix sur un même produit favorise les importations parallèles.

Ce qui est fort dangereux pour une société car de tels mouvements peuvent influer sur certaines filiales.

Propos recueillis
par Mathieu Brisou

TAO et Minitel



Traduction et 36.15 : vision d'avenir ?

La préfecture du Rhône s'est involontairement livrée cet été à une expérience surréaliste en faisant traduire par MITRAD, serveur télématique de traduction automatique exploité par Gachot SA, une note d'information destinée aux automobilistes allemands de passage dans la région.

Distribué aux péages des autoroutes, le tract de la préfecture n'a pas manqué de susciter l'étonnement amusé de ses destinataires, priés de ne pas « consommer l'esprit avant de prendre le volant » ou de « n'employer l'épaule de secours (bande d'arrêt d'urgence — NDLR) qu'en cas d'urgence absolue », comme le rapporte *Libération*. Encore doit-on se féliciter qu'aucun contresens n'ait poussé les automobilistes à rouler... à contresens !

Ce dérapage burlesque, dû selon M. Gachot, directeur de Gachot SA, à une « utilisation irrationnelle » de MITRAD, ne doit pas occulter les prouesses d'un système avant tout destiné à la traduction de textes administratifs et techniques. Installé sur un ordinateur *IBM 4381*, le système Systran utilisé par le serveur MITRAD (accessible par le 36 15) traduit en quelques secondes de courts textes en anglais, allemand, néerlandais, espagnol ou portugais. Si MITRAD s'abstient de toute mise en garde contre le caractère souvent approximatif des résultats obtenus, quelques précautions élémentaires permettent de minimiser les erreurs : respect de la ponctuation, de l'accentuation des mots, vérification systématique des textes traduits, en particulier lorsque la traduction s'effectue par l'intermédiaire d'une tierce langue (l'anglais dans le cas d'une traduction de français en allemand).

L'objectif affiché par les responsables de la société est d'atteindre rapidement un taux de qualité de 95 %, le taux moyen étant actuellement proche de 87 %. Gachot SA propose également, sur abonnement seulement, des services de traduction de russe en anglais (avec un dictionnaire riche de 450 000 termes et un taux de qualité de 95 %) et d'anglais en arabe. Les textes sont alors saisis sur un *PC* et transmis par modem, le Minitel ne permettant pas d'utiliser des caractères cyrilliques ou arabes. Nous recommandons donc vivement ce conseil aux utilisateurs de MITRAD traduit de français en allemand puis retraduit en français : « les précautions quelque peu fondamentales de l'aide obtient à un appui considérable MITRAD au uebersetzung les textes ». Ce qui veut dire, en d'autres termes, que « moyennant quelques précautions élémentaires, MITRAD apporte une aide appréciable à la traduction de textes » (phrase originelle). Il suffit de le savoir.

Jean-Philippe Delalandre

SUCCES D'ARCADE SPECTULAIRE





LE DEFIS DE TAITO®

COIN-OP



© TAITO CORP. 1986.

ARKANOID – LA REVANCHE DE DOH

Des années et des années ont passé...mais, malgré la complète destruction apparente survenue dans le jeu ARKANOID original, "DOH," la force de contrôle de la dimension est revenue à la vie et, occupant l'énorme vaisseau spatial ZARG, elle est entrée dans notre Univers. MIXTEC, un combattant de l'espace du type d'ARKANOID, parcourt des données informatiques depuis longtemps oubliées afin de trouver une réponse à la menace. Le "Vaus 2" est lancé et il file droit sur la menaçante présence ennemie, prêt à prendre sa revanche...la "Revanche de Doh."



© TAITO CORP. 1987

SLAP FIGHT

Vous êtes le pilote du Slapfighter et il vous faut détruire les formations entières de l'ennemi dont vous affrontez les vagues d'attaques successives sur l'hostile planète d'Orac. Pour vous aider à relever ce défi, augmentez de façon substantielle votre puissance de tir et votre vitesse en collectant les icônes. Une graphique superbe et un rythme époustouflant rendent ce jeu irrésistible



© TAITO CORP. 1988

TARGET RENEGADE

En livrant combat, frayez-vous un chemin à travers la place, les allées sombres, le parking et affrontez les infâmes gangs de skinheads, les beasty boys et le videurs. Et ceci n'est que l'extremité de l'iceberg d'une quête terrifiante vous conduisant à l'affrontement avec "Mr. Big."



© TAITO CORP. 1987.

ARKANOID

Ce jeu se situe dans un ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal "Arkanoid" ait été détruit, un engin spatial, le "Vaus," réussit à décoller en catastrophe, mais il se retrouva prisonnier du vide...Vous êtes aux commandes du Vaus: il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter le "Changeur de Dimension." Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser le temps et ressusciter l'"Arkanoid." Ce jeu se caractérise par énormément d'action et un rythme époustouflant; il captivera et enchantera le joueur.



© TAITO CORP. 1987.

FLYING SHARK, TOUT FRAIS SORTI DES ARCADES DE JEUX.

Flying shark est une des meilleures conversions de ces jeux de combat, succès classiques de hit parade de Taito. Mettez au point une stratégie qui vous permettra d'affronter des formations entières d'avions ennemis et de tanks, mitraillez les emplacements et une multitude d'embarcations sur mer tandis que grâce à vos bombes, aux explosions et à votre ardeur au combat, vous gagnez une place au palmarès des jeux d'arcade.

Imagine ...the name of the game®

AMSTRAD



© TAITO CORP.

BUBBLE BOBBLE, LE NUMERO UN DES JEUX D'ARCADE VIENT D'ARRIVER!

Faites connaissance avec BUB et BOB, deux des bêtes les plus affairées qu'il vous sera jamais donné de voir, tandis qu'ils doivent se frayer en combattant un chemin à travers les 100 niveaux de chaos organisé à la recherche de leurs petites amies (ahhh!). Ramassez au passage bonus et armes secrètes tout en essayant de vous débarrasser de vos ennemis, mais attention, ne vous attardez pas trop ou vous vous retrouverez face à face avec Baron von Blubba auquel il est impossible d'echapper!

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

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !!!
3615 MICROMANIA FRAIS DE PORT GRATUITS
300 LOGICIELS A GAGNER !!!
En octobre, branchez vous sur 3615 MICROMANIA et vous pourrez gagner un des 10 logiciels offerts chaque jour en répondant à une question concernant les jeux.

ATARI ST

OCEAN 5 STARS	**245F**
+ENDURO RACER+CRAZY CARS +BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL	
COMPUTER HITS	**275F**
DEEPSPACE+BRATACCAS+ HACKER2+LIT. COMP. PEOPLE	
ARCADE FORCE	**295F**
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES +GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	**245F**
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX ST	**245F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+ SUPER TENNIS+ MAJOR MOTION+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**195F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN + XEVIOUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES

AAARGH	185F
ADV. DUNG. AND DRAG.	**225F**
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	**185F**
BAMBOOZALL	**185F**
BARBARIAN 2	145F
BOMBJACK	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CYBERNOID	185F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALLEN.	**185F**
DESOLATOR	185F
DOWN AT THE TROLLS	**185F**
DRILLER	185F
DUEL	**225F**
ELITE	**225F**
EMMANUELLE	**220F**
EXOLON	185F
FEDERATION OF FREE T.	**285F**
FERNANDEZ MUST DIE	**225F**
FOOTBALL MANAGER 2	**185F**
GALACTIC CONQUEROR	**249F**
GARRISON 2	185F
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GENIUS	195F
GUERILLA WARS	**185F**
HERCULE	185F
HOT SHOT	185F
INCANTATION	**225F**
INTERNATIO. KARATE +	**185F**
IRON LORD	225F
KENNEDY APPROACH	225F
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GROTEMB.	225F
LES TUNIQUES BLEUES	185F
LIVE AND LET DIE	195F
1943	185F
MARS COPS	225F
MONTE CRISTO	**220F**
MOTOR MASSACRE	**185F**
NEBULUS	**185F**
NECRON	185F
NETHERWORLD	185F
NIGEL MANSELL'S	195F
NIGHT RAIDER	185F
NUMERO 10	**225F**
OFF SHORE WARRIOR	249F
PAPER BOY	**185F**
PETER PAN	**195F**
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	**225F**
POWERDROME	**225F**
QUESTRON 2	225F
RAMBO 3	**185F**
RENEGADE	195F
RIMRUNNER	145F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
SDI	**185F**
SERVICE ACTION	**225F**
SHOOT 'EM UP CONST.	**225F**
SKY SHASE	**225F**
SOLDIER OF LIGHT	**185F**
SPACE HARRIER 2	185F
STARGLIDER 2	225F
STARSHIP	145F
STORM LORD	**185F**

NOUVEAUTES

STORMTROOPER	225F
SUPER STAR ICE HOCKEY	185F
TERRAQUEST	145F
TERRIFIC LAND	**195F**
TARGET RENEGADE	185F
THE ELIMINATOR	**185F**
THE EMPIRE STRIKES B..	185F
THE GAMES WINTER ED.	**195F**
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MIS.	**245F**
THE SENTINEL	185F
THE TEMPLE OF FLY...	**275F**
THE THREE STOOGES	295F
TIMES OF LORE	**225F**
TYPHOON	**185F**
TRUCK	**225F**
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VICTORY ROAD	**185F**
WANDERER	**185F**
WHIRLIGIG	**185F**
WAR GAME CONST SET	245F
WHERE TIME STOOD S.	185F
ZYNAPS	185F

ADVANCE ART STUDIO	225F
ALIEN SYMDROME	185F
ARMY MOVES	175F
ARKANOID 2	185F
BIRDIE	185F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195F
BARDES TALE	225F
BETTER DEAD ALIEN	185F
BEYOND THE ICE PALACE	185F
BIONIC COMMANDOS	185F
BLOOD VALLEY	175F
BMX SIMULATOR	145F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUGGY BOY	185F
CARRIER COMMAND	235F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CORRUPTION	225F
DEFENDER OF THE CROW.	275F
DEGAS ELITE	225F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
ENDURO RACER	185F
EXPLORA	375F
FIRE AND FORGET	249F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
G.I.G.N OP. JUPITER	185F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER 2	225F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
IMPOSSIBLE MISSION 2	185F
INDY 500	149F
JEANNE D'ARC	285F
INTERNATIONAL SOCC.	185F
IRON LORD	275F
JET	385F
KARATE KID 2	155F
KILLDOZER	185F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ARCHE CAPT. BLOOD	225F
L'EMPIRE CONTRE ATT..	185F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIV.	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LEATHERNECK	225F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MICKEY MOUSE	185F
NORTHSTAR	185F
OBLITERATOR	225F
OUT RUN	195F
OVERLANDER	225F
PANDORA	185F
PHANTAISIE 3	245F
PLATOON	185F
POLICE QUEST	185F
PREDATOR	225F
QUADRALIEN	225F
RAMPAGE	145F
ROAD WARS	185F
ROLLING THUNDER	185F
SCRABBLE	225F

SKRULL	225F
SHACKLED	185F
SLAP FLIGHT	175F
SIDE ARMS	185F
SILENT SERVICE	225F
SIDEWINDER	125F
SINBAD	225F
SPACE HARRIER	225F
SPACE RACER	185F
SPITFIRE 40	185F
SUPER HANG ON	145F
SUPERSKI	220F
STREET FIGHTER	195F
STRIP POKER II	145F
SUPERSPRINT	145F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
THE ENFORCER	145F
THE GREAT GIANA SIST.	195F
THE HUNT FOR RED OCT.	225F
THUNDERCATS	185F
TRANTOR	175F
TURBO GT	195F
TURLOGH LE RODEUR	225F
ULTIMA 4	225F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VAMPIRE'S EMPIRE	195F
VIRUS	195F
20 000 LIEUES SS MERS	245F
WARLOGH'S WEST	215F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
XENON	185F
ZOMBI	195F

PC compatibles

COMPILATION UBI	**275F**
+ZOMBI+NECROMANCIEN +MASQUE PLUS	
PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR +ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	**195F**
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR +ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOAR +WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES+PITSTOP 2 +SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	**275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON +STARTING BLOCK+BIG BEN	
PC HITS	**225F**
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS + GREAT ESCAPE+STRIP POKER	

ADVANDED DUNGEONS AND DRAGONS	**225F**
APOLLO 18	**225F**
ARGUAMENON MAN	**185F**
ARKANOID 2	185F
ARTICFOX	185F
AUTO DUEL	225F
BALANCE OF POWER	175F
BARBARIAN	185F
BARDS TALE	225F
BIONIC COMMANDO	185F
BUBBLEGHOST	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CARRIER COMMAND	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT	245F
COMBAT SCHOOL	185F
CORRUPTION	225F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
CRUCIAL TEST	**220F**
DARK CASTLE	269F
DARK SIDE	**185F**
DEFENDER OF THE CROW.	245F
DOSSIER KHA	**225F**
DREAM WARRIOR	185F
ECHELON	**185F**
ELITE	225F
EMMANUELLE	**220F**
FEDERATION OF TRAD..	**285F**
F15 STRIKE EAGLE	185F
FER ET FLAMME	225F
FIRE AND FORGET	249F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
FLIGHT SIMULATOR 3	**475F**
FREEDOM	**220F**
4X4 OFF ROAD RACIN.	**185F**
GABRIELLE	225F
GALACTIC CONQUEROR	**249F**
GARY LINEK. HOT SHOT	185F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPER. JUPITER	285F
GUNSHIP	325F
HOT SHOT	185F
HURLEMENTS	215F
IKARI WARRIORS	185F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDY 500	149F
JACKAL	185F
JEANNE D'ARC	285F
JET	**375F**
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTE.	215F

PC COMPATIBLES

L.A. CRACKDOWN	185F
L'ARCHE DU CAPT.BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LIVE AND LET DIE	**225F**
MACH3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MAXI BOURSE	**225F**
MEURTRES EN SERIE	275F
MINDFIGHTER	225F
NIGHT RAIDER	185F
OFF SHORE WARRIOR	249F
PHM PEGASUS	225F
PETER PAN	**195F**
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
POOL OF RADIENCE	**225F**
PROFESSION DETECTIVE	225F
QUADRALIEN	225F
QUESTRON 2	**265F**
RAMBO 3	**185F**
ROCKET RANGER	245F
SCRABBLE	225F
SIDE ARMS	**225F**
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SKATE OR DIE	**225F**
SKY FOX 2	225F
SOLOMON'S KEY	185F
SONS OF LIBERTY	**295F**
SPACE RACER	185F
STAR FLEET	**225F**
STREET SPORT SOCCER	**185F**
STRIKE FORCE HARRIER	269F
SUPER SKI	225F
SUPER STAR ICE HOCKEY	245F
TAI PAN	185F
TEST DRIVE	225F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	185F
THE PRESIDENT IS MISS.	**225F**
THE TEMPLE OF FLY...	**275F**
TRIVIAL PURSUIT	275F
TYPHOON	**185F**
ULTIMA IV	225F
ULTIMA V	225F
ULTIMATE GOLF	**185F**
U.M.S.	225F
VICTORY ROAD	**185F**
VIXEN	185F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
20000 LIEUES SS MERS	199F
WASTELAND	**225F**
WHERE TIME STOOD STIL.	195F
ZYNAPS	185F

AMIGA

19 BOOT CAMP PART1	**185F**
4X4 OFF ROAD RACING	**225F**
AAARGH	195F
ALIEN SYNDROME	185F
ADV. DUNG. AND DRAG.	**225F**
ALBEDO	**195F**
ARMY MOVES	225F
A.T.F.	225F
AUTO DUEL	235F
BARDE'S TALE 2	249F
BETTER DEAD ALIEN	185F
BEYOND THE ICE PAL.	225F
BIONIC COMMANDO	185F
BIRDIE	245F
BIVOUAC	**225F**
BOMBJACK	245F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	295F
BUGGY BOY	249F
CALIFORNIA GAMES	225F
CARRIER COMMAND	245F
COMBAT SCHOOL	195F
CRASH GARRET	225F
CRAZY CARS	245F
CYBERNOID	225F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALLEN.	**225F**
DEFENDER OF THE CROW	325F
DESTROYER	195F
DRILLER	**225F**
DUNGEON MASTER	**225F**
ECO	195F
EMMANUELLE	**220F**
EXPLORA	375F
FEDERATION OF TRAD.	**275F**
FERRARI FORMULA ONE	269F
FIRE AND FORGET	249F
FOUNDATION'S WASTE	235F
GALACTIC CONQUEROR	**249F**
G.I.G.N. OPER. JUPITER	225F

AMIGA

GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON 2	225F
GEE BEE AIR RALLY	195F
GREEN BERET	225F
GRYSOR	225F
GUERRILLA WARS	**225F**
HOT SHOT	**185F**
IKARY WARRIOR	225F
IMPOSSIBLE MISSION 2	225F
INTERCEPTOR	249F
JACKAL	225F
JEANNE D'ARC	285F
JET	395F
KING OF CHICAGO	325F
L'ARCHE CAPT. BLOOD	345F
LEATHERNECK	185F
L'EMPIRE CONTRE ATT..	185F
LIVE AND LET DIE	**225F**
1943	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	245F
MANHATTAN DEALER	260F
MOTOR MASSACRE	**185F**
NEATHERWORLD	225F
NIGHT RAIDER	225F
OBLITERATOR	195F
OFF SHORE WARRIOR	249F
OUT RUN	225F
OVERLANDER	**245F**
PANDORA	195F
PLATOON	225F
POWER STYX	**245F**
QUADRALIEN	235F
RAMBO 3	**225F**
ROAD BLASTERS	225F
ROADWARS	195F
ROCKET RANGER	309F
SENTINEL	225F
SHOOT 'EM UP CONST.	**225F**
SIDE ARMS	225F
SIDEWINDER	145F
SKRULL	**225F**
SKYSHASE	**185F**
SKYFOX 2	199F
SPACE HARRIER	225F
STARGLIDER 2	**225F**
SPACE RACER	185F
STREET FIGHTER	195F
STREETSPORTS BASKET.	195F
SUPERSKI	**220F**
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	325F
THE ELIMINATOR	**225F**
THE GREAT GIANA SIST.	195F
THE GAMES WINTER ED.	195F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	195F
THE TEMPLE OF SAUC..	**225F**
THUNDERCATS	245F
TYPHOON	**225F**
ULTIMA 4	225F
UMS	245F
VERMINATOR	195F
VICTORY ROAD	**225F**
VIRUS	195F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WANDERER	**225F**
WHIRLIGIG	**185F**
XENON	185F
ZYNAPS	225F

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Manette Pro 5000	129F
Cheetah mach 1	129F
Amstrad	
4 Disquettes avec boitier	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
PC	
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

SPECTRUM

TAITO COIN OP COLLEC.	129F
KARATE ACE	**115F**
GOLD SILVER BRONZE	145F
ELITE 6 PACK N°3	95F
ARCADE ACTION	119F
LES GREMLINS	119F
LA COLLECTION KONAMI	119F
TOP TEN COLLECTION	99F
GEANTS D'ARCADE	119F
LES TRESORS USG	115F
ALBUM HEWSON	95F
BEST OF ELITE 2	95F
HIT PACK 2	95F
GAME SET AND MATCH	129F
HIT PACK 2	98F
THEY SOLD A MILLION 3	95F
THEY SOLD A MILLION 2	95F

AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA..

DEMENT !!! Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**



BENEFICIEZ A PARIS DES PRIX MICROMANIA

BOUTIQUE MICROMANIA
PRINTEMPS HAUSMANN
64 bd Haussmann
"Espace Loisirs sous-sol"
75008 PARIS
Métro Havre-Caumartin

AMSTRAD

LES DEFIS DE TAITO	**139/199F**
+TARGET RENEGADE+ARKANOID 1	
+ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE	
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT	
GOLD SILVER BRONZE	**149/199F**
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX	
LEADERBO. "PAR 3"	**145/169F**
+LEADERBOARD+LEADERBOARD	
TOURNAM.+W CL LEADERBOAR	
KARATE ACE	**115/175F**
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE	
+UCHI MATA+THE WAY TIGER	
AVENGER+SAMOURAI TRILOGY	
+THE WAY OF EXPLODING FIST	
ELITE 6 PACK N°3	**95/145F**
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO	
RACER+PAPERBOY+GHOSTNGOB	
BLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER	
N'EST PAS JOUER	
ARCADE ACTION	**115/185F**
+BARBARIAN+RENEGADE	
+SUPERSPRINT+RAMPAGE	
+INTERNATIONAL KARATE 2	
GEANTS D'ARCADE	**115/195F**
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES	
+RYGAR+GAUNTLET DUNGEON	
AMST GOLD HIT 3	**115/195F**
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY	
+WCLEADERBOARD+BRAVESTAR	
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA	
LES GREMLINS	**115/165F**
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3	
+BASILDETECTIVE+DEFLEKTOR	
+JACK THE NIPPER 2	
COLL KONAMI	**115F/185F**
+JACKAL+SHAOLIN	
ROAD+NEMESIS+JAILBREAK+YE	
AR KUNG FU2+GREENBERET+	
AR KUNG FU+HYPERSPORT	
+PINGPONG+MIKIE	
LES TRESORS USG	**99/195F**
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRAT +METROCROSS	
+ACE OF ACES	
BEST OF ELITE 2	**95/145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS	
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2	
OCEANSTAR HIT 2	**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	
ELITE 6 PACK N°2	**95/145F**
+BATTY+ACE+INTL KARATE	
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER	
ALBUM DIGITAL	**99/145F**
ALBUM EPYX	**99/189F**
ALBUM LORICIEL	**95/145F**
ALBUM UBISOFT	**165/195F**
GAME SET MATCH	**129/179F**
HIT PACK 2	**95/145F**
OCEAN STAR HIT	**95/145F**
PACK FIL N°2	**139/189F**
TOP TEN COLLECT.	**99/145F**

NOUVEAUTES

ACTION	**145/185F**
ADV. DUN.AND DRA.	**95/139F**
AIRBORNE RANGER	**185/225F**
ALIEN SYNDROME	95/139F
ARTURA	95/135F
BARBARIAN(PSYNO)	95/139F
BARBARIAN 2	89/139F
BARD'S TALE	145/195F
BLACKLAMP	89/139F
BOBO	145/195F
CARRIER COMMAND	145/195F
CORPORATION	95/145F
CYBERNOID 2	95/135F
ECHELON	**89/139F**
EMMANUELLE	**ND/195F**
E.X.I.T	145/195F
FERNANDEZ MUST D.	**95/139F**
FIST AND THROTTLE.	**95/139F**
FOOTBALL MANAG.2	**95/139F**
FRANK BRUNO'S BOX	**129/179F**
FREEDOM	**ND/195F**
GALACTIC CONQUE..	**129/169F**
GARY L. HOT SHOT	95/135F
G.I. HERO	**89/139F**
GUERRILLA WARS	**89/139F**
HURLEMENTS	135F/175F
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HORSE	99/149F
LIVE AND LET DIE	**95/139F**
MATA HARI	**139/189F**
MAXI BOURSE	**145/195F**
MONTE CRISTO	**ND/195F**
MOTOR MASSACRE	**95/139F**
NETHERWORLD	95/139F
NIMITZ	99/159F
OFF SHORE WARRIOR	**129/169F**
PETER PAN	**ND/160F**
RAMBO 3	**89/139F**
REX	**105/165F**
ROADWARS	95/139F
ROY OF THE ROVERS	95/139F
SALAMANDER	89/139F
SAMOURAI WARRIOR	**89/139F**
SERVICE ACTION	**139/189F**
SKY HUNTER	135/175F
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
TERRIFIC LAND	**ND/195F**
TERRORPODS	95/139F
T-WREKS	95/145F
THE ELIMINATOR	**95/139F**
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE TRAIN	**115/185F**
TROLL	89/139F
TYPHOON	**89/139F**
VICTORY ROAD	**89/139F**
WANDERER	**95/139F**
WHIRLIGIG	**89/139F**

HIT PARADE

ALTER. WORLD GAME	95/145F
ARCTICFOX	149/199F
ARKANOID2:REVENGE	89/145F
BEYOND THE ICE P.	95/145F
BIONIC COMMANDO	95/139F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CONSPIRATION	145/185F
DALEY THOMPSON OLYMPIQUE CHALL.	95/139F
DREAM WARRIOR	95/139F
FIRE AND FORGET	129/169F
GARY L. SUPER S.	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GIGN OPERATION JUP.	145/195F
GUNSHIP	195/245F
HERCULE	95/145F
HOPPING MAD	99/149F
IKARI WARRIOR	95/145F
IMPOSSIBLE MIS. 2	95/145F
KARNOV	95/145F
L'ANGE DE CRISTAL	145/199F
L'ARCHE DU CAPT BL.	169/199F
L'EMPIRE CONTRE AT. 1943	99/149F 95/145F
MARAUDER	89/139F
MICKEY MOUSE	95/145F
NIGEL MANSELL	95/145F
NIGHT RAIDER	95/145F
OVERLANDER	95/145F
PSYCHOPIGS	95/139F
RASTAN	89/145F
OUT RUN	95/145F
PEUR SUR AMYTIV...	129/169F
PLATOON	89/145F
ROAD BLASTERS	89/139F
SKATE CRAZY	85/139F
SPACE RACER	139/189F
STREET FIGHTER	95/145F
SUPERSPORTS	95/139F
TARGET RENEGADE	89/145F
THE DARK SIDE	95/139F
THE GAMES WINTER	95/145F
THE VINDICATOR	89/139F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
BAD CAT	95/145F
BOB WINNER	129/169F
BUBBLE BOBBLE	95/145F
BUGGY BOY	95/145F
CRAZY CARS	129/159F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
GABRIELLE	139/175F
GRYZOR	89/145F
GUNSMOKE	95/145F
JINKS	95/145F
LA GUERRE DES ET.	99/149F
LA CHOSE DE GROT.	135/175F
L'ANNEAU DE ZENGA.	145/189F
LA PANTHERE ROSE	99/149F
MACH 3	129/179F
PHM PEGASUS	149/195F
PREDATOR	89/145F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
STREET SPORTS BASK.	95/145F
THUNDERCATS	89/145F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F
THE EMPIRE STRIKES	99/149F

COMMODORE 64

TAITO COIN OP COL.	**125/165F**
+ARKANOID+ARKANOID2	
+BUBBLE BOBBLE+RENEGADE	
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT	
LEGEND OF KAGE+RASTAN...	
GOLD SILVER BRONZE	**149/199F**
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX	
LEADERB. PAR 4	**145/175F**
LEADERBOARD+LEADERBOARD	
TOURNAMENT WORLD CLASS	
LEADERB+LEADERB. EXECUT.	
KARATE ACES	**119/179F**
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE	
+UCHIMATA+ WAY OF TIGER	
+AVENGER+SAMURAI TRILOGY	
+THE WAY OF EXPLODING FIST	
ALBUM EPYX N°2	**115/175F**
ALBUM EPYX	**99/145F**
ARCADE ACTION	**119/189F**
BEST OF ELITE N°2	**95/145F**
COLL KONAMI	**119F/189F**
ELITE 6 PACK N°3	**99/145F**
GAME SET MATCH	**129F/179F**
GEANTS D'ARCADE	**119/195F**
HIT PACK 2	**99/145F**
LES GREMLINS	**119/169F**
LES TRESORS USG	**115/195F**
TOP TEN COLLECTION	**99/145F**
IMAGINE ARCADE HITS	**95F**

NOUVEAUTES

ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS	**95/139F**
ARTURA	95/145F
BARBARIAN(PSYNO)	95/145F
BARBARIAN 2	95/125F
CARRIER COMMAND	145/195F
CYBERNOID 2	95/145F
DARK CASTTLE	**95/125F**
ECHELON	95/145F
GARY L. HOT SHOT	95/125F
GUERILLA WARS	**89/125F**
L'ARCHE CAPT. BLOO.	95/145F
LIVE AND LET DIE	**95/139F**
MOTOR MASSACRE	**95/139F**
4 X 4 OFF ROAD RAC.	95/145F
1943	95/145F
NETHERWORLD	95/125F
NIGEL MANSELL'S	99/159F
PANDORA	95/135F
RAMBO 3	**89/139F**
RED SORM RISING	**139/185F**
ROY OF THE ROVERS	95/145F
SOLDIER OF LIGHT	89/145F
STREET SPT SOCCER	**95/139F**
SUPERSKI	**140/180F**
SUPERSPORTS	95/145F
TERRORPODS	95/145F
THE BARD'S TALE 3	**ND/165F**
THE ELIMINATOR	**95/139F**
T-WREKS	95/145F
THE DARK SIDE	95/145F
THE LAST NINJA 2	125/145F
TYPHOON	**89/125F**
VICTORY ROAD	**89/125F**
WANDERER	**95/115F**
WHIRLIGIG	**95/125F**

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	
THOMSON HITS	**175/225F**
+ KRACK OUT + BEACH HEAD	
+ THE WAY OF THE TIGER	
LORICIEL HIT 2	**155/185F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER + SPINDIZZY	

ARKANOID	145F
BILLY 2	135/195F
BOB WINNER	149/195F
CRAZY CARS	**145/195F**
CRUCIAL TEST	**ND/195F**
ENDURO RACER	145/195F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
GIGN OP. JUPITER	**149/199F**
L'ARCHE CAPT. BLO.	**145/195F**
MACH 3	129/199F
MONOPOLY NF	ND/175F
MONTE CRISTO	ND/195F
PERLE D'ARION	**ND/195F**
PETER PAN	**ND/165F**
PROHIBITION	135F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SILENT SERVICE	145/195F

HIT PARADE

ALIEN SYNDROME	95/125F
APOLLO 18	95/145F
AIRBORNE RANGER	145/195F
BEYOND THE ICE PAL.	95/125F
BIONIC COMMANDO	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
DALEY THOMPSON OLYMPIQUE CHAL.	95/145F
DEFENDER OFCROWN	135/145F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GARY L.SUPER SKILLS	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GUNSHIP	145/195F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
L'EMPIRE CONTRE AT.	95/145F
MATCH DAY 2	95/145F
NIGHT RAIDER	95/145F
OUT RUN	95/145F
PHM PEGASUS	99/145F
PIRATES	145/195F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	95/145F
PSYCHOPIGS	95/145F
ROAD BLASTERS	95/145F
ROAD WARS	95/145F
SALAMANDER	89/139F
SKY FOX 2	99/149F
SAMURAI WARRIOR	89/145F
STREET FIGHTER	95/145F
TEST DRIVE	99/149F
THE TRAIN	99/149F
THE GAMES WINTER	95/145F
THE GREAT GIANA S.	95/135F
THE VINDICATOR	99/149F

SEGA

MANETTE SPECIALE	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	279F
ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACLE W.	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 BASKETBALL	195F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
RESCUE MISSION	**219F**
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

SPACE RACER	145/195F
SPORT D'ETE	145/195F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS	145/195F
20000 LIEUES SS MERS	185F
YE AR KUNG FU 2	145F
ZOMBI	125/185F

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

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilite exacte. Envoi le jour meme de la reception de la commande par paquet-poste urgent.*

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

TI - 58

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

Reglement : je joins ☐ *un cheque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je prefere payer au facteur a reception (en ajoutant* **19 F** *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 - AMIGA

UN CHALLENGE DE HAUT NIVEAU

Du fait de son ouverture sur les marchés extérieurs et de son expansion internationale, **UBI SOFT** recherche :

- DES PROGRAMMEURS EXCEPTIONNELS en C, Assembleur et Turbo Pascal

- ayant déjà réalisé leur programme et voulant être édités;
- pouvant assurer la conversion de logiciels sur différents formats;
- voulant voir leur programme distribué dans tous les pays du monde.

- DES GRAPHISTES DE TALENT

- qui pensent pouvoir égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Iron Lord ou Rocket Ranger;
- qui ont une imagination débordante.

- DES MUSICIENS DE GÉNIE

- qui ont envie de mettre leur talent au service de la création;
- pour qui la musique sur micro-ordinateur n'a plus de secret.

Vous travaillez sur Apple II GS, Apple II E, Macintosh, PC, C 64, ST, Amiga ou Nintendo et vous êtes passionnés par ces machines.

Un futur plein d'avenir peut s'ouvrir à vous.
Aujourd'hui, téléphonez ou écrivez à **UBI SOFT.**
Demain vous serez peut-être choisis pour faire partie d'une équipe de gagnants.

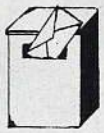


Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....



Tél. .....

Langage .....

Machine .....

A retourner à **UBI SOFT** / Christine Quémard
1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX - Tél. (1) 48 98 99 00

CINEMAWARE

PRÉSENTE

ROCKET RANGER

ACTION, SENSATIONS ET SUSPENS SUR FOND D'UNE IDYLLE AMOUREUSE.

Imaginez que les nazis aient gagné la seconde guerre mondiale, qu'ils aient envahi le monde et le contrôlent d'une façon démoniaque !

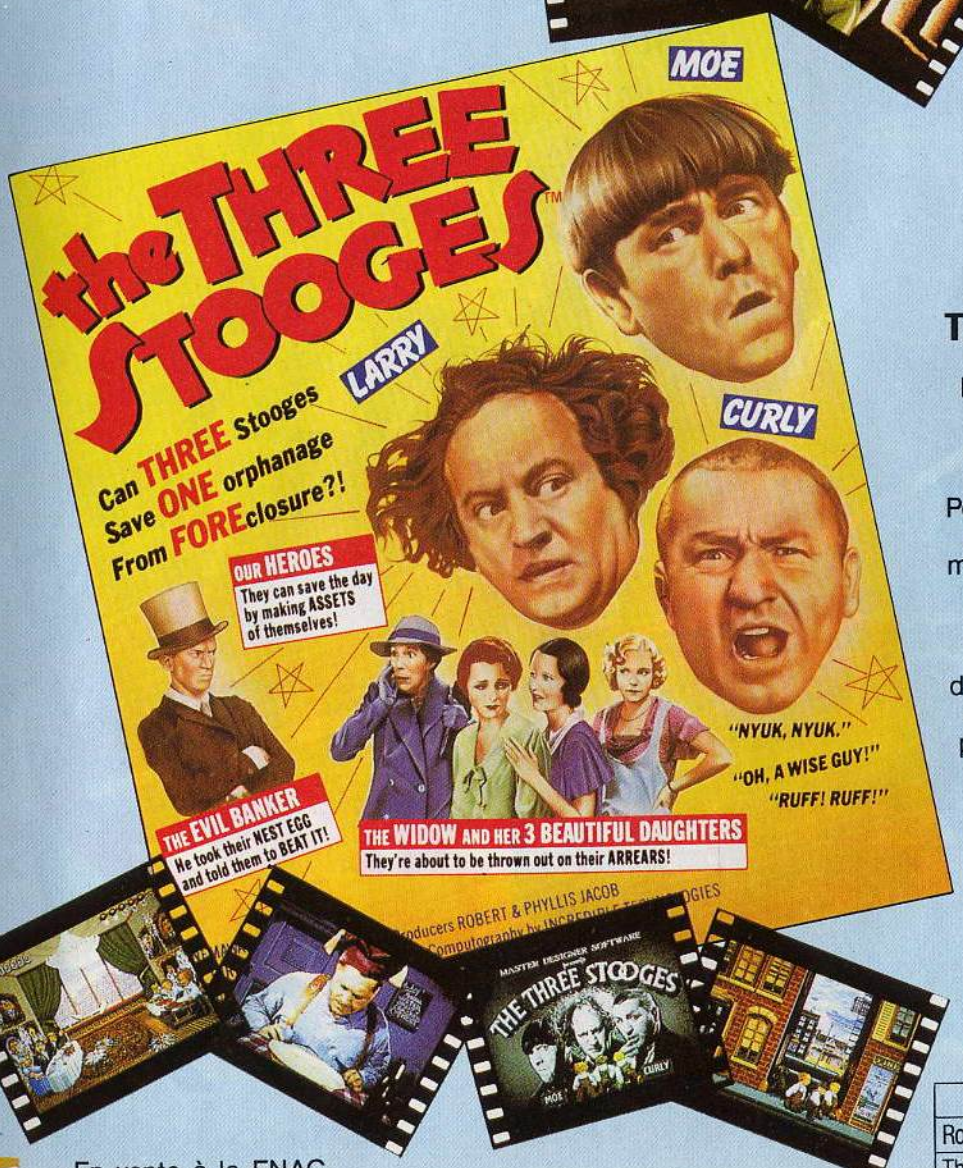
Non, ce n'est encore qu'un cauchemar mais il se pourrait que ce cauchemar se transforme en réalité.

Retour en 1940, vous êtes le seul à pouvoir délivrer de l'emprise diabolique des nazis, une ravissante jeune fille et arrêter la menace d'expansion ultra rapide du nazisme sur le monde.

Si vous voulez que le monde reste libre, il vous faudra agir vite !







THE THREE STOOGES

Nos trois héros, Larry, Curly et Roë se heurtent à un horrible banquier qui s'apprête à chasser une mère veuve et ses trois superbes filles d'un orphelinat.

Pour les sauver de cette formidable injustice, nos trois compères devront mettre tous les moyens en œuvre pour gagner suffisamment d'argent et ainsi empêcher la fermeture de l'établissement.

Nos "amis" vont passer par toutes sortes d'emplois originaux, allant de la boxe professionnelle à des concours de lancements de pâtisseries et ce ne sont que les moindres !

A nos trois compères de jouer et de bien jouer...et vous avec eux !

DISTRIBUÉ PAR

UBI Soft

	ST	AMIGA	PC	CBM disc
Rocket Ranger	309	309	269	169
The Three Stooges	309	309	269	169

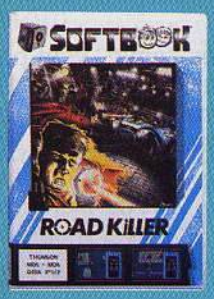
En vente à la FNAC
et chez votre revendeur habituel.

les meilleurs logiciels



- KUNG FOU
- ROAD KILLER
- JUNGLE HERO
- POUR 20 MILLIONS DE DOLLARS









THOMSON
CASS. + DISQ.

PACK 4 JEUX
En cassette
149 F
En disquette
199 F

sont à Conforama

PACK 5 JEUX

En cassette

99F

En disquette

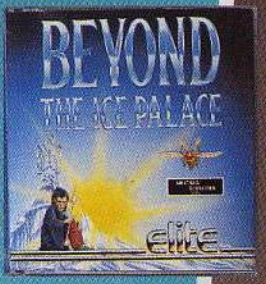
149F

- TETRIS •
- THUNDER CATS •
- BEYONG THE ICE PALACE •
- BUGGY BOY •
- BATTLE SHIPS •

AMSTRAD CASS. + DISQ.
COMMODORE CASS.
SPECTRUM CASS.







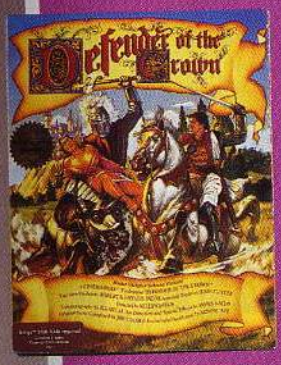




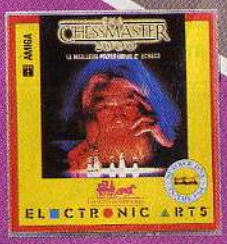
DISPONIBLES DANS
TOUS LES MAGASINS

PRIX VALABLES
JUSQU'AU 30 OCT. 1988

- DEFENDER OF THE CROWN
- THE THREE STOOGES
- THE CHESSMASTER 2000







AMIGA DISQ.
PC DISQ.

PACK 3 JEUX

En disquette

299F

5,25 ou 3,5 pouces

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

PERRE CONTACT 2113



Affrontement Reine-Sorcière et Tour-Golem.



Phagocytage de la Reine-Sorcière !



Moment fabuleux, la Reine battue par le Cavalier se transforme en dragon volant !

Battle Chess

AMIGA

C'est sans conteste le plus beau jeu d'échecs sur ordinateur. Battle Chess *est un jeu où la performance côtoie la fantaisie et l'humour. Cette splendide réalisation est signée Interplay.*

Interplay/Electronic Arts. Conception et programmation : Michael Quarles, Jay Patel, Troy Worrell, Bruce Schlickbernd, Todd Camasta.

Nous entendons déjà les amateurs de jeux d'action pousser des : « Bof ! » ou « encore un jeu d'échecs ! ». Oui, il s'agit bien d'un jeu d'échecs. Mais nous pouvons dire de façon certaine que rares sont les jeux d'échecs de cette veine. Allez, n'ayons pas peur des mots, *Battle Chess* est le plus beau jeu d'échecs du moment sur micro ! Qu'a-t-il de plus que les autres ? Inspiré d'une trouvaille de la *« Guerre des Etoiles I »*, il possède tout ce dont souffrent cruellement les autres. Un peu de patience et commençons par le début. La lecture du mode d'emploi ne laisse rien présager. C'est néanmoins une excellente initiation au jeu d'échecs. Ensuite, le chargement de la disquette. Là, c'est plus concluant. Dès les premières minutes, on est sous le charme !

Un superbe échiquier en marbre sert de champ de bataille à des pièces soigneusement dessinées et dont le style fait penser aux films de Walt Disney. Les Reines sont d'élégantes (longues robes bordées d'hermine) et ravissantes femmes, les rois de bons vieux à la barbe fleurie, les Cavaliers des chevaliers tout en armure ! Bref, chaque pièce témoigne d'un étonnant souci du détail. Au commencement de la partie... surprise ! Les pièces s'animent ! Les Soldats-pions y vont de leur bruyante marche militaire, la reine se déplace en ondulant des hanches, le Bishop (le fou est un évêque chez les Anglo-Saxons) marche avec une raideur toute ecclésiastique !

La qualité de l'animation dans *Battle Chess* est tout simplement remarquable ! Quant aux bruitages, ils sont époustouflants ! Prenons la Tour comme exemple. Elle se transforme en Golem pour se déplacer (rien que cette séquence est déjà impressionnante !). Les bruits de pas pesants et tonnants de ce monstre sont si criants de vérité qu'on s'attend à voir l'*Amiga* vibrer sous les chocs !

Les cris d'admiration et d'étonnement de la rédaction de *Tilt* redoublent quand on procède aux échanges de pièces (en clair : attaque des pièces adverses). En lieu et place de banales substitutions, on assiste à des combats. Et quels combats ! Il faut voir la reine tuer un Bishop. Elle lève les bras, claque



Le clin d'œil « Monty Python » !



Le Chevalier réduit à l'état d'homme-tronc.



La Reine molestée par un Soldat-pion !



Le Cavalier en danger, en sortira vainqueur.

des mains deux fois ; un halo d'énergie apparaît au-dessus de sa tête qu'elle dirige ensuite sur le pauvre Bishop. Ce dernier se consume rapidement, et on voit son squelette juste avant sa disparition. Et que dire d'un combat entre un soldat-pion (pièce vainqueur) et un Cavalier-Chevalier ? Jugez plutôt. Le Soldat esquive les coups du Chevalier et, après une feinte, il donne un grand coup de lance dans... les parties du Chevalier qui, tordu de douleur, croise les jambes, s'agenouille et disparaît !

Le combat le plus drôle est certainement celui qui oppose deux Cavaliers-Chevaliers. La scène est directement inspirée d'une séquence du célèbre film *Monthy Python*. Le Cavalier (pièce vainqueur) attaque brusquement et coupe le membre droit de son adversaire. Ce dernier réagit en levant son épée avec le bras gauche qui est immédiatement sectionné ! Il regarde ses bras gisant sur le sol. Rageur, il tente de balancer un coup de pied, pied qui est aussitôt coupé ! Dépité, il sautille sur sa dernière jambe qui ne tarde pas à être fauchée ! L'homme tronc disparaît aussitôt.

La qualité exceptionnelle des graphismes, la fluidité de l'animation et le superbe bruitage (son en stéréo) donnent à toutes ces séquences un impact visuel rarement atteint jusqu'ici. *Battle Chess* n'est pas seulement un jeu spectaculaire et visuel, c'est également un excellent jeu d'échecs comparable à *Chessmaster 2000*. Le puriste qui désire s'adonner à une partie d'échecs sans animation peut choisir l'option jeu conventionnel en 2D. *Battle Chess* comporte neuf niveaux de difficultés et son temps de réflexion dépend du niveau choisi : 5 secondes au niveau 1, 1 mn 20 au niveau 5 et 21 mn au niveau 9. L'option « Force move » peut interrompre le temps de réflexion du programme et le faire jouer. Les autres options habituelles d'un jeu d'échecs sont au rendez-vous : annulation du coup précédent, « replay », coup suggéré, etc. Le jeu à deux par modem ou par câble est possible ainsi que l'installation sur disque dur. Sur le plan technique, sachez que le programme qui tient sur une disquette contient l'équivalent de deux méga-octets de données ! En conclusion, disons que *Battle Chess* est le jeu d'échecs qu'il faut, à tout prix, posséder sur ordinateur ! Sa sortie est prévue pour octobre. (Disquette. Prévu pour janvier sur PC.) Dany Boolauck



Un coup mortel dans les... parties du Cavalier !

Type	*réflexion*
Intérêt	*19*
Animation	★★★★★★
Graphisme	★★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	*n.c.*



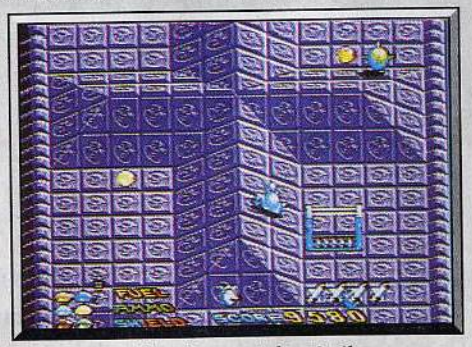
Certains passages férocement défendus vous obligent souvent à prendre de gros risques.

Star Goose

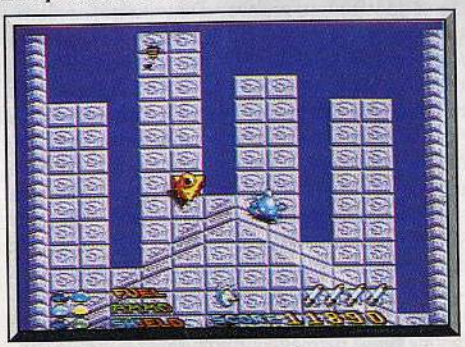
ATARI ST

Ce jeu d'action vous plonge dans un univers dément où stratégie et réflexes sont de rigueur. Riche en couleurs et doté d'effets de relief surprenants, ce logiciel est un must pour les amateurs de shoot-them-up.

Logotron



Récupération de cristaux et de missiles.



Les fosses un danger permanent.

Pour changer, ce logiciel propose une guerre entre les humains et les Nommans ! Le quartier général préconise l'affaiblissement de l'ennemi par la destruction de ses sources de ravitaillement. Ces dernières, nommées « Supply Rings » (anneaux de ravitaillement), sont situées sur la planète Nom où le vaisseau mère vous dépose à bord de votre « Star Goose ». Traduction de ce scénario : vous disposez de cinq vaisseaux, armés de canons et de missiles, pour parcourir huit niveaux. Six cristaux sont à récupérer à chaque niveau afin de passer au suivant.

Le décor rappelle un peu celui de *Marble Madness*, caractérisé par un parcours aux dénivellations soigneusement élaborées. L'intérêt du jeu vient en partie de ce parcours sinueux dont le joueur peut tirer parti pour progresser.

Votre vaisseau, un curieux véhicule muni de pattes, échappe au feu roulant des canons ou lasers ennemis en utilisant ces fameuses dénivellations qu'offre le terrain. La survie passe également par une surveillance constante des réserves de carburant, les munitions et les écrans de protection. Ceci implique des problèmes de ravitaillement heureusement résolus par la présence de tunnels de stockage que vous devez emprunter. Une fois à l'intérieur du tunnel « fuel », par exemple, vous pouvez faire le plein de carburant en récupérant un maximum d'yeux (c'est bizarre mais c'est comme ça !). Les parcours des différents niveaux témoignent ▸

d'une excellente conception. Le joueur « bête et méchant » n'a aucune chance de s'en sortir. S'il utilise la grande vitesse que lui autorise son vaisseau, il percute une des innombrables mines malicieusement placées ou tombe dans les « vides ». La tactique de l'attaque de front à outrance n'est pas payante non plus car le moindre coup porté par l'ennemi réduit dangereusement les écrans de protection (shields). On dénombre quatre types d'armes défensives présentes sur les anneaux de Nom : des mines de toutes sortes, des robots tueurs, des lance-missiles et des canons-lasers. Les mines et les robots sont facilement surmontables. Les canons-lasers le sont déjà moins mais la configuration du terrain les



Entrée d'un tunnel de ravitaillement.

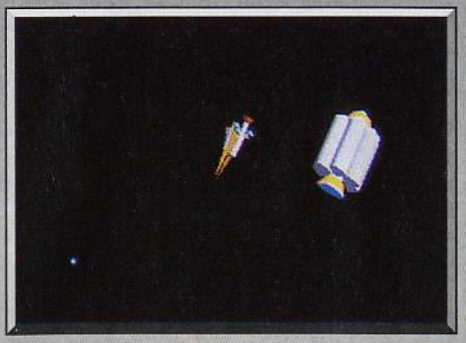
prive d'une couverture efficace de leur périmètre. Il reste les lance-missiles qui sont réellement dangereux. Ils font mouche quelle que soit la configuration du terrain. Vos moyens de rétorsion sont les missiles et les canons. Ces derniers sont efficaces uniquement quand votre vaisseau se trouve à la même hauteur que l'objectif à détruire.

Vos missiles, quand à eux, font merveille : ils ont les mêmes propriétés que ceux de l'ennemi. Plus intéressant encore, un missile tiré dans un tunnel récupère tous les yeux avoisinants ! Où peut-on se ravitailler en missiles ? Réponses : en passant correctement à travers les Missiles Gates. La moindre faute et c'est la destruction du Star Goose. Un petit coup de pouce : effectuez un premier passage à vitesse réduite afin de détruire tous les lance-missiles, canons et mines. Ravitaillez-vous au cours d'un deuxième passage. Le troisième passage, destiné à la récupération des cristaux, devient une promenade de santé.

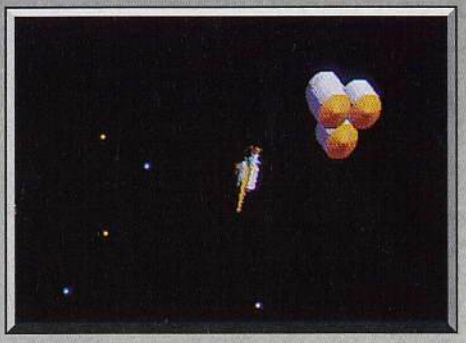
Star Goose est un jeu d'action très captivant. Un challenge proposé est un ton au-dessus des habituels « shoot-them-up ». La prise en main se fait plus rapidement avec le joystick, la souris est moins fiable. Un bon point pour la possibilité de reprendre le jeu au dernier niveau atteint quand la partie est perdue. Graphiquement, c'est superbement réalisé. Les effets de perspective et les dénivellations sont très convaincants. Un effort a été fait dans la variété des formes et le grand choix des couleurs. A propos de couleurs, un mot sur le décor qui change constamment.

L'animation est parfaitement adaptée au style du jeu ainsi que les bruitages. Bref, *Star Goose* plaira sans aucun doute aux passionnés du genre. (Disquette. Prévu pour *Amiga*.) Dany Boolauck

Type _____ *action*
Intérêt _____ *15*
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *n.c.*



Un dépôt de missiles.



L'indispensable dépôt de carburant.



Attaque d'un vaisseau ennemi avec une multitude d'armes disponibles.

Whirligig

ATARI ST

Après l'esclavage, la révolte et la fuite à travers une immense spirale temporelle. Votre salut la Terre de 1988 A.D., se trouve parmi les quatre milliards d'univers de Whirligig !

Rainbird. Conception et programmation : Maelstrom Games Ltd.

Un terrible sort est réservé aux humains du lointain futur de *Whirligig*, esclaves d'une civilisation dominée par des vaisseaux et à l'intelligence supérieure. Les humains sont des créatures difficilement maîtrisables et ce qui devait arriver arriva. Un esclave moins docile que les autres, réussit à s'emparer d'un des vaisseaux-maîtres en neutralisant ses circuits. Privé d'intelligence, notre rebelle prend le contrôle absolu de l'appareil. Le reste est une longue fuite à la recherche de la liberté. Le chemin vers cette liberté est tortueux et extrêmement long. Vous devez remonter le temps pour revenir à une époque plus clémente pour l'homme : 1988 AD.

L'entreprise est réalisable grâce aux Star Gates (portes stellaires) permettant d'emprunter la spirale temporelle : le Whirligig ! Ces portes s'ouvrent sur des mini-univers nommés eingenspaces. On en dénombre quatre milliards ! Rassurez-vous, votre objectif n'est pas d'atteindre le dernier ! En fait, cinq de ces mini-univers abritent chacun un Platonic, nom donné aux solides dont la forme géométrique est parfaite (par exemple, le cube). La capture des cinq solides permet d'ouvrir une porte temporelle sur notre Terre de 1988 AD. Une telle tâche serait impossible si l'ensemble des eingenspaces n'était pas un vaste réseau caractérisé par un enchevêtrement d'interconnexions.

Un exemple fictif : l'eingenspace n° 7 peut comporter trois portes stellaires donnant sur les eigenspaces n° 8, 11 et 79. En outre, la documentation nous fournit les coordonnées des cinq mini-univers où se trouvent les solides parfaits. A vous de trouver le

parcours idéal. Vos soucis ne s'arrêtent pas là : vous vous doutez bien que votre vaisseau, un chasseur Meson, requiert une certaine attention. Ainsi, le fuel et l'approvisionnement en missiles posent parfois de gros problèmes car les dépôts de missiles et de carburant ne sont pas disponibles dans tous les eigenspaces. Sachez qu' « ILS » sont au courant de vos agissements et patrouillent chaque eigenspace afin de vous détruire. Une situation difficile, mais vous avez de quoi vous défendre : votre vitesse et deux types de fusées à têtes chercheuses.



De superbes graphismes et animations !

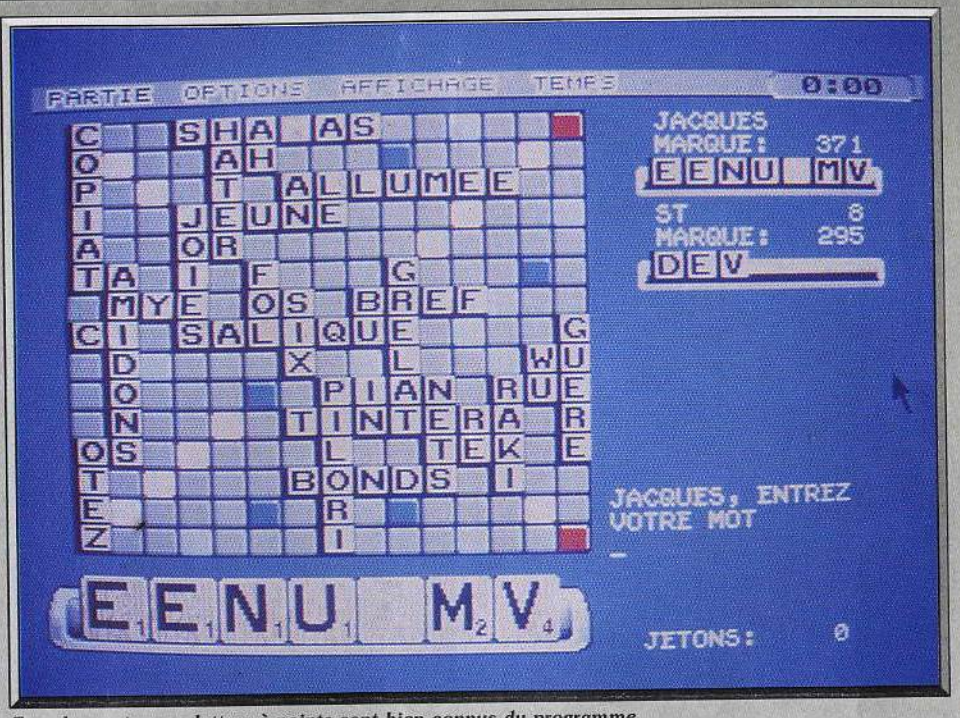
La première est un missile classique, relativement efficace mais dangereux dans certains cas. Si vous lancez un missile alors qu'aucun ennemi n'est dans les parages, il se dirige sur vous ! Par contre, la seconde arme est une sorte de torpille ultra-sophistiquée (chaff pod), d'une redoutable efficacité.
Le jeu se résume à une recherche des solides parfaits, ponctuée de combats et de ravitaillement. Le pilotage du vaisseau à la souris pose certains problèmes liés au fait que le jeu est en 2D. Certes, la maniabilité est excellente mais la souris est, à mon sens, inadaptée pour ce type de guidage. Capable de faire des virages à 360 degrés, le vaisseau, du fait de l'hypersensibilité des commandes, devient difficile à contrôler. Je trouve plus pratique de pousser un manche de joystick que de faire glisser une souris. A souligner également le trop long temps mort entre la sortie et l'entrée d'un eigenspace.
Dans l'ensemble, *Whirligig* est un jeu d'action intéressant du point de vue scénarique et bien réalisé. Les graphismes, supportés par une excellente animation et un bon bruitage, sont très agréables. Encore une fois, je regrette la mauvaise traduction française de la notice. Un bon soft malgré tout. (Disquette. Prévue pour *Amiga*.) Dany Boolauck

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

Version Amiga

Cette version m'a fait une bonne impression. Peu de différences la séparent de la version *ST*. La musique de fond est plus fournie et les couleurs sont plus sobres. Un bon soft. D.B.

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



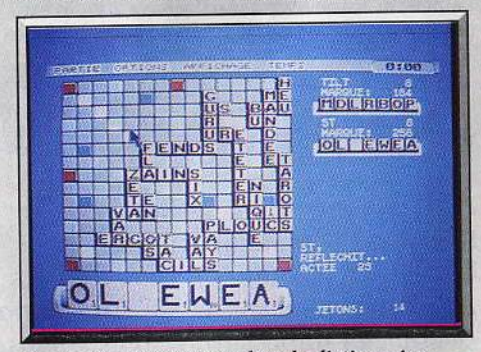
Tous les mots avec lettres à points sont bien connus du programme.

Scrabble

ATARI ST

Fanas de scrabble, réveillez-vous. Ce programme, en français, respecte toutes les règles de la F.F.S. et vous donnera du fil à retordre, quel que soit votre niveau.

Leisure Genius. Adapté par Gang of Five.

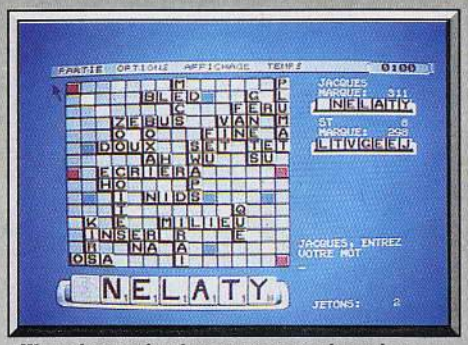


Ces mots existent bien dans le dictionnaire.

Les jeux de lettres classiques ne sont pas légion sur *ST*, c'est le moins que l'on puisse dire. Depuis l'excellent *Jeu des chiffres et des lettres* (excellent quant au niveau tout au moins), les pauvres joueurs se sentaient bien délaissés. Aussi c'est avec un intérêt tout particulier que j'ai entrepris de tester ce logiciel. Dans un premier temps, vous rentrez le nom des joueurs (jusqu'à quatre). Chacun peut être simulé par l'ordinateur qui propose huit niveaux. Les niveaux 1 à 4 n'utilisent qu'une partie du vocabulaire, tandis que les niveaux 5 et 8 mettent à profit leurs connaissances étendues à plus de 20 000 mots. Il faut cependant préciser qu'il ne s'agit pas vraiment de 20 000 mots différents. Les conjugaisons d'un verbe et les genres d'un même mot comptent.

Il n'en reste pas moins que le vocabulaire comprend un grand nombre de mots peu usités, en particulier avec des lettres « chères ». Vous ferez des découvertes... Ce dictionnaire semble vraiment exempt de fautes d'orthographe. Je n'ai pas pu le mettre en défaut au cours des très nombreuses parties que j'ai disputées contre lui. Comme il n'est pas complètement exhaustif (ce qui est dommage, la capacité mémoire du *ST* lui aurait permis de l'être avec un bon compactage), il peut arriver que le programme doute d'un mot pourtant valable. C'est le cas, en particulier, avec un mot qui contient un nombre important de voyelles. Ainsi le programme ne connaît pas le courant « allumée » et le moins courant « salique », ce qui est plus étonnant car ce mot contient une lettre « chère ».
Ce n'est cependant pas un réel problème. Le programme vous demande tout simplement de vérifier la validité de votre mot puis de le confirmer. Il l'accepte alors sans discussion. L'écran représente le plateau de jeu, la réglette du joueur courant ainsi que les scores respectifs et le nombre de jetons restants. Indépendamment des niveaux choisis au départ, il est possible de sélectionner les temps de réflexion, depuis la partie éclair (30 secondes par coup) jusqu'à la partie longue (5 minutes par coup) en passant par le mode tournoi (deux minutes par coup). Ces temps sont approximatifs dans l'option normale et totalement respectés dans l'option chronomètre où le joueur doit jouer dans le temps imparti ▸

sous peine de perdre son tour. Le programme joue très correctement. Il utilise au maximum les doubles ou triples disponibles tout en évitant de les libérer lui-même et maçonne (accolement de deux mots sur plusieurs lettres consécutives) pour gagner des points supplémentaires. En revanche, il joue parfois à l'économie, privilégiant le rapport nombre de



« Wu » : le mot le plus court pour placer le « w ».

lettres placées/points rapportés. Cela le conduit à placer des mots rapportant un peu moins que ce qu'il avait déjà trouvé (on peut observer sa réflexion à la demande). Surtout, il peut rater un scrabble car le placement de toutes ses lettres n'est pas un objectif prioritaire. C'est regrettable : les 50 points d'un scrabble ne sont pas à dédaigner.

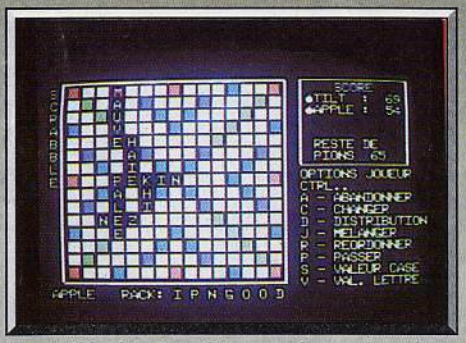
La gestion du jeu est bien réalisée. Vous pouvez changer une ou plusieurs lettres, les permuter et même demander de l'aide (cette aide est souvent rudimentaire). Après avoir tapé votre mot (le programme refusant d'emblée si vous utilisez une lettre ne se trouvant ni sur votre réglette ni sur le plateau), vous indiquez à l'aide de la souris la case de départ, puis le sens horizontal ou vertical. Le programme place le mot et affiche les points obtenus. Il vous propose ensuite de conserver ou de changer de mot. Quoi que vous répondiez, il l'enregistre et donne la main au joueur suivant. C'est LA bogue du programme ! Il est possible à tout moment de sauvegarder le jeu sur disquette. En conclusion, ce logiciel de scrabble est bon mais aurait pu être encore amélioré sur plusieurs points : vocabulaire encore plus étendu, meilleur algorithme de recherche des scrabbles et possibilité de rentrer des problèmes. Mais même ainsi, il donnera du fil à retordre à bien des joueurs. (Disquette.) Jacques Harbonn

Type _____ *scrabble*
Intérêt _____ *16*
Animation _____ –
Graphisme _____ ★★★
Bruitage _____ –
Prix _____ *C*

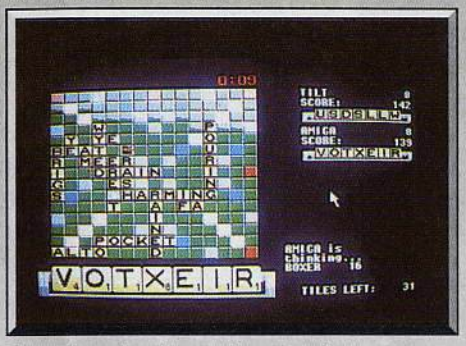
Version Apple II

Cette version présente une petite anomalie d'adaptation. En effet, si le jeu et le dictionnaire sont en français, la distribution des lettres est celle du jeu anglais. C'est bien dommage. Par ailleurs, la recherche des mots se fait sur disque, ce qui risque à la longue de fatiguer le lecteur et surtout la disquette. Le niveau de jeu est correct pour cette machine. (Disquette) J.H.

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



Impossible de mieux faire pour les couleurs !



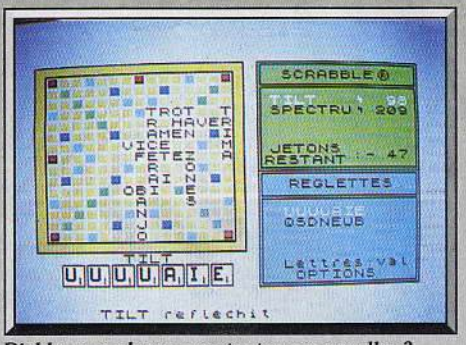
En anglais, dur, dur, mais on y arrive.

Version Amiga

Cette version se distingue de la précédente par quelques points.

Tout d'abord le jeu est en anglais. A moins d'être un anglophone averti, cela risque de poser certains problèmes. De plus, aux utilisateurs le choix des temps de jeu se fait une fois pour toutes au début de la partie. Il ne peut plus être modifié par la suite, contrairement à la version *Atari ST* qui autorise le changement des temps et la mise en route ou l'arrêt de la pendule.

Le plateau de jeu est plus coloré, ce qui est paradoxalement un désavantage car le choix d'un dégradé de couleur pour le haut du plateau n'apporte rien, bien au contraire. Par contre, la bogue mineure de la version *ST* n'existe pas ici. Un excellent programme au demeurant à réserver aux anglophones avertis. (Disquette) J.H.



Diable, que placer avec toutes ces voyelles ?

Type _____ *scrabble (anglais)*
Intérêt _____ *14*
Animation _____ –
Graphisme _____ ★★★
Bruitage _____ –
Prix _____ *C*

Comparatif

Scrabble (Spectrum) édité par Psion : ce scrabble est assez étonnant vu les capacités de la machine. Le dictionnaire est quasiment aussi complet que celui de la version *ST*. Le programme dispose de quatre niveaux et joue très correctement, tout en étant moins fort que sur *ST*. En revanche les temps de réflexion deviennent un peu long au niveau 4 : quatre minutes en moyenne. (Cassette) J.H.

Type _____ *scrabble*
Intérêt _____ *15*
Animation _____ –
Graphisme _____ ★★★
Bruitage _____ –
Prix _____ *B*

Starglider II

AMIGA

Rainbird. Conception : Jez San.

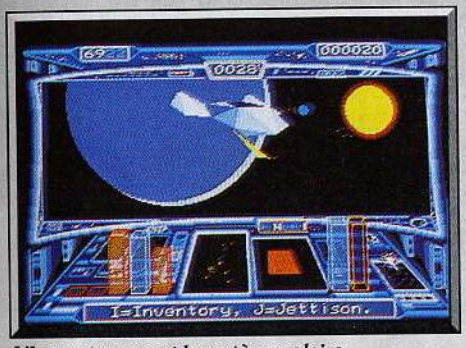
Starglider II repousse plus loin les frontières du possible sur micro. Avec des graphismes et des animations ahurissantes, ce logiciel dépasse nos plus folles espérances.

L'impossible existe, je l'ai rencontré en jouant à *Starglider II*. Ce type d'affirmation doit susciter chez vous, cher lecteur, un peu de scepticisme. Mais *Starglider II* constitue vraiment une exception de taille. Déjà le premier *Starglider* donnait aux graphismes vectoriels, une vitesse d'animation et un réalisme jusqu'alors inconnus (rotations multidirectionnelles, poursuite des appareils ennemis). On crut que les progrès ne se feraient plus que sur des points de détail. C'était parler sans avoir vu *Starglider II*. Reprenant la trame de *Starglider*, le logiciel vous met aux prises avec les impérialistes égroniens qui, cette fois, s'attaquent à un système solaire tout entier. Ils sont aidés en cela par la multiplicité et l'efficacité des armes de guerre qu'ils ont eu tout le loisir de mettre au point. Vous disposez d'un vaisseau ultra-moderne, l'Icarus. Votre mission : annihiler l'armada égronienne. L'armement de votre appareil est varié : des cubes d'énergie, des bombes à neutrons, un canon à faisceaux de particules. Nombre de ces armes ne sont acquises qu'en cours de jeu.

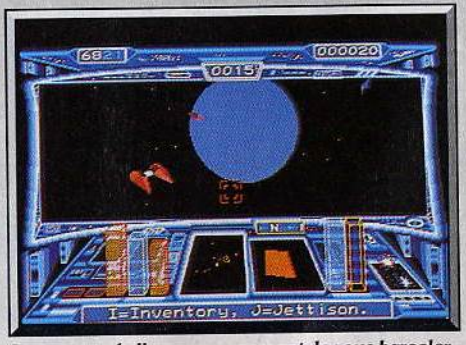
Poussant le réalisme dans ses derniers retranchement, les concepteurs ont intégré un système solaire dont les cinq planètes possèdent des satellites lunaires. Vous pouvez ainsi quitter l'une des planètes à bord de votre Icarus, traverser l'espace et atterrir sur une planète ou une lune. Chaque planète possède son propre environnement. Celles qui sont proches du soleil abritent très peu de forces égroniennes et une faune animale mutante (l'effet des radiations). Ces voyages ne sont pas de tout repos : vous subissez constamment l'attaque des pirates de l'espace



En rase-mottes sur l'une des planètes, vous affrontez les créatures biomécaniques (ci-dessus un tank bipède).



L'Icarus traversant le système solaire.



Les pirates de l'espace ne cessent de vous harceler.

et autres prédateurs. Les ennemis disposent d'un nombre considérable d'armes et d'installations militaires : des walkers (sorte de tanks bipèdes), des mines de proximité, des vampires-fighters (chasseurs ultra-modernes), des cargos, des missiles, etc.

Malgré la puissance de votre vaisseau, il vous faut recourir à des bases amies qui disposent de réseaux souterrains permettant de rentrer en contact avec la résistance. Les interactions avec les résistants sont visualisées sous forme de messages textuels. Ces contacts s'avèrent indispensables pour définir vos objectifs et, par là même, éliminer les Egroniens (sinon le jeu n'est qu'une longue quête sans but). Mais l'intérêt de ce logiciel n'est pas vraiment dans son scénario. Il réside surtout dans l'interface entre *Starglider II* et le joueur.

Pour commencer, les graphismes utilisent une technique récente dite de « 30 surfaces pleines ». Les vecteurs ont fait leur temps. Les créatures — installations, vaisseaux, missiles — présentent toutes les caractéristiques d'objets solides. Ce type de traitement graphique ne devrait pas permettre des animations aussi rapides que celles de *Starglider* : la masse de calculs nécessaires pour les déplacements d'objets en surfaces pleines est beaucoup plus importante que pour les graphismes vectoriels. Il n'en est rien. Malgré son réalisme graphique, *Starglider II* emporte le joueur dans une sarabande endiablée

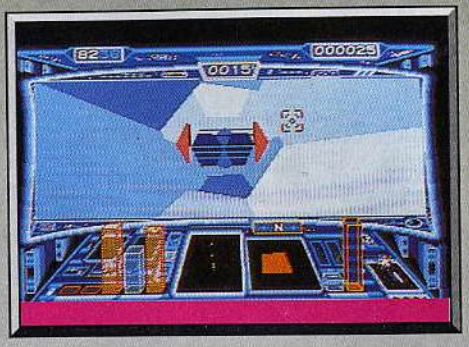


L'exceptionnelle qualité 3D surface pleine.



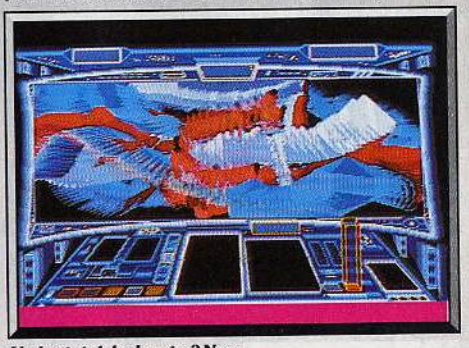
Une base amie, porte d'entrée d'un réseau souterrain.

sans nulle autre pareille (si vous pensiez avoir tout vu avec *F-18 Interceptor*, vous vous êtes trompés). Reprenant une technique issue des simulateurs de vol, le logiciel vous permet de visualiser votre vaisseau sous différents angles en temps réel. En cas d'explosion, vous assistez à la dislocation, avec rotation, de l'Icarus. D'autres petits détails donnent au



Faisceau d'énergie dans le dédale souterain.

logiciel ce cachet particulier propre aux chefs-d'œuvre. On constate ainsi le changement de couleur du ciel dû au déplacement du soleil. Les bruitages ne sont pas en reste, ils semblent directement issus des studios Lucas : les bruits d'explosion, les croisements de trajectoire avec un vaisseau ennemi, le sons qu'émettent les appareils égroniens devraient convaincre les sceptiques. Rainbird, jamais à court d'inspiration, propose ce logiciel sur une disquette qui peut être lue à la fois par un *Amiga* et par un *ST*. Ceci grâce à une astuce de formatage. Malheureusement, la version qui nous a été envoyée ne pouvait être lue que par un *Amiga*. D'après cer-



Un logiciel de dessin ? Non.

taines rumeurs, la version *ST*, n'a pas grand-chose à envier à celle de l'*Amiga*. D'autre part, le programme dispose dans son menu, d'une procédure-gadget qui permet de visualiser séparément, et sous tous les angles, chacun des éléments stratégiques (vaisseaux, bases, tanks, missiles). Vous pouvez même les utiliser comme curseur pour faire des dessins. *Starglider II* fait décidément dans l'exceptionnel. Il devient sans l'ombre d'un doute le meilleur jeu d'arcade spatial 3D... En attendant *Starglider III*, bien entendu ! (Disquette.) Eric Caberia

Type _____ *action*
Intérêt _____ *19*
Animation _____ ★★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★★
Prix _____ *C*

Comparatif

Starglider II/Star Wars : inspiré du célèbre film de Georges Lucas, *Star Wars* est demeuré longtemps la référence en ce qui concerne le réalisme pour les ▸



Les graphismes « fils de fer » de Starglider sont.



Star Wars, l'illustre ancêtre a rejoint Pac-Man.

jeux d'arcade spatiaux. *Starglider* avait réussi a effacer cette prééminence en proposant une plus grande liberté de déplacement dans un univers plus cohérent (rotations et trajets multidirectionnels, course poursuite, grande variété des agresseurs). Avec *Starglider II*, *Star Wars* rejoint définitivement les vertes prairies des illustres ancêtres. E.C.

Albedo

ATARI ST

Premier jeu de la jeune société toulousaine Myriad, Albedo propose une succession d'épreuves variées et difficiles, dans un univers fantastique.

Myriad. Graphismes et scénario : Didier Guillion ; programmation : Didier et Olivier Guillion, Jean-Michel Georges ; musique : Gilles Soulet.

Si le manque d'originalité est la chose du monde la mieux partagée par les jeux d'action, *Albedo* se démarque du conformisme dominant grâce à quelques innovations dignes d'intérêt. Sa relative richesse est perceptible dès l'apparition des écrans de sélection des épreuves et de configuration du système, très éloignés des habituels menus (voir photo). La « bande son » digitalisée bénéficie d'une attention particulière, et la partition musicale à quatre voies peut être jouée sur un synthétiseur MIDI polyphonique ou sur quatre synthétiseurs en monophonie via la prise MIDI de l'*Atari ST*. *Albedo* se joue aussi avec un moniteur monochrome — possibilité assez rare pour être signalée — sans que les graphismes sombrent pour autant dans la confusion.

Albedo comporte une dizaine d'épreuves pour un seul joueur, dont quatre seulement sont accessibles aux novices, et quatre épreuves de jeu à deux (l'adversaire peut être l'ordinateur). Toutes les épreuves reposent sur le même principe. Le personnage, muni d'un arc orientable qui tire des rayons destructeurs, évolue en état d'apesanteur dans des salles (généralement, une seule par épreuve) et peut, d'une simple flexion des jambes commandée au joystick, s'arracher à l'attraction des parois auxquelles le retiennent des semelles magnétiques. Les deux dimensions du jeu sont pleinement exploitées : la réflexion des rayons contre les parois permet d'atteindre les objets « par la bande », comme au billard.

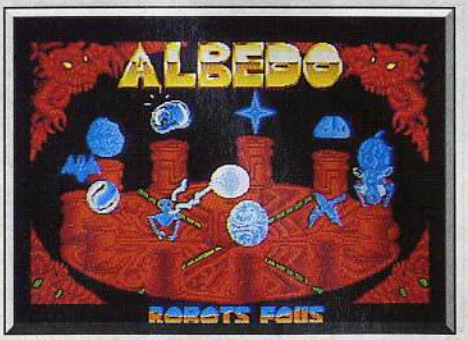
Nous avons apprécié le « photo-palet », épreuve dans laquelle chaque joueur doit amener une balle dans les buts de l'autre en la dirigeant à coups de rayon. Egalement intéressante, l'épreuve des « tores magnétiques » consiste à atteindre le centre de la cible de l'adversaire protégé par un cercle discontinu d'éléments magnétiques. Les autres tableaux du jeu sont plus banals — il s'agit de tirer sur tout ce qui bouge — et ne diffèrent généralement que par leurs décors et le type d'objets rencontrés. L'accès aux « jeux interdits » est conditionné par l'obtention de scores suffisants lors des premières étapes. La barre est placée très haut, mais un code d'accès direct délivré en cas de réussite dispense le joueur de subir à nouveau les premières épreuves.

Le contrôle, au joystick ou à la souris, des déplacements du personnage, de la visée et du tir n'exige pas de contorsions particulières, et l'animation répond bien. (Disquette. Notice en français.)

Jean-Philippe Delalandre



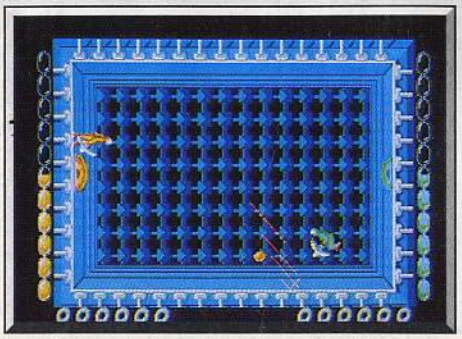
L'arc tire des rayons lasers qui se réfléchissent sur les bords : un point commun aux épreuves.



L'originalité est au menu d'Albedo.



But de cette épreuve : crever les bulles.



Le « photo-palet », un sport pour deux joueurs.

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

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

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

la passion... les prix !

FESTIVAL DE LA MICRO DU 14 AU 16 OCTOBRE A L'ESPACE CHAMPERRET, ELECTRON VOUS INVITE! 200 places gratuites à gagner.

AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR + 3 JEUX

6490 Frs

Super!

520STF + MONITEUR COULEUR + 3 JEUX

4990 Frs

OUVERT 7 Jours / 7

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

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

Sub Battle Simulator

Apple II GS, disquette Epyx

Ce simulateur de sous-marin réalisé par Epyx se veut le successeur de *Silent Service*. Un quart de l'écran sert à afficher la vision qu'on obtient du périscope, des jumelles, et du kiosque ou bien celle venant du radar et du sonar. Le reste représente un tableau de bord de sous-marin simplifié. Quatre cadrans vous permettent de choisir la direction de votre périscope, celle de votre submersible, sa vitesse et la profondeur à laquelle il navigue. Le reste du tableau de bord propose diverses options.



Le logiciel vous donne la possibilité d'effectuer plusieurs types de missions en commandant un submersible allemand ou américain durant la Seconde Guerre mondiale. La simulation est bien réalisée. Les navires sont représentés chacun d'une dizaine de façons différentes suivant l'angle avec lequel vous choisissez de les observer. De même les attaques des avions sont très réalistes et les graphismes assez fins pour que l'on distingue leurs trains d'atterrissage ou leurs torpilles. Des bruitages, sans être transcendants, encadrent bien l'action. Avant de vous lancer, rodez-vous au maniement du submersible, grâce à une option d'entraînement, sur un convoi ennemi. L'armement se compose de torpilles tirées par l'avant ou par l'arrière, d'un canon sur le pont et d'une pièce de DCA. On peut reprocher à ce logiciel une certaine lenteur, des écrans monotones et un peu tristes. Une bonne simulation pas très originale.

François Hermellin

Type	***simulat. de combats sous-marins***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***C***

The Ancient Art of War at Sea

PC (CGA, EGA, Hercules), disquette Broderbund

Voici la suite du très réussi *Ancient Art of War* dont il a d'ailleurs conservé l'ergonomie et l'ambiance. Seul le cadre a changé. Il s'agit de simuler des conflits navals contre l'ordinateur. Celui-ci peut incarner divers officiers célèbres, de Barbenoire à Nelson. Chacun d'eux dispose d'une stratégie propre. Choisissez le scénario et son environnement (mer houleuse ou non, vent capricieux ou non, fréquence de ravitaillement des ports...) et votre adversaire. Une carte grande échelle du théâtre des opérations apparaît alors. Décidez de la route de vos bâtiments en fonction de la position de vos adversaires.

Les navires peuvent être des frégates, des navires de ligne ou des vaisseaux amiraux. Ces derniers constituent l'enjeu de la simulation. Autant une frégate est maniable et rapide, autant la puissance de feu d'un navire de ligne est dévastatrice. Prenez le temps d'évaluer votre adversaire. Si un de vos navires se trouve au même endroit qu'un ennemi, le mode de représentation change. Manœuvrez avec précision, en anticipant les effets d'un changement de cap... Attention à ne pas vous exposer au



flanc de l'ennemi, sinon une bordée sanctionnera cette erreur. Plus la silhouette d'un bateau est nette, meilleur est son état. En cas d'abordage, une vue en coupe des deux navires et des équipages dont vous contrôlerez les actions, décide de l'issue du combat. Un jeu admirable, qui possède aussi un éditeur de scénarios (luxueux manuel en anglais).

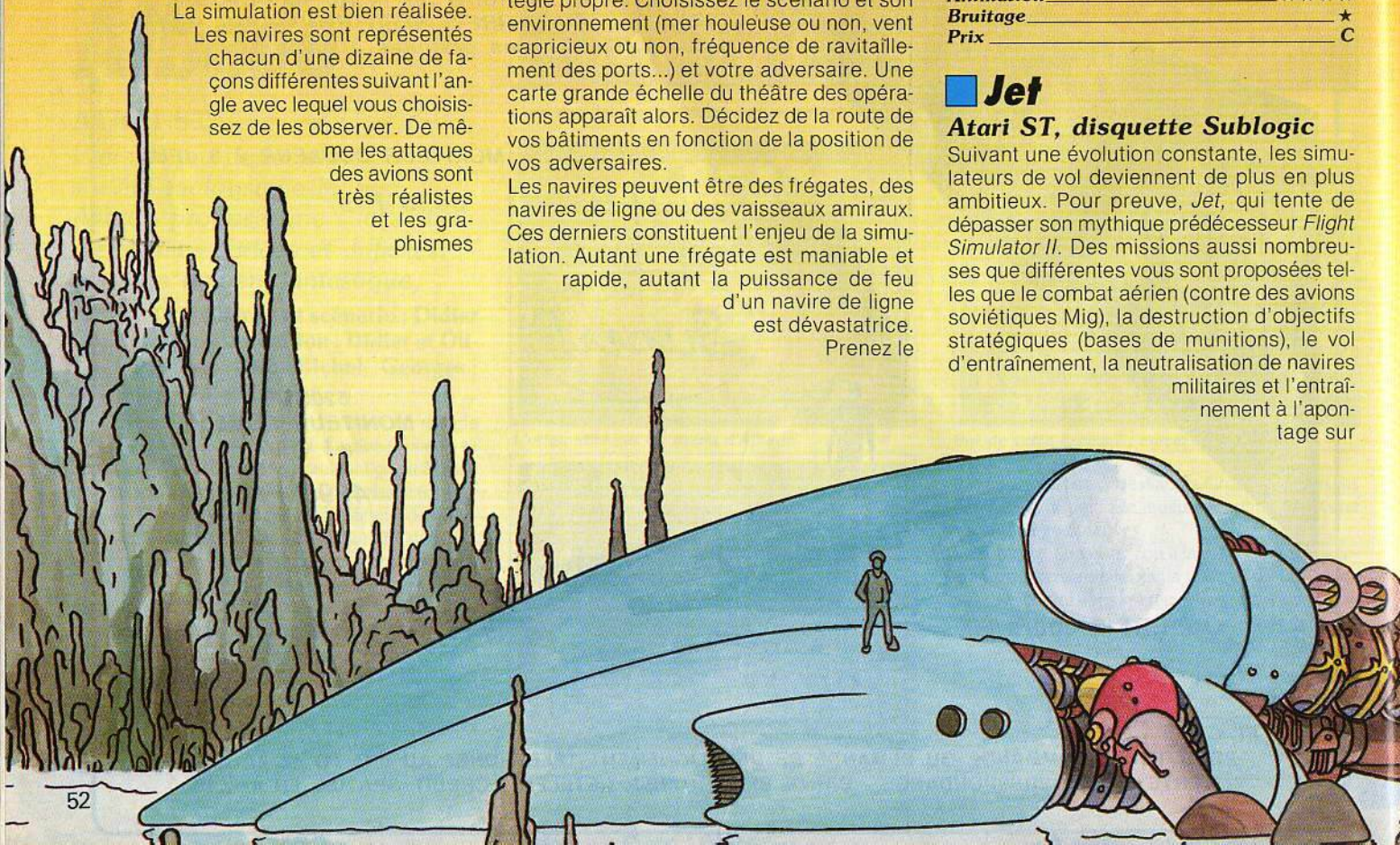
Olivier Rogé

Type	***wargame animé***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitage	★
Prix	***C***

Jet

Atari ST, disquette Sublogic

Suivant une évolution constante, les simulateurs de vol deviennent de plus en plus ambitieux. Pour preuve, *Jet*, qui tente de dépasser son mythique prédécesseur *Flight Simulator II*. Des missions aussi nombreuses que différentes vous sont proposées telles que le combat aérien (contre des avions soviétiques Mig), la destruction d'objectifs stratégiques (bases de munitions), le vol d'entraînement, la neutralisation de navires militaires et l'entraînement à l'aponTage sur



un porte-avions. Pour parvenir à vos fins vous disposez de deux types d'avions de chasse, le F-16 (le chasseur tactique le plus sophistiqué du monde) et le F-18 Hornet (particulièrement adapté aux porte-avions). Le côté adverse n'est pas sans défense puisqu'il dispose de Mig 21 et de Mig 23 qui concurrencent parfaitement vos appareils du point de vue technique. Vous disposez comme moyens de destruction d'une panoplie aussi large que complète de missiles et autres objets de destruction.
Ultime luxe, vous pouvez jouer à deux simultanément en connectant votre ordinateur à une autre machine par la prise RS-232 (un combat aérien où chacun des joueurs contrôle son propre avion en temps réel). Le logiciel dispose d'une interface graphique extrêmement sophistiquée qui



vous gratifie d'une convaincante représentation en 3D, avec multifenêtrage. Cette dernière fonction, spectaculaire, vous permet de voir simultanément à l'écran différents points de l'espace : en particulier les évolutions de votre appareil tel que vous le verriez si vous voliez à ses côtés.
Cette débauche de possibilités ne peut cependant cacher une chose : la lenteur de l'animation. Cette dernière est en effet saccadée plus qu'il n'est permis et gâche beaucoup du plaisir que procure le simulateur. On note d'autre part une étrange aberration : en cas de crash (collision brutale avec le sol), vous êtes systématiquement éjecté et votre parachute s'ouvre même à zéro mètre d'altitude !
Les graphismes des décors sont assez convaincants (les grandes pyramides sont très réussies). Les bruitages, sans être exceptionnels, rendent bien compte des évolutions des jets.
Un logiciel qui aurait peut-être gagné à être moins sophistiqué mais avec une animation plus rapide et une finition plus soignée. (Voir aussi les « Scenery Disk », p. 57.) Eric Cabéria

Type	*simulation de vol*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	*C*



Carriers At War

C 64, disquette SSG

Nouvelle version de ce wargame paru sur *Apple* il y a deux ans (*Tilt* 37). Réservé aux passionnés du genre, *Carriers at War* retrace cinq célèbres combats maritimes qui eurent lieu dans le Pacifique entre les années 1941 et 1945. La prise en main est assez ardue. La notice en anglais est complexe, les menus et options particulièrement nombreux.
Le joueur sélectionne un scénario, examine ou redessine la carte, consulte l'état et la puissance des troupes en jeu (air, mer, terre), lance ses offensives. Le jeu est ralenti sur *C 64* par les très nombreux accès disquette que nécessite la complexité du soft. Les tableaux sont heureusement toujours clairs à l'écran. Un tel programme ne séduira bien sûr que les adeptes de stratégie pure. Ceux-ci seront à coup sûr étonnés par la richesse du logiciel. Olivier Hautefeuille.

Type	*Wargame*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★
Animation	–
Bruitage	–
Prix	*C*

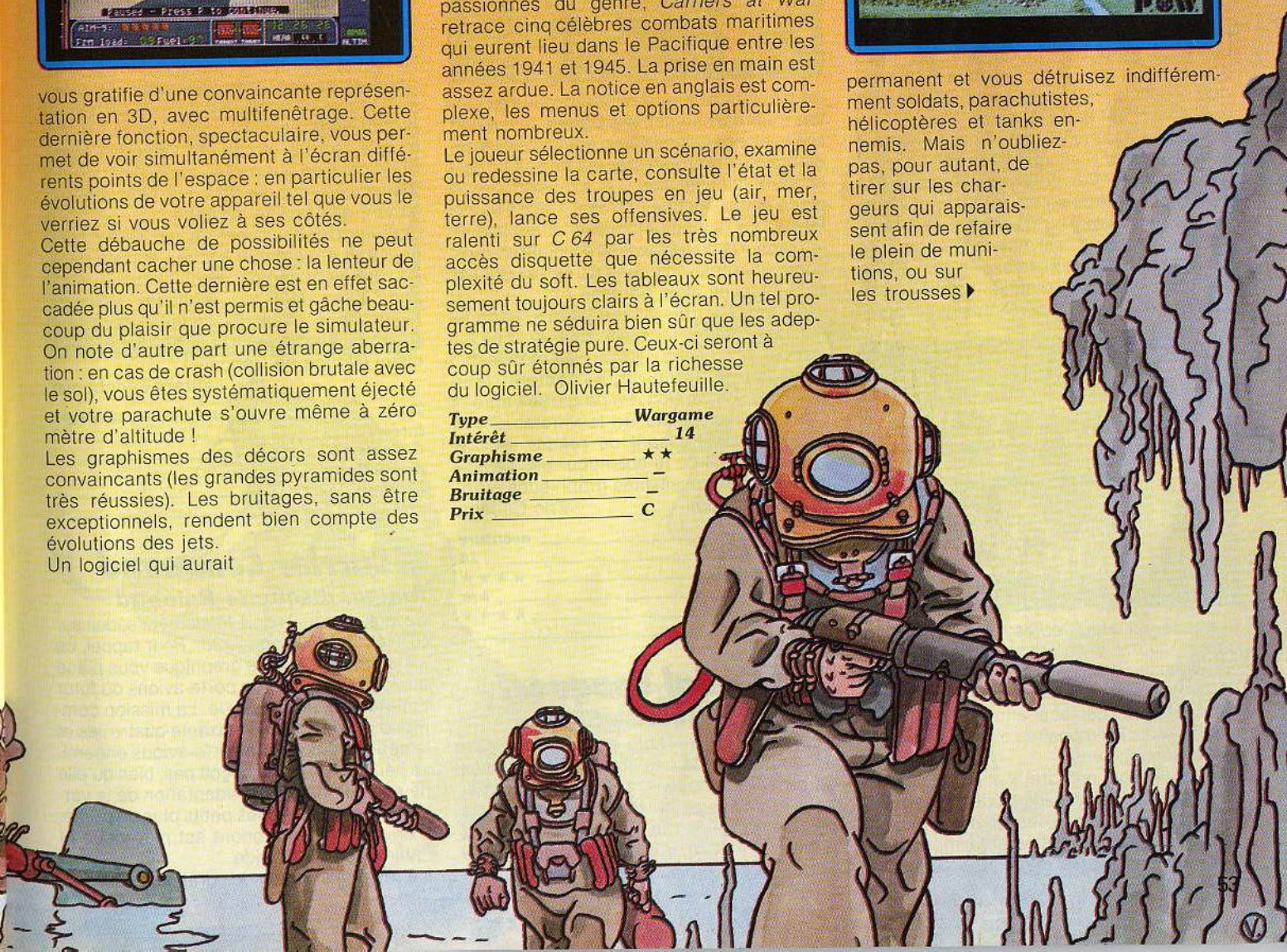
Pow

Amiga, disquette Actionware

Après le fabuleux *Capone*, Actionware nous offre un nouveau jeu de tir. Comme le précédent, celui-ci peut-être joué à la souris ou au pistolet. *Capone* était plus facile avec la souris, mais cette fois-ci c'est le contraire. En effet, le pistolet fonctionne comme une mitraillette et le tir continu est bien utile pour venir à bout de la multitude d'adversaires qui vous attaquent.
Votre mission consiste à vous infiltrer dans les lignes ennemies et à leur infliger le plus de dégâts possible. Entre deux secteurs, la carte des opérations apparaît sur l'écran et vous avez le choix de l'étape suivante. Vous traversez des rivières avant d'attaquer une garnison ou un aéroport. Le carnage est



permanent et vous détruisez indifféremment soldats, parachutistes, hélicoptères et tanks ennemis. Mais n'oubliez pas, pour autant, de tirer sur les chargeurs qui apparaissent afin de refaire le plein de munitions, ou sur les trousses ▸



médicales qui ont le pouvoir de faire remonter votre niveau d'énergie.
Pow est un bon jeu de tir qui n'est pas sans rappeler le fabuleux *Opération Wolf* des salles d'arcade. Sa principale qualité repose sur sa compatibilité avec le pistolet. Un bon programme qui nous permettra d'attendre l'adaptation d'*Opération Wolf*.

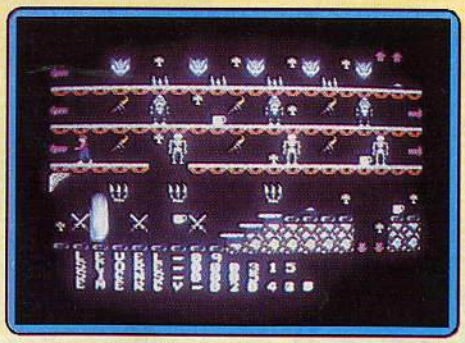
Alain Huyghues-Lacour

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

Station 62

Atari ST, disquette Station

Cette disquette de freeware contient quatre programmes. *Score 42* est un classique Puissance 4. Deux niveaux sont proposés. Le premier joue déjà correctement et le second est nettement plus difficile à battre, tout en gardant des temps de réflexion très courts. Le graphisme est simplifié à l'extrême mais il est suffisant. Le jeu se pratique confortablement à la souris. *Firestorm* est un petit jeu d'action sans prétention. A bord d'une soucoupe, vous devez aller récupérer les rescapés en évitant les météores qui traversent les écrans successifs. Les graphismes sont simples mais agréables et une petite musique sympathique présente et anime le jeu. Le contrôle à la souris est sans surprise.
Azarian est un mélange de *Space Invaders* et d'*Astéroïds*. Naviguant dans l'espace, vous vous trouvez confronté à des aliens variés tant en taille qu'en aspect et en résistance à vos tirs. Le graphisme des vaisseaux est assez réussi mais les décors sont limités à leur plus simple expression. L'animation est un peu sommaire. Les bruitages sont corrects mais aucune musique n'agré-



mente le jeu. *Haunted* est le plus travaillé de ces quatre programmes. Il s'agit d'un classique jeu de collecte. Ascenseurs, tapis roulants et escaliers sont là pour vous permettre de vous déplacer entre les différents écrans. Mais les monstres bloquent les passages stratégiques.
Les écrans sont nombreux et assez variés. Le graphisme des salles et des créatures est correct bien que les couleurs soient assez ternes. L'animation est simple mais fluide. Une agréable musique présente le programme et continue tout au long de l'action. Ces logiciels sans prétention pourront cependant vous faire passer de bons moments pour un prix modique.

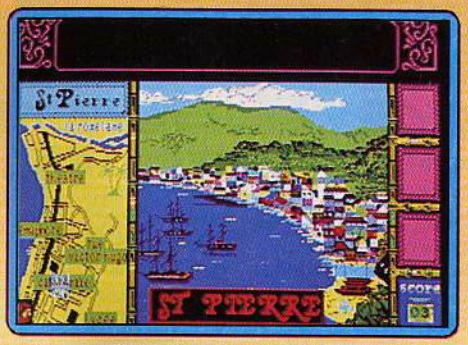
Jacques Harbonn

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

Mewilo

Amiga, disquette Coktel Vision

Mewilo constitue incontestablement une mini-révolution. Il sort des éternels sentiers battus (la sempiternelle princesse à sauver d'un sombre château entouré de dragons). Balayant les traditionnels et lourds clichés



qui poursuivent les Antilles (créatures naïves mais dansantes), le programme fait une réelle plongée dans l'âme antillaise irrémédiablement marquée par les griffes de son histoire, l'esclavage. Le scénario prend place en Martinique, le 7 mai 1902 à Saint-Pierre. La complexe hiérarchie sociale et les rapports de forces entre les différentes communautés ethniques (Créoles, Békés) sont dévoilés avec adresse.
Vous tenez le rôle d'un détective engagé par des Békés (descendants de colons blancs), afin de les délivrer des manifestations surnaturelles qui hantent leur demeure. La version *Amiga* garde l'agréable saveur tropicale de la version *ST*. Il aurait été intéressant de rendre encore mieux compte de la splendeur des paysages avec les possibilités graphiques étendues de l'*Amiga*.

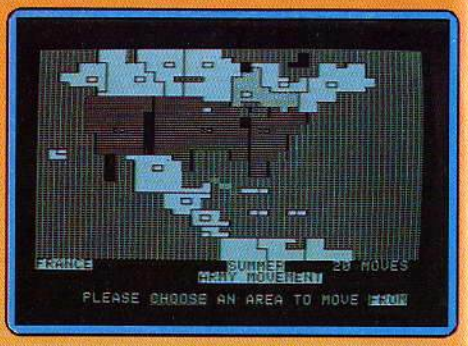
Eric Cabéria

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

Colonial Conquest

Apple II, disquette SSI

A la tête d'un véritable empire, vous partez à la conquête des colonies. Vous usez de différents moyens, comme la diplomatie, l'espionnage ou la subversion. Mais c'est la stratégie qui reste l'accès le plus direct à la victoire lors des mouvements de flottes et d'armées. Le plan d'attaque de



chacune de vos batailles doit être soigneusement préparé selon un certain nombre de critères. Ne vous lancez pas dans une bataille sans connaître la force armée de l'ennemi. Comme dans *UMS*, trois scénarios vous sont proposés, les batailles variant de 1880 à 1914.
Six personnes peuvent jouer simultanément mais la phase de jeu de chacun reste inconnue des adversaires. Vous avez aussi la possibilité de jouer contre l'ordinateur. Dans ce cas, soyez modéré en choisissant le niveau de la partie, vous pourriez vite vous retrouver encerclé. La présentation est soignée. Lors du jeu, vous évoluez sur l'image d'une carte du monde de quatre écrans de large et de deux de haut. Pour donner des instructions, vous utilisez seulement la manette de jeu et le clavier. Les graphismes sont très schématiques mais suffisent pour une simulation de ce genre. Le jeu vous est livré avec une carte du monde réduite et colorée selon les différents pays en guerre. Au bout d'un certain temps, elle vous paraîtra indispensable tellement elle facilite la tâche.
Colonial Conquest est un jeu assez bien construit et agréable à jouer, surtout dans les premiers temps. Ensuite, vous vous apercevrez que les tactiques utilisées reviennent souvent. De ce fait, il deviendra assez facile d'aboutir à la conquête coloniale. (Notice en français.)

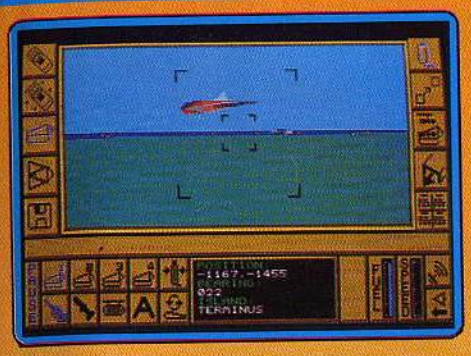
Laurent Lenchantin

Type	***simulation/stratégie***
Intérêt	***13***
Graphisme	–
Animation	–
Bruitage	–
Prix	***C***

Carrier Command

Amiga, disquette Rainbird

Ce logiciel nous a déjà totalement séduit sur *ST* (voir *Tilt* n° 56, page 28). Pour rappel, ce simulateur de guerre graphique vous place aux commandes d'un porte-avions du futur entièrement automatique. La mission comprend la conquête de soixante-quatre îles et la neutralisation d'un porte-avions ennemi. La version *Amiga* ne déçoit pas, bien qu'elle ne soit qu'une simple adaptation de la version *ST* avec quelques petits plus en prime. L'environnement sonore est plus riche et l'animation plus fluide.
Ne revenons pas sur les graphismes pleins



en 3D qui sont très bien réalisés. *Carrier Command* est un de ces logiciels qu'il faut absolument posséder. (Notice en français.)

Dany Boolauck

Type	**simulateur de guerre**
Intérêt	**19**
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	**C**

Aztec Adventure

Console Sega, cartouche Sega

Au fin fond de la jungle d'Amérique Centrale se trouve le légendaire paradis aztèque. La seule manière d'y arriver consiste à franchir un immense labyrinthe hanté par des démons. Vous tenez le rôle de Nino, un grand explorateur. Onze secteurs vous séparent de votre but. Les créatures que vous abattez laissent apparaître des sacs d'or ou des armes dont vous vous emparez. L'argent vous permet d'engager des aventuriers qui combattront à vos côtés pendant un certain temps. Les bombes que vous ramassez vous ouvrent un chemin quand vous êtes bloqué par la végétation. Les graphismes, assez pauvres, sont le talon d'Achille de ce programme. L'action n'est pas sans intérêt mais, l'exploration étant longue, elle devient vite lassante. Malgré quelques bonnes idées on ne se laisse pas prendre au jeu bien longtemps. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour



Type	**action**
Intérêt	**10**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	**C**

Gunship

Amstrad CPC, cassette ou disquette Microprose

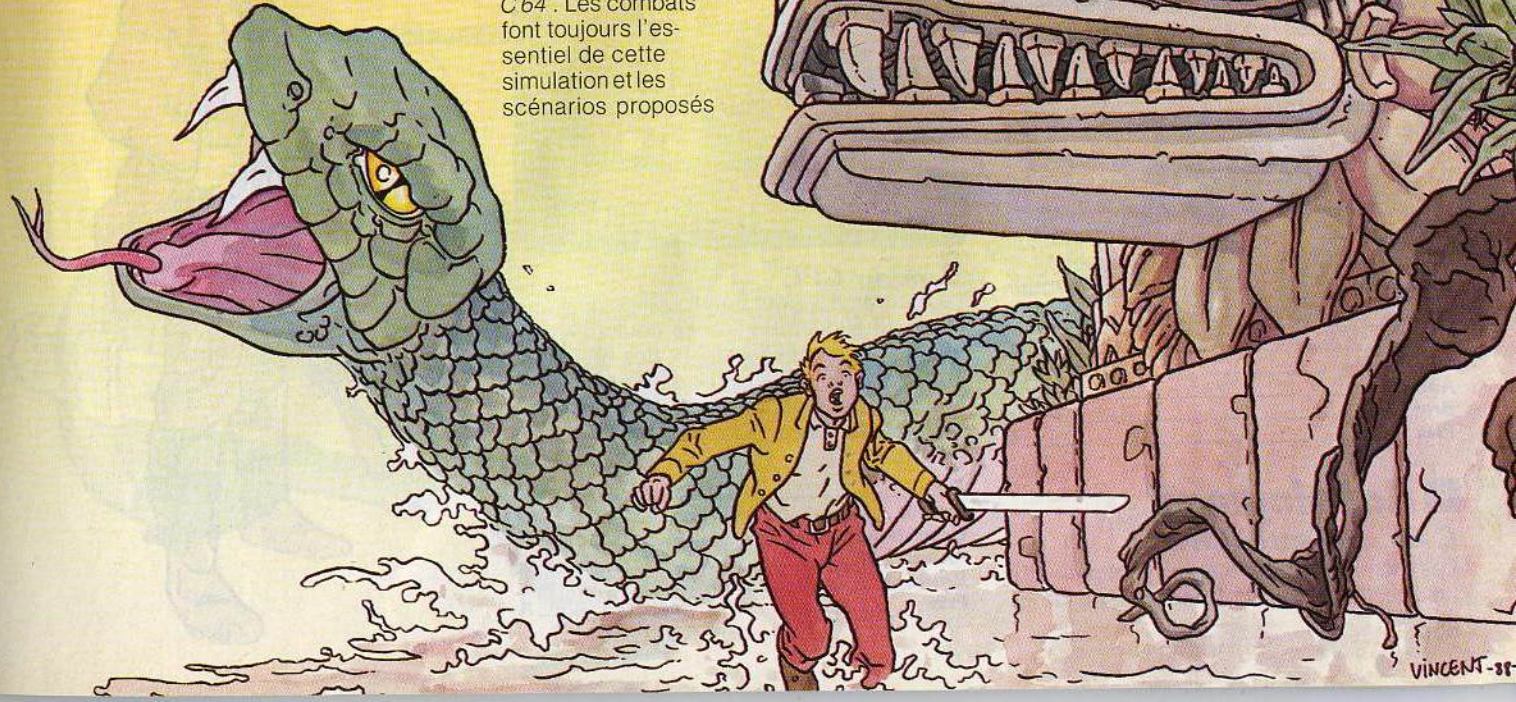
L'adaptation sur *Amstrad CPC* de cet excellent simulateur de vol et de combat en hélicoptère réjouira à juste titre les adeptes de cette machine, et ceci d'autant plus que le niveau de qualité du logiciel est tout à fait remarquable. Certes, *Gunship* sur *ST* est venu porter ombrage aux adaptations destinées aux ordinateurs huit bits, mais les versions *CPC* et *C 64* font pratiquement jeu égal : elles partagent des graphismes en trois dimensions avec représentation filaire des éléments de relief et une animation relativement fluide et rapide. La disposition des instruments de contrôle sur le tableau de bord varie peu d'une version à l'autre, et le pilotage de *Gunship* sur *CPC* est tout aussi réaliste que sur *C 64* . Les combats font toujours l'essentiel de cette simulation et les scénarios proposés



vous enrôlent dans l'armée américaine aux USA (mission d'entraînement), en Europe de l'Ouest, en Afrique Centrale, au Moyen-Orient et Asie du Sud-Est. La nostalgie, camarade... (Notice en français)

Jean-Philippe Delalandre

Type	**simulateur de vol et de combat**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	**B/C**



Revenge II

Atari ST, disquette Mastertronics

Jeff Minter, le baba-cool de l'informatique, a encore frappé. Ses fans retrouveront avec un plaisir certain ses chameaux fétiches et les autres découvriront un shoot-them-up loufoque qui ne manque pas d'attraits. Vous guidez un chameau qui doit survivre aux attaques des objets les plus divers (monstres, réveil, slip, cabine téléphonique, etc.) venant de toutes parts.

Pour se défendre, il dispose de balles qu'il peut tirer dans toutes les directions et de petits chameaux qui, une fois largués au sol, se mettent à courir, détruisant tout sur leur passage. Entre deux vagues d'attaque, vous vous retrouvez sur une grille. A chaque case de cette grille correspond une vague plus ou moins difficile que vous devez apprendre à connaître. Si vous mourez pendant une vague, vous perdez une vie, mais le jeu continue jusqu'à ce que vous les ayez épuisées toutes. Si vous parvenez à rester en vie après une vague



d'attaque, vous validez la case correspondante et surtout, vous gagnez un certain nombre de crédits qui vont vous permettre d'acheter des équipements supplémentaires. La stratégie n'est pas absente et cela à deux niveaux. Tout d'abord, il vaut mieux varier les équipements achetés car leur prix de base croît à chaque sélection. Ensuite, il est préférable de se garder en réserve quelques cases faciles pour se refaire une santé dans les situations critiques.

Les décors sont assez variés et bien dessinés. L'animation est très rapide et particulièrement fluide. De bons bruitages animent le jeu mais la musique s'arrête après la présentation. Un bon shoot-them-up, varié à souhait, qui peut se jouer à plusieurs niveaux et se met du même coup à la portée tant du débutant que de l'expert.

Jacques Harbonn

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

Hoppingmad

C 64, cassette Elite

Les thèmes les plus simples sont peut être les meilleurs. En effet, le scénario de ce logiciel est on ne peut plus simple. Vous devez acheminer un chapelet de ballons en tenant compte de leur rebonds et des différents obstacles qui interrompent leur trajectoire. Toutes sortes de créatures et d'objets chargés de piquants ou de dents (plantes carnivores, oiseaux agressifs, cailloux) peuvent déchirer la fine membrane

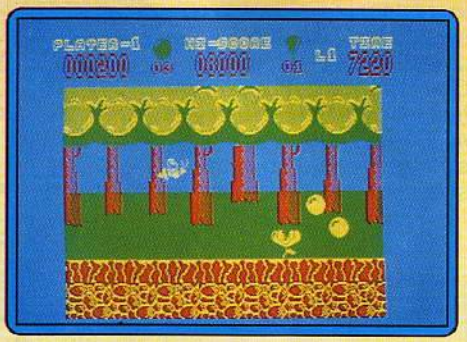


d'un des ballons. Il est donc nécessaire de faire preuve d'anticipation en adaptant votre vitesse de déplacement à celle de l'adversaire.

Votre action n'est pas essentiellement défensive puisque, pour obtenir des bonus, vous devez atteindre certains objets en mouvement tout en prenant garde aux dangers qui ne vous donnent aucun répit. Les graphismes du logiciel sont agréables et les décors variés. Les animations sont fluides et le scrolling horizontal lui aussi d'excellente qualité. L'environnement sonore donne satisfaction. Un jeu agréable, d'une prise en main rapide, qui nous change des sempiternels jeux de tir.

E.C.

Type	*action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Aimation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*A*



Version CPC

Le programme perd beaucoup de ses qualités esthétiques. Moins de couleurs, une animation moins réussie, et des bruitages largement en dessous de la version *C 64* font que cette adaptation ne peut donner les satisfactions que l'on pourrait en attendre.

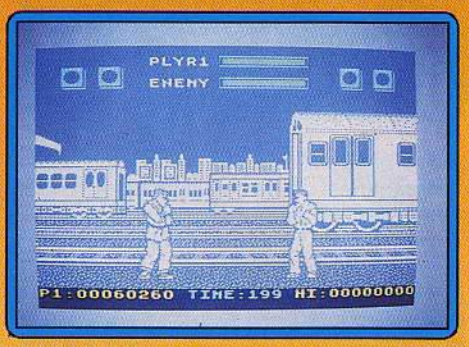
E.C.

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

Street Fighter

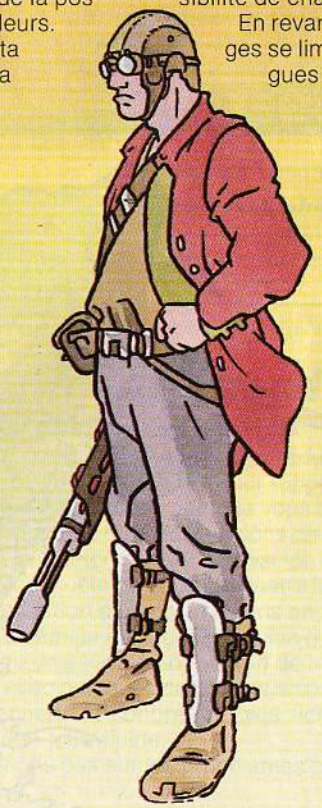
Spectrum, cassette Capcom

Vous affrontez une série de dix adversaires dans cinq pays différents. Chaque combat se déroule en deux manches gagnantes en temps limité. Si le temps s'écoule avant le K.O. d'un adversaire, la victoire est attri-



buée à celui qui a marqué le plus de points. Les possibilités de combat sont vastes puisqu'on ne compte pas moins de huit mouvements et de neuf attaques. La puissance du coup porté dépend du temps d'appui sur le bouton de tir : plus il est court, plus le coup sera violent. Entre deux pays, se place une séquence de bonus où vous devez briser le plus de pavés en béton possible.

A mesure de votre progression, les adversaires se montrent plus dangereux, non pas tant par leur intelligence de combat que par la force des coups assénés et les armes supplémentaires dont ils disposent. Les graphismes sont bien faits et variés et l'animation des protagonistes (de grande taille), fluide et rapide. Cette version dispose même de la possibilité de changer les couleurs. En revanche, les bruitages se limitent à de vagues bips



sans aucune musique d'accompagnement. Un bon jeu cependant, assez facile puisqu'il est possible d'aller jusqu'au bout dès la première partie. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

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

Version Amiga, disquette Capcom

Face à la version *C 64* (*Tilt* 57 bis), ce combat est un peu décevant. Les deux guerriers sont en effet animés avec lenteur. Les actions sont pourtant réalistes. Au joystick, le joueur déclenche des coups de pied ou coups de poing et surtout s'élance dans les airs dans de superbes chassés. La version *Amiga* est donc trop lente. Elle permet en revanche d'entraîner les actions et d'élaborer des stratégies d'attaque complexes. De plus, vous pouvez ici sélectionner l'un des quatre pays affichés à l'écran : le combat est plus facile en Angleterre qu'en Thaïlande !

Street Fighter possède enfin un défaut de taille : pas un seul bruitage pour appuyer vos coups, tout juste une musique d'accompagnement, efficace mais finalement lassante. Soutenu par un graphisme bien meilleur que ceux des versions huit bits, ce combat, face aux possibilités de l'*Amiga*, n'est pas assez nerveux pour décrocher la palme.

Olivier Hautefeuille

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

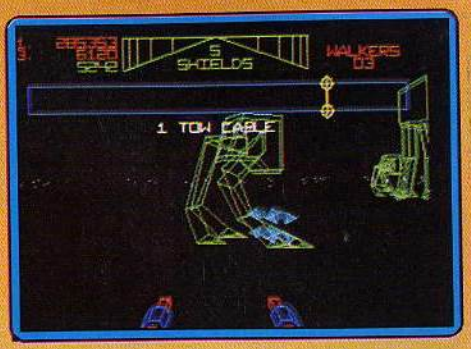


L'Empire contre-attaque

Atari ST, disquette Domark

Poursuivant la saga de *Star Wars*, Domark présente le second volet de cette trilogie. Ce second épisode, qui s'inspire du film du même nom, est construit de la même façon que le précédent, sur une série de scènes dans lesquelles vous affrontez les troupes de Darth Vader. Comme dans le film, l'action commence sur la planète de glace où se trouve la base secrète des rebelles. Votre première mission consiste à détruire les robots de l'Empire avant qu'ils ne signalent, par radio, la position de votre base. Lorsqu'ils y parviennent, détruisez le plus grand nombre possible de robots d'attaque ennemis. Vous les abattez en tirant dans la fenêtre située sur leur tête ou bien en lançant des câbles dans les jambes des chameaux métalliques. Ensuite, il est temps de vous enfuir dans l'espace en affrontant les vaisseaux de l'Empire, puis en vous frayant un chemin au milieu d'un champ d'astéroïdes.

Au niveau de la réalisation, on retrouve également l'esprit du premier programme : les graphismes en vecteurs et une animation rapide au service d'une action prenante et variée. La scène la plus réussie est celle du combat contre les chameaux. En revanche, la dernière partie n'est guère passionnante et rappelle beaucoup le volet initial.



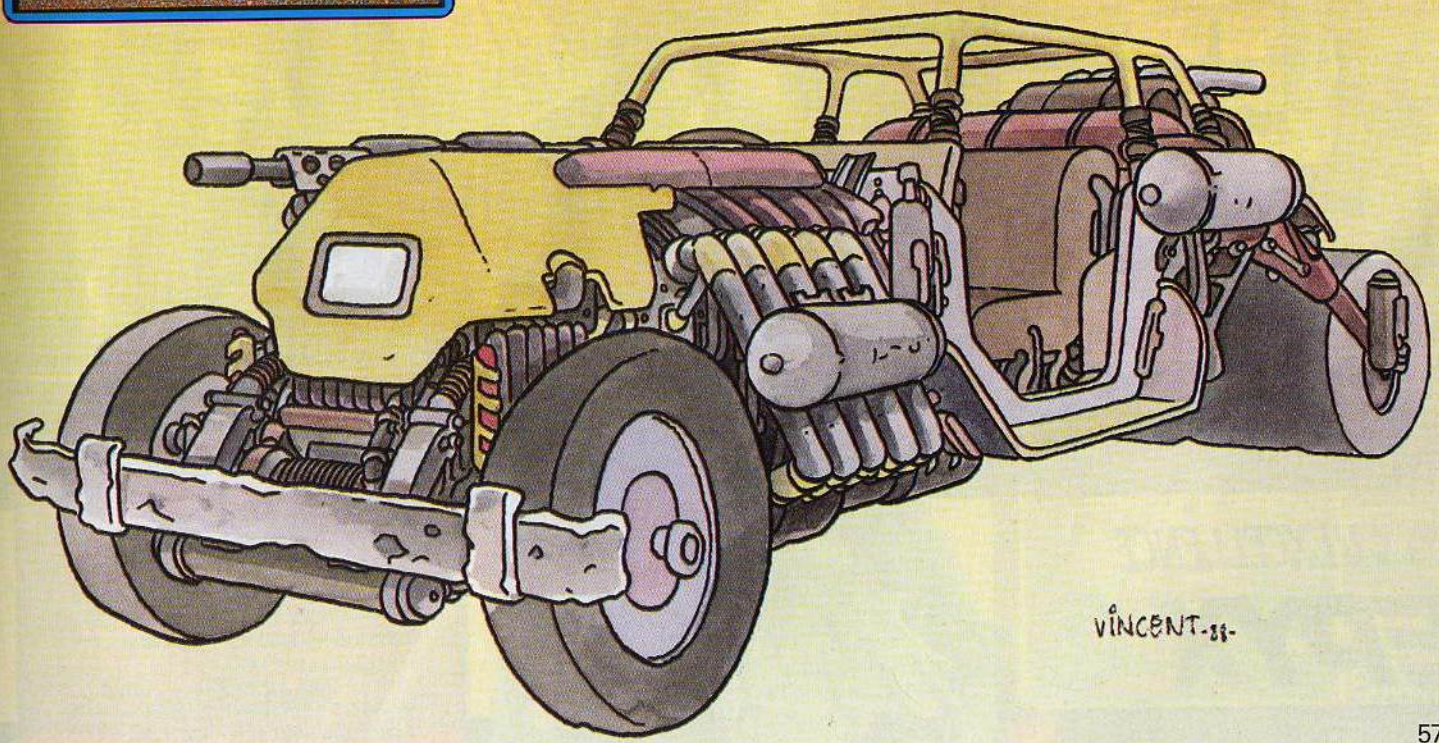
L'Empire contre-attaque est moins bien réussi que l'excellent *Star Wars*, qui offrait l'avantage d'être la conversion d'un grand jeu d'arcade. Mais on continue quand même l'aventure avec plaisir. Un honnête shoot-them-up pour ceux que les graphismes en vecteurs ne rebutent pas. (Notice en français)

Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

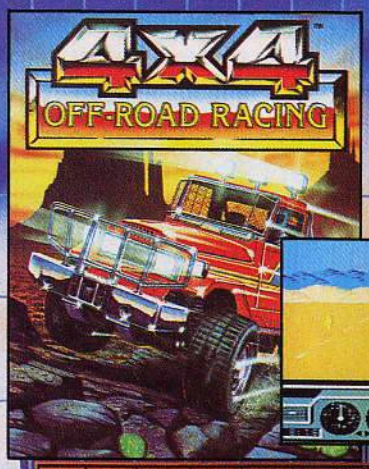
Version C 64

Le *C 64* se prête moins bien que le *ST* à une animation rapide en graphismes vecteurs. En revanche, cet épisode est mieux réussi que le premier et ▸



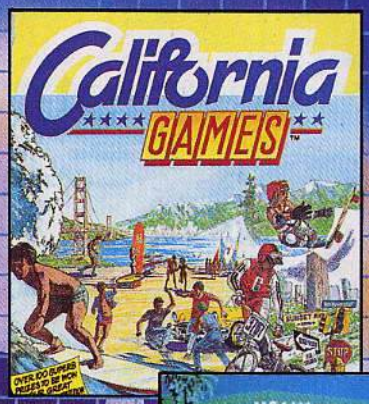
PARTAGEZ LE REVE AMERICAIN

4X4 OFF ROAD RACING™
4X4 (etc..) est un test de vitesse et de survie. Personnalisez votre véhicule et affrontez les pistes les plus difficiles au monde.

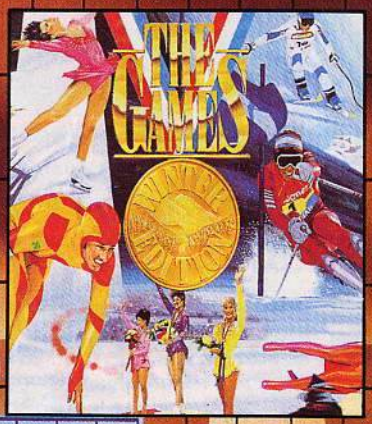


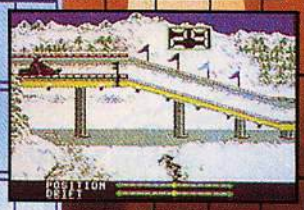


CALIFORNIA GAMES™
"C.G. mérite tous les compliments et tous les prix qu'il obtiendra cette année," C + VG.

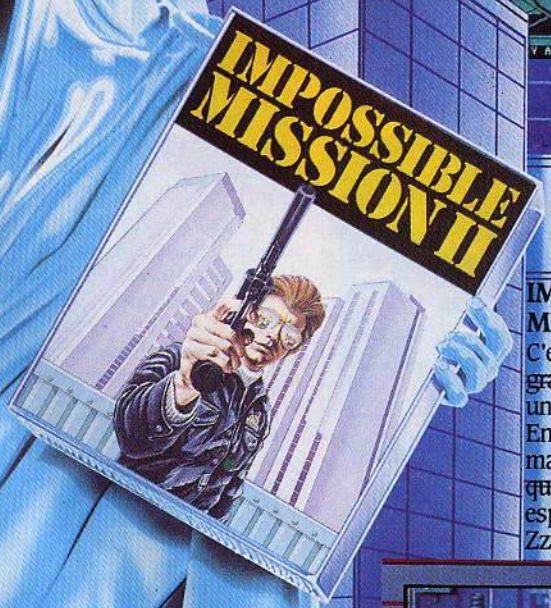




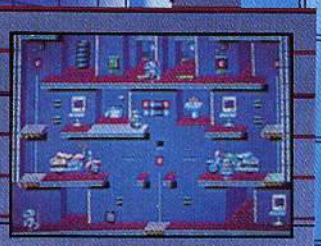




THE GAMES WINTER EDITION™
Affrontez les plus grands de ce monde dans sept épreuves qui testeront votre habileté et votre courage jusq'à la limite.



IMPOSSIBLE MISSION II™
C'est une grande suite à un jeu brillant. Encore plus magnifique qu'on aurait pu espérer" Zzap 64.



IAN NAYLOR 88

Photos d'ecran de formats divers.

EPYX L'EXCELLENCE

EPYX® U.S. GOLD®

U.S. Gold (France) SARL, B.P.3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse, Angleterre
Tel: 9342 7144.

THE GAMES WINTER EDITION et CALIFORNIA GAMES – **Amiga, Atari ST, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad, MSX.**
4X4 OFF ROAD RACING – **Amiga, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.**
IMPOSSIBLE MISSION II – **Amiga, Atari ST, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.**



les amateurs du genre se laisseront facilement prendre au jeu par cette version de *l'Empire*. (Notice en français). A.-H.L

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

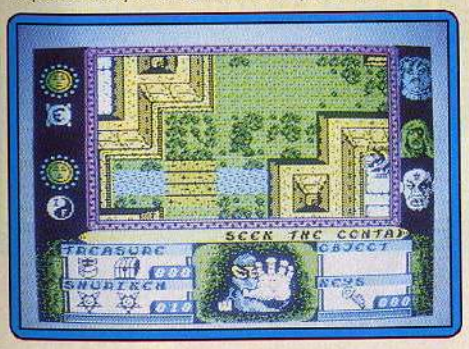
10 jeux fantastiques

Spectrum, cassette Gremlin

Cette compilation est intéressante. *Avenger* est un bon jeu d'aventure-action style *Gauntlet*, qui est pourtant loin de valoir le premier volet : *The Way of the Tiger*. Dans *Future Knight*, vous volez au secours de votre bien-aimée. Armé de votre fusil, vous devrez vous frayer un chemin à travers les vingt niveaux. *Krakout* est un casse-briques qui a la particularité de se jouer avec une raquette verticale. *Thing Bounces Back* est un classique jeu d'obstacles avec soufflerie, tapis roulant, ressort, bref tous les éléments d'un jeu de qualité. Dans *Samourai Trilogy*, vous combattez des ennemis toujours plus experts aux arts martiaux dans trois décors biens réalisés. Malheureusement, l'animation ne suit pas.

Convoy Raider est un petit jeu d'action assez varié, aux graphismes succincts mais auquel on peut se laisser prendre. *Au revoir Monty* est un jeu de collecte assez bien rendu. Les tableaux sont variés et les difficultés progressives. Dans *Jack the Nipper*, vous incarnez un méchant garnement dont le seul but avoué est de faire le plus de bêtises possible en un minimum de temps. *West Bank* vous plonge en plein Far West. Vous devez protéger une banque en tirant sur les bandits, sans toucher les honnêtes gens. Enfin, *The Final Matrix* vous met dans la peau du pauvre Nimrod qui doit délivrer les otages prisonniers des différentes matrices. Tous ces jeux jouissent de graphismes de qualité (excepté *Convoy Raider*) et d'une animation au moins correcte (en dehors de *Samourai Trilogy*). Les bruitages sont souvent agréables. Un bon choix à un prix ajusté. Jacques Harbonn

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





The Collected Works

Spectrum, cassette Ultimate

Cette compilation propose onze titres déjà anciens sur *Spectrum*. La première cassette regroupe des jeux d'action pure : *Pssst, Cookie, Tranz-am, Atic-Atac, Jet Pac* et *Lunar Jet Man*. Ces jeux paraissent dépassés sur le plan de la réalisation, mais restent toujours agréables à jouer. La seconde cassette comprend des jeux d'aventure-action : *Sabre Wolf, Knight Lore, Alien 8, Night Shade* et *Gunfright*.

Les graphismes et l'animation sont ici de bien meilleure facture, mais les bruitages se limitent à quelques bips, quand ils existent. Une compilation qui ne manque pas d'intérêt, tant pour les fauchés que pour les nostalgiques. Jacques Harbonn

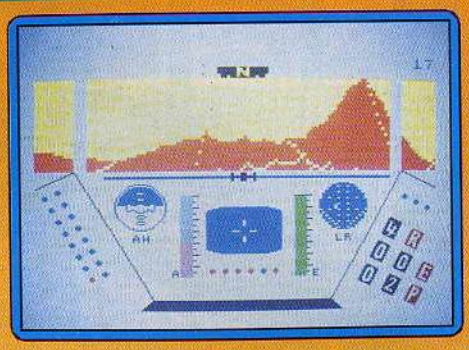
Type	*compilation*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	*B*

Prestige Collection

Spectrum, cassette Activision

Derrière ce titre se cache une compilation de quatre jeux d'Activision, tous plus intéressants les uns que les autres. Dans *Rescue on Fractalus*, vous pilotez un avion aux commandes simplifiées. Votre mission est d'aller secourir les différents pilotes qui se sont écrasés à la surface de la planète. Vous évoluez dans un paysage de montagnes fractales très bien rendues. Au fur et à mesure de votre progression, les choses se compliquent : canons de défense, attaque de soucoupe et vol de nuit.

Koronis Rift vous met dans la « peau » d'un robot chargé d'explorer la surface accidentée d'une planète (représentée là aussi en fractales), de récupérer les éléments utiles des différentes robots abandonnés, et de faire face aux attaques des vaisseaux ennemis. Dans *The Eidolon*, vous contrôlez un curieux véhicule et devez explorer une série de galeries souterraines aux embranchements multiples. L'effet de relief est bien rendu et les monstres très bien dessinés. *Ball Brazer* est un jeu de sport futuriste. L'ordinateur y est un partenaire de taille. L'animation est fluide et très rapide. Ces quatres jeux disposent de graphismes de qualité et d'une animation de bon niveau. Le côté sonore est le plus souvent laissé à l'écart. Une excellente compilation à un prix très raisonnable. Jacques Harbonn



Type	*compilation*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	*A*

Bomb Jack

Atari ST, disquette Elite

Elite, maître incontesté des reprises de jeux d'arcade, a annoncé la conversion sur seize bits des titres les plus prestigieux de son catalogue. On attend *Paperboy* et certains parlent du génial *Ghost n'Gobblins*. Mais ceci est une autre histoire. Aujourd'hui voici *Bomb Jack* , qui ouvre cette série.

Bomb Jack, sorte de croisement entre Superman et Batman, doit désamorcer des bombes à travers le monde. Dans chaque tableau, il vole ramasser les explosifs en évitant les sympathiques monstres dont le contact est pourtant mortel. C'est un jeu d'une grande simplicité, mais qui offre une action aussi rapide que prenante.

La réalisation est tout à fait honnête, mais Elite nous a habitué à un tel niveau de qualité que l'on est quand même un peu déçu. ▸



CLASSIQUES DE JEU SIMULATION DE GOLF DANS UN CHALLENGE INTERNATIONAL

LEADERBOARD™ Collection

Un guide pratique en couleur, facile à suivre, facile à utiliser, qui vous permettra de vous attaquer à ces fantastiques

Gardez pour toujours ces parties mémorables dans ce carnet de marque de poche.



Un tableau complet de reference en couleur vous aide à choisir rapidement vos clubs et à calculer les vents.



Les meilleures simulations de golf jamais produites, maintenant en vente dans une collection inoubliable, chaque moment aussi passionnant que les plus grands tournois dans lesquels les vrais pros s'affrontent tous les ans.



PAR 3
(LEADERBOARD, TOURNAMENT LEADERBOARD, WORLD CLASS LEADERBOARD)
SPECTRUM & AMSTRAD
cassette et disque

BIRDIE
(LEADERBOARD, TOURNAMENT LEADERBOARD)
ATARI ST disque
AMIGA & PC disque

U.S. GOLD (FRANCE),
S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 9342 7144

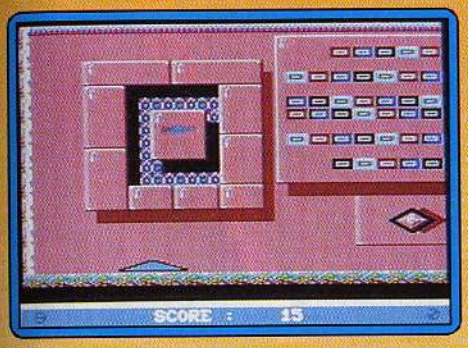
Description complete sur 3615 MICROMANIA, Revendeurs, pour comaitre les dates de sortie, telephonez au 16/9342 7144

ACCESS™ Software incorporated

Cela vient peut-être du fait qu'une partie de la programmation a été confiée à la société Paradox. Celle-ci est l'une des premières à avoir développé des programmes d'action sur *ST*. Elle ne nous a jamais offert de chefs-d'œuvre. Néanmoins ce remake offre un avantage par rapport aux versions huit bits : le contrôle du personnage a encore été amélioré et il présente une souplesse d'utilisation très appréciable. Un classique de l'arcade que l'on retrouvera avec plaisir. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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



Jinks

C 64, disquette GO !

De l'originalité dans un casse-briques, voilà qui n'est guère fréquent, mais c'est pourtant le cas de *Jinks*. Vous guidez une balle à travers un paysage, qui défile en un scrolling horizontal, jusqu'à un but. En chemin, vous évitez le contact avec des objets mobiles qui peuvent réduire la taille de votre batte ou la détruire. Lorsque la balle touche d'autres blocs, vous obtenez des bonus, des balles ou des raquettes supplémentaires. La réalisation est soignée, avec de beaux décors, un scrolling fluide et des effets sonores de qualité, agrémentés d'une voix digitalisée. C'est un jeu amusant auquel on se laisse prendre. Son seul défaut est que parfois la balle échappe à votre contrôle et qu'il ne vous reste plus, pendant un moment, qu'à la regarder évoluer. Un programme distrayant.Alain Huyghues-Lacour

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

Bolo

Atari ST, disquette Application Systems

« Un casse-briques.
— Encore !
— Sur *ST*. Monochrome, même sur moniteur couleur.



— Laisse tomber !
— Un soft du Domaine Public.
— J'allais le deviner.
— Il est retravaillé par Application Systems.
— Que font-ils dans cette galère ?
— Le programme est original, ses cinquante niveaux se parcourent avec plaisir.
— Impossible !
— Si. La balle a les plus étranges comportements jamais pratiqués sur micros. Parfois immobile, perturbée par de puissants champs de force, parfois...
— Tu ne vas pas en faire le soft de l'année ?
— Non, mais *Bolo* vaut le détour, car il est original, jouable et rigolo. » Denis Schérer

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

ATV Simulator

Amstrad CPC, K7 Code Master

C'est une simulation de Quad (engin tout terrain à quatre roues) qui vous est proposée avec ce logiciel. Vous devez parcourir en un temps limité un trajet chargé d'embûches : bosses de terrain, troncs d'arbres, amoncellements de caisses. Si vous atteignez l'arrivée en temps voulu, vous pouvez accéder au parcours suivant (qui est bien entendu plus ardu). L'intérêt de ce programme réside pour l'essentiel dans le grand nombre de sprites utilisés pour rendre compte de toutes les évolutions de votre pilote. Le moindre mouvement de joystick est immédiatement traduit en une attitude : roue arrière, rotation à 180°, culbute. Autre point intéressant : la possibilité de jouer à deux permet de véritables challenges. Les graphismes sont fins, mais peu colorés. Ce fait peut être imputé au mode graphique : 320 sur 200 points. Les bruitages rendent bien compte des changements de régime de votre engin, mais font penser à un bourdonnement de mouche (le *CPC* fait ce qu'il peut). Un programme plaisant pour ses animations.

Eric Caberia.

Type	*simulateur de quad*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*A*



Scenery Disk 7

Atari ST, disquette Sublogic

Les Scenery Disk sont le complément indispensable pour les mordus de simulateurs de vol de Sublogic *(FS II* et *Jet,* testés en



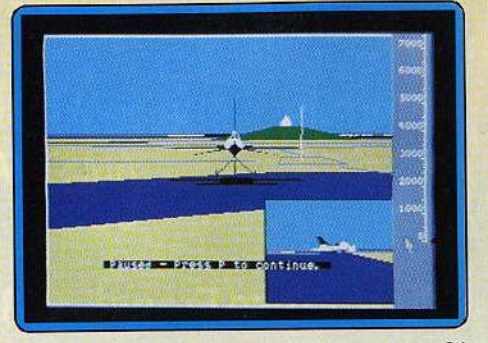
page 52). Celui-ci permet de survoler la région sud-est des États-Unis (Washington, Charlotte, Miami, etc.). Le programme reproduit les infrastructures les plus représentatives en leurs lieu et place (aéroports, autoroutes, villes, radio-balises). Les graphismes, bien que simplifiés, peuvent faire illusion. Cependant on regrette qu'au contact des Scenery Disk, *Jet* perde encore un peu de réalisme. En effet, en cas de crash, vous avez l'impression que l'appareil n'est pas détruit mais rebondit purement et simplement sur le sol.

Eric Caberia

Type	*complément de simulateur*
Intérêt	*13*
Graphisme	–
Animation	–
Bruitage	–
Prix	*C*

Scenery Disk : Western Europeana Tour

Cette disquette garde les mêmes caractéristiques que la précédente. Elle innove ▸



LA GUERRE DU 21 eme SIECLE: APACHE GUNSHIP

GUNSHIP™

LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE



DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64
ATARI ST

MICROPROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

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

cependant en un point : son théâtre d'opération est l'Europe de l'Ouest (sud du Royaume-Uni, nord de la France, sud-ouest de l'Allemagne). Les Scenery Disk sont fournis avec une importante documentation (pleines de données cartographiques). Cependant le manuel aurait gagné à être traduit en français. Eric Caberia

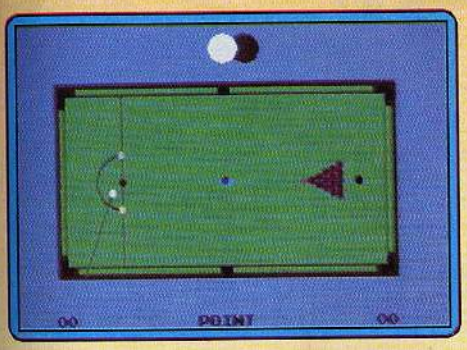
Type _____ *complément de simulateur*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ –
Animation _____ –
Bruitage _____ –
Prix _____ *C*

Professional Snooker Simulator

C 64, cassette Code Masters

Classique mais bien conçu, ce billard met en place un écran de jeu très simple et du même coup très lisible. La table est grande, bien dessinée. Aucun choix d'option avant le début de la partie, toutes les manipulations s'effectuent (au clavier) en cours de partie. *Professional Snooker* oppose deux joueurs : chacun règle tour à tour l'angle de la canne, l'effet donné à la boule et la force du tir.

Ces manœuvres profitent d'une représentation judicieuse. La canne apparaît « en



clair » à l'écran et une vue « œil du joueur » permet d'estimer au mieux l'alignement des balles lancées et frappées. Ajoutez à cela de très pratiques options de jeu : retour en arrière d'un coup, reproduction du dernier tir à l'écran, option « ralenti » pour mieux suivre le trajet des boules, etc. Seuls points faibles de ce soft : son animation saccadée lorsqu'un grand nombre de boules sont en mouvement et le contexte sonore. Il reste heureusement son prix d'achat pour passer l'éponge !

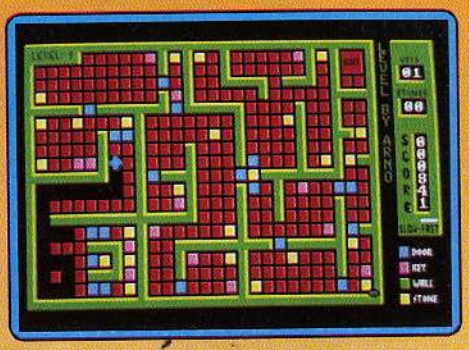
Olivier Hautefeuille

Type _____ *billard*
Intérêt _____ *13*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *A*

Simple

Amiga, disquette Degal

Vous dirigez une pièce à travers des labyrinthes dans lesquels sont disposées des clefs, des portes et des pierres. Vous devez ramasser tous les joyaux pour que s'ouvre la porte qui mène au niveau suivant. Il y a juste le nombre de clefs nécessaires et il faut suivre le bon ordre pour effectuer chaque parcours. A vous de trouver la solution, sans commettre d'erreur, car il n'y a qu'un



parcours possible pour terminer chaque tableau. Ce programme fait uniquement appel à la réflexion ; l'adresse n'y tient aucun rôle.

La réalisation n'est guère impressionnante et l'on est surpris de voir qu'un tel jeu a été développé sur l'*Amiga*. Pourtant, il ne manque pas d'intérêt. La difficulté est progressive et les solutions à trouver de plus en plus compliquées. Heureusement, vous avez la possibilité de mettre en mémoire le niveau où vous êtes arrivé. Un bon programme pour les amateurs de casse-tête.

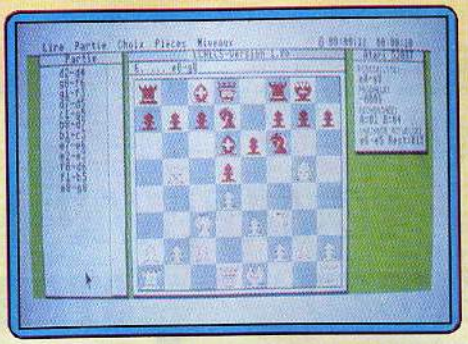
Alain Huyghues-Lacour

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

Krabat

Atari ST, disquette Station

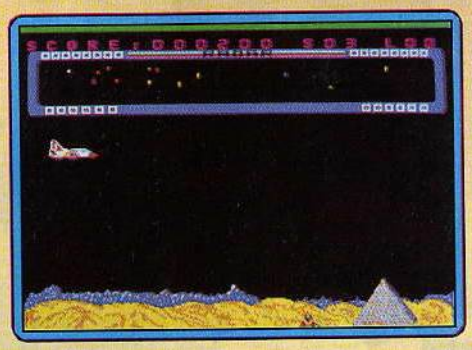
Le nom peu évocateur de ce logiciel cache un programme d'échecs du domaine public,



d'origine allemande. La documentation sur disquette est d'ailleurs dans cette langue, mais le programme lui-même a été entièrement francisé. L'échiquier est représenté en deux dimensions, les pièces sont très lisibles à défaut d'être jolies. Un éditeur de pièces, pour créer ses propres figurines, est fourni mais ne fonctionne qu'en monochrome. Leur déplacement s'effectue simplement à la souris. Ce logiciel offre un certain nombre de fonctions utiles : pendules pour les deux camps, arbre de recherche avec nombre de variantes restant à examiner, évaluation des positions en décimal, retour arrière sans limitation, avec possibilité de rejouer les coups repris et de se recaler directement en début de partie. Il propose sept niveaux de jeu. Les 48 ouvertures, que l'on doit charger séparément, sont classiques mais n'offrent pas un choix suffisant, d'autant que les interversions de coups ne sont pas reconnues. En milieu de partie, le programme est très moyen. Il anticipe mal les fourchettes des cavaliers et se livre parfois à des déplacements aberrants quand il ne sait pas quoi faire (déroquage gratuit). De plus, il n'est guère agressif. En finale les choses s'arrangent et il se montre un partenaire correct. Il propose même l'abandon quand il entrevoit un mat imparable. Ce logiciel ne peut soutenir la comparaison avec les deux grands ténors que sont *Chess* et *Chess Master 2000*. Il peut cependant offrir une alternative intéressante au débutant ou au joueur occasionnel peu fortuné.

Jacques Harbonn

Type _____ *échecs*
Intérêt _____ *12*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ –
Bruitage _____ –
Prix _____ *A*



Amiga Protector

Amiga, disquette Prism Leisure

Ce programme a été l'un des premiers shoot-them-up parus sur *ST*, il y a presque deux ans. Il fait un surprenant retour sur *Amiga*. On pourrait penser que ce jeu a été amélioré... Eh bien, non ! Il est absolument identique au précédent, c'est-à-dire des graphismes lamentables et pauvres en couleurs, une animation lente et un intérêt de jeu qui brille par son absence.

Protector est un remake de *Defender*, mais on l'imagine mal concurrencer *Star Ray* (Tilt Parade n° 56) qui est un jeu du même type. A propos de *Protector*, c'est plutôt l'*Amiga* qu'il faudrait protéger contre des programmes aussi nuls que celui-ci. Un flop exemplaire.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ *shoot-them-up*
Intérêt _____ *5*
Animation _____ ★★
Graphisme _____ ★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *B*

LES AS DU CIEL



COMPILATION DE SIX JEUX

SIX DES MEILLEURS SIMULATEURS DE VOL DU MONDE

AIR TRAFFIC CONTROL • ACE • SPITFIRE 40

TOMAHAWK

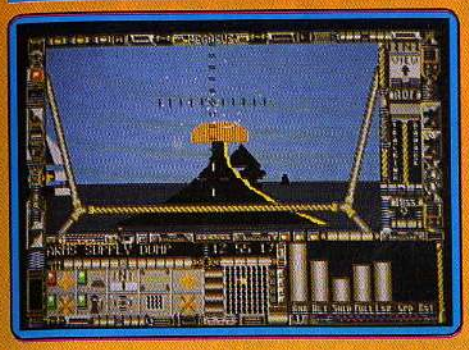
ADVANCED TACTICAL FIGHTER • STRIKEFORCE HARRIER

Envente dans les fnac

Distribué en EXCLUSIVITE par INNELEC

Star Games

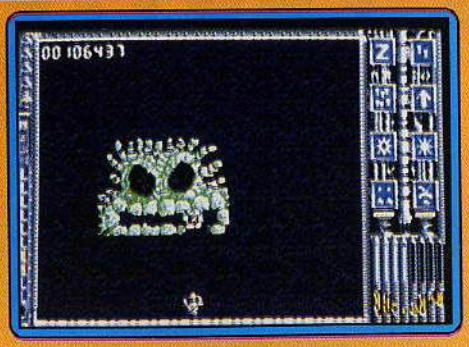
110 BIS AVENUE DU GENERAL LECLERC BLOC 1, 93506 PANTIN
CEDEX FRANCE TEL (1) 48 91 00 44
TELEX 231867 TELECOPIE (1) 48912912



Cette version est identique à celle du *ST*, à quelques détails près. Les couleurs sont plus nuancées. En revanche, il n'y a pas d'effet sonore et on doit se contenter du thème musical. Un honnête programme pour les amateurs de longues explorations.

A. H.-L.

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



Phantasm

Atari ST, disquette Exocet

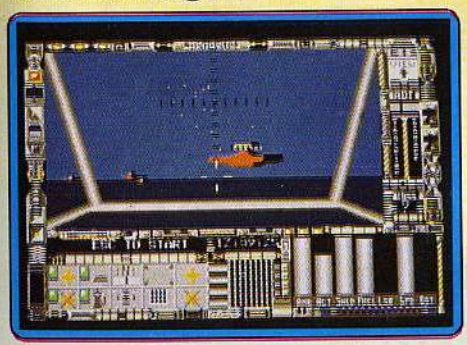
Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous explorez les nombreux secteurs d'une Lune lointaine, à la recherche de huit générateurs que vous avez pour mission de détruire. De votre poste de pilotage, vous voyez les décors défiler en 3D. Bien sûr, au cours de votre mission, vous affrontez toutes sortes d'engins ennemis qui tirent sur vous au laser ou vous envoient des missiles téléguidés. Généralement, vous devez détruire vos agresseurs, mais n'hésitez pas à prendre la fuite lorsqu'ils sont trop nombreux et qu'ils vous noient sous un déluge de feu. Pour cela, vous pouvez utiliser vos boosters pour fuir plus vite, mais n'en abusez pas car ils consomment beaucoup de carburant.

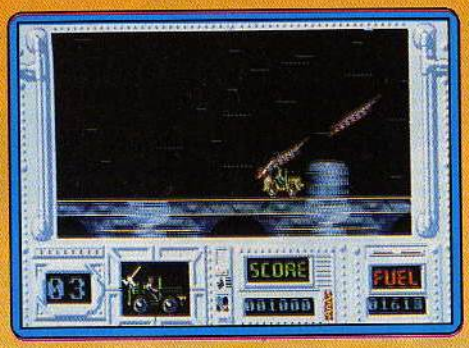
Phantasm est un programme honnêtement réalisé sans être impressionnant. Les graphismes 3D sont pleins, mais assez simples et pauvres en couleurs. L'animation est satisfaisante et la bande sonore offre le choix entre un thème musical et des effets. C'est un programme intéressant, qui n'est pas sans rappeler l'excellent *Driller* sur huit bits. Les amateurs d'explorations y trouveront leur compte, mais les joueurs d 'arcade s'en lasseront assez vite. La notice, en anglais, n'est pas d'une grande clarté. Cette difficulté est compensée par un mode d'entraînement qui vous renseigne sur les constructions et les différents engins ennemis.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Version Amiga





Army Moves

Atari ST, disquette Imagine

Vous êtes membre d'un régiment de spécialistes triés sur le volet pour leurs exceptionnelles aptitudes et leur sang-froid. Votre mission est simple : il vous faut récupérer loin derrière les lignes ennemies, des documents confidentiels qui, s'ils tombaient dans les mains adverses, pourraient changer le cours de l'histoire. C'est en utilisant toutes sortes d'armes (les attaques ennemies sont incessantes) et de nombreux moyens de transport que vous parviendrez à vos fins. Vos modes de transport sont successivement une jeep, un hélicoptère, et vos pieds... Les graphismes sont de bonne qualité, fins et hauts en couleur. On peut noter la troublante ressemblance de la partie en hélicoptère avec le bon vieux *Choplifter*. Les scrollings sont lisses et contribuent à donner de l'intérêt au jeu. Les bruitages sont absents, remplacés par une bande musicale qui s'avère fatigante à la longue (Le Pont de la rivière Kwaï). Adaptation d'un logiciel huit bits, ce programme ne dispose pas d'un scénario étoffé. Mais il ramène à la tradition du shoot-them-up, où réfléchir est interdit.

Eric Caberia.

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

Better Dead than Alien

Atari ST, disquette Electra

Ce programme est un shoot-them-up qui ne brille pas par son originalité. Jugez-en par vous-même. La recette est la suivante : deux doigts de *Space Invaders*, un doigt de *Galaxian* , une pincée d'*Astéroïds* et un soupçon de *Nemesis* . Mélangez bien le tout et vous obtenez un programme qui finalement n'est pas si mal que ça.

Tout d'abord, c'est la déception devant le nième shoot-them-up dans lequel il faut détruire des vagues d'Aliens. D'autant plus qu'au niveau de la réalisation on a déjà vu mieux. Les graphismes, pour leur part, ne sont guère impressionnants et l'animation n'a rien de franchement exceptionnel. Et pourtant, la recette fonctionne et on se laisse prendre au jeu.

Après la première partie, on en refait tout de suite une autre pour aller plus loin, encore et encore. *Better Dead than Alien* est loin d'être le meilleur shoot-them-up sur le marché, mais c'est un petit jeu agréable pour passer un moment qui ne l'est pas moins. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

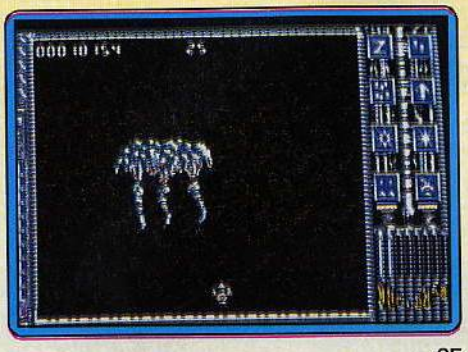
Version Amiga

Cette version de *Better Dead than Alien* est rigoureusement identique à la précédente tant au niveau du graphisme qu'à celui de l'animation.

Seule différence notable : la qualité des effets sonores qui, sur l'*Amiga*, s'accompagne de digitalisations. L'intérêt de jeu reste le même. Un petit jeu agréable, ni plus ni moins.

A.-H.L

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*



2e FESTIVAL DE LA MICRO

Le salon de l'informatique de loisirs

ESPACE CHAMPERRET
10 H - 19 H

OCTOBRE

VENDRE 14
SAMEDI 15
DIMANCHE 16

Entrée 25 F



Voir, choisir, comparer

Votre ordinateur sait tout faire : jeu, musique, graphisme, texte, comptabilité, etc.
L'informatique de loisirs méritait bien son salon.
Après le succès du 1er Festival de la Micro ne manquez pas sa seconde édition.
Du vendredi matin au dimanche soir : le week-end le plus long, le plus vivant, le plus fou, de la micro-informatique grand public. Les machines, les logiciels, périphériques, les livres... et même les consoles de jeux (nouvelle génération !)
Pour tout voir, tout comparer, choisir, et pourquoi pas, acheter. Avec, en prime, des animations d'enfer !

FESTIVAL DE LA MICRO

Espace Champerret. Métro Porte Champerret. Paris 17e

Organisation : NEO MEDIA 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé - tél. : 43.98.22.22 - télécopie : 43.28.72.12



Target Renegade

Amstrad CPC, disquette Imagine

La suite de *Renegade* nous offre de nouveaux combats de rue. Cette fois ce n'est plus pour délivrer sa fiancée mais pour venger son frère assassiné que le héros s'attaque aux nombreux gangs qui font régner la terreur dans la ville. On retrouve une bande de motocyclistes, mais également des nouveaux venus comme d'agressives filles des rues et leurs protecteurs, des bulldogs et de non moins féroces skinheads. C'est dire qu'il y aura de la bastonnade en ville ce soir et qu'il faudra être efficace et sans pitié pour survivre à cinq longues séries de combats avant d'affronter l'ignoble Mr Big.
La réalisation est irréprochable et procure des graphismes encore meilleurs que ceux du premier épisode, une excellente animation et une bande sonore agréable. Et puis cette fois tout se contrôle au joystick, ce qui procure un meilleur confort d'utilisation. Indispensable aux amateurs de plaies et de bosses. (Notice en français.)

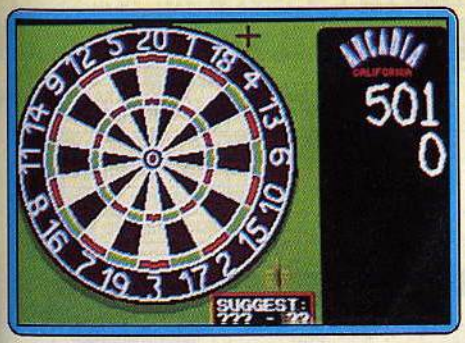
Alain Huyghues-Lacour

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

World Darts

Amiga, disquette Melbourne House

Vous participez à un grand tournoi de fléchettes, en quart de finale. Si vous ne jouez pas à deux, vous affrontez l'un des nombreux joueurs contrôlés par l'ordinateur. Sur l'écran, vous voyez la cible tandis que vous dirigez, par l'intermédiaire du joystick, une main qui tient la fléchette. A vous de tirer quand votre main est à la bonne place et que l'orientation du projectile est satisfaisante. Ce mode de contrôle est agréable. Après quelques tirs, on parvient assez souvent à faire des doubles. Mais la partie n'est pas gagnée pour autant car l'ordinateur est un redoutable adversaire. *World Darts* fait partie des programmes de salles d'arcade développés par Acadra sur *Amiga*. Les graphismes sont réussis, particulièrement lorsque vous voyez votre adversaire tirer. Un bon thème musical ouvre la partie et ensuite le jeu s'accompagne de bruitages sobres, mais réalistes. Je ne suis pas très convaincu par le jeu de fléchettes sur micro, mais *World Darts* est une simulation assez agréable. Alain Huyghues-Lacour



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



World Tour Golf

Amiga, disquette Electronic Arts

L'adaptation de *World Tour Golf* sur *Amiga* est une pleine réussite. Si cette nouvelle version reprend globalement la présentation du jeu sur *C 64* et *PC*, sa qualité graphique a été mise au niveau des performances de l'*Amiga*. La représentation du terrain et de la végétation gagne en détails et en couleurs pour mieux rendre compte de la dimension bucolique de ce sport. La partie gauche de l'écran livre au joueur une vue aérienne du terrain sur laquelle il déplace le curseur indiquant la direction de tir. La portée maximum du club choisi est, en outre, figurée par un cercle centré sur la balle. A droite, une splendide vue en perspective, instantanément calculée en fonction de la direction de tir choisie, montre le golfeur en action. Un indicateur circulaire permet de doser à la fois la force du tir et l'effet donné à la balle. Les mouvements du joueur sont restitués avec réalisme mais la trajectoire et la vitesse apparente de la balle sont assez approximatives. C'est le seul point critiquable. (Notice en français.)

Jean-Philippe Delalandre

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



The World's Greatest

Atari ST, disquette Epyx

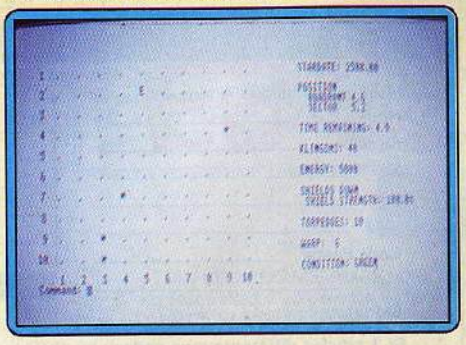
Une super compilation ! Elle comblera de joie ceux qui en feront l'acquisition. Chacun des programmes qui la composent a fait, séparément, l'objet d'excellentes critiques dans nos colonnes. En effet que dire du désormais mythique *Winter Games* qui se propose, avec des graphismes et des animations de bonne qualité, de vous faire vivre les émotions d'athlètes aux Jeux Olympiques d'hiver ! *Supercycle* constitue la meilleure course de motos sur *ST* : la fluidité de l'animation est remarquable. En dernier lieu, l'humour et les qualités graphiques de *Championship Wrestling* (logiciel de catch) ne peuvent que confirmer ce programme dans le peloton des meilleurs logiciels de combat sur *ST*. Une compilation d'excellent niveau. Eric Caberia

Type	*logiciel sportif*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Station 81

Atari ST, disquette Station

Cette disquette de freeware contient cinq programmes. *Larn* est un classique jeu de rôle. Vous explorez un volcan et un donjon peuplé de monstres redoutables. Le jeu dispose de possibilités correctes mais la part de hasard est trop importante, surtout au début. *Night Crawlers* est un jeu de stratégie original qui se joue seul ou à plusieurs (jusqu'à quatre). Vous parcourez un plateau de 400 cases à six issues. Votre but : emprunter la dernière issue sans vous trouver bloqué. *Ogre* est un classique wargame assez facile pour l'initiation mais suffisam-



LE 1er DISTRIBUTEUR AMIGA PAR CORRESPONDANCE

COMPUTER CONCEPT

21, rue Tournefort - 75005 PARIS

ALLO CATHERINE (1) 47.07.57.15

POURQUOI COMMANDER

1. Nous faisons profiter aux particuliers de **notre expérience** de grossiste.
2. Choisissez chez vous avec **le catalogue Computer Concept**, comme dans un magasin spécialisé Amiga et ce, où que vous soyez.
3. Des prix sans surprise exprimés TTC, pas de promo tapageuse, mais la garantie d'un rapport qualité-prix constant.
4. Nous vous offrons les frais d'envoi, si vous commandez avant le 20 septembre. Si vous commandez 3 articles différents, en cadeau au choix : Sky Fox - Plutos -Jeanne-d'Arc.

COMMENT COMMANDER

1. Au téléphone Allo Catherine (1) 47.07.57.15 de 9 h 30 à 19 h du lundi au vendredi - samedi de 15 h à 19 h.
2. Par courrier. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous commandez **3 articles** et plus, **un cadeau. Frais de port gratuits** pour une commande avant le 20 septembre.
3. Réglement par chèque bancaire ou CCP à l'ordre de Computer Concept.
4. Adressez le tout, bon de commande + chèque, à Computer Concept : 21, rue Tournefort - 75005 Paris.

AMIGA 2000

AMIGA 2000 S	UC 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, souris 11.500
AMIGA 2000 SM	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, moniteur couleur A 1084, souris 14.500
AMIGA 2000 DM	U.C. 1 Mo, 2 lecteurs 3"1/2, moniteur couleur A 1084, souris 16.300
AMIGA 2000 20	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, D-Dur 20 Mo, moniteur couleur A 1084, souris 20.700
AMIGA 2000 XT	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, 1 lecteur 5"1/4, carte XT, D-Dur 20 Mo, moniteur couleur A 1084, souris 26.400

POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA*

- 1 Page Flipper
- 1 Amazing Computing
- 1 Tapis souris
- 1 Joystick
- + 1 Manuel Amiga Rom Kernel Exec
- + 1 Manuel AmigaDos

GRATUIT

AMIGA 500 PROMO

AMIGA 500 UC 512 Ko Ram souris 1 lecteur 3"1/2 + Textcraft + Superbase 4.590

AMIGA 500 1 Moniteur coul. A 1084 1 lecteur 3"1/2 + Textcraft + Superbase 7.390

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE AMIGA GRATUIT

GRAPHISME

Aegis Animator	950
Aegis Draw	850
Aegis Draw Plus	1.750
Aegis Impact	990
Aegis Video Titler	1.400
Animate 3D	1.450
Butcher	339
Calligrapher	895
Cao 3 D	1.490
Deluxe Paint I A 1000	890
Deluxe Paint II Pal	990
Deluxe Print	950
Deluxe Vidéo Pal	990
Digi Paint	630
Dynamic CAD	4.950
Express Paint	1.250
Font Set	350
Grabbit	299
Huge Print	450
Interchanger	525
Page Flipper	410
Photon Paint	995
Pixmate	490
Print Master Plus	550
Prism	650
Pro Vidéo	5.920
Pro Vidéo 5 Polices Sup.	3.260
Sculpt 3D	899
Silver	1.790
The Director	650
TV Text Pal	750
TV Show	1.250
Videoscape 3D	1.540
Zuma Font 1,2 ou 3	350

MUSIQUE

Aegis Audio Master	545
Aegis Sonix	750
Deluxe Music	805
Drum Studio	450
Dynamic Drums	750
Future Sound	2.250
Instant Music	293
Instant Music Rock & Roll	250
Interface Delux Midi	499
Interface Midi Gold	980
Interface Midi Simple	580
Keyboard Control Sequence	2.750
Music Mouse	NC
Music Studio	375
Perfect Sound A 1000	990
Perfect Sound A 500/2000	990
Sound Sampler A 1000	1.200
Sound Scape	2.650
Synthia	990
X Music	NC

BUREAUTI

Laserscript	750
Logistix	1.450
Maxiplan Français	1.990
Pagesetter Français	1.650
Pro Write	1.100
Professional Page	3.490
Publisher	1.600
Scribble	760
Superbase Français	950
Superbase Professionnel	2.490
Textcraft Plus Français	300
VIP Professional	1.495
Visawrite Français	1.450
X-CAD Designer	4.450

DEVELOPPEMENT

Amiga C	1.790
Cambridge Lisp	NC
Forth 7.7	NC
Lattice C 4.0	2.095
Lattice dBIIIC Library	1.550
Le Lisp	NC
Macro Assembleur	790
Manx Aztec C Commercial	3.938
Manx Aztec C Developpeur	2.295
Manx Aztec C Prof.	1.695
MCC Pascal	990
Pascal UCSD	1.350
Power Windows	950
TDI Modula 2	1.450
True Basic	1.184

COMMUNICATIONS

Amiga Link	NC
Composeur Mini 16	16.011
Emulateur Flamitel, câble	1.490
On Line	690
Amiga Tel A 1000 + câble	1.400
Amiga Tel A500/2000 + câble	1.400

BONNES IDEES

PACK EXTENSION
Extension mémoire 512 Ko pour A 500 + A 1010 lecteur externe 3"1/2 2.450

PACKAGE BUREAUTIQUE
Maxiplan + Superbase + Prowrite en français avec manuel et pochette spéciale 2.890

INCROYABLE

Amiga A 1010 lect. supp. 3"1/2 externe 1290

IMPRIMANTE

Commodore MPS 1250 N et B	2.000
Commodore MPS 1500 Couleur	3.190
Facit B 1100 N et B	2.990

TABLETTES GRAPHIQUES

Easyl de Anakin Research la nouvelle tablette graphique sensitive pour l'Amiga. Easyl A 500 doc. et manuels français 4.590
Easyl A 1000/A 2000 doc. et manuels français 5.390

DIGITALISATION

Digiview 3.0.	1.995
Digiview Adapt A 500/2000	290

GENLOCK

GENLOCK FRANÇAIS manuel français... NC le moins cher du marché - connexion régie possible.
GENLOCK interne pour A 2000 . . 2000

LECTEURS

A 1010 lecteur supp. 3"1/2 externe	1.290
A 2020 lecteur supp. 3"1/2 interne	1.529

EXTENSIONS MEMOIRE

Extension 512 K Ram Amiga 500	1390
Extension 2 Mo Amiga 2000	5390
Extension pour Amiga 1000	NC

VIDEO

Modulateur Pal A 500	190
Câble Peritel A 500	190
Carte vidéo Pal A 2000	930

DERNIER ARRIVAGE

Q. ball	
Project D	
Amazing Computing	40
Ebonstar	395
Amiga Sounds and Graphics	240
Sublogic Scenery disk	
Interceptor	265
Jeanne d'Arc	280
Gomf !	
Centerfold Squares	
Vampire's Empire	
Phanta Vision	

JEUX

Arkanoïd	359
Balance of Power	390
Barbarians	235
Battle Ships	235
Bmx Simulator	235
Chess Master 2000	315
Crazy Cars	395
Crystal Hammer	245
Cube Master	335
Defender of the Crown	355
Ebonstar	395
Ferrary Formula 1	395
Flight Simulator II	385
Gee Bee Rally	495
Guerre des Etoiles	315
Hollywood Poker	250
Hunt for Red October	345
Into the Eagle's Nest	290
Karate Kid	254
King of Chicago	350
Leader Board	309
Marble Madness	259
Mercenary	345
Mindwalker	490
Obliterator	345
Plutos	290
Shangaï	390
Silent Service	249
Simbad	390
Sky Fox	290
Starglider	239
Strip Poker 2	239
Super Huey	290
S.D.I.	349
Test Drive	375
The Way of Little Dragon	245
Voyage au Centre de la Terre	350

LIVRES

Amiga Sounds and Graphics	245
Amiga System	NC
Manuel Amiga Dos	300
Manuel Amiga Harware	300
Manuel Amiga Intuition	300
Manuel Rom Kernel Device	450
Manuel Rom Kernel Execs	300
Programmer's Guide	245
Programmer's Handbook Ref	300
Bien débuter sur Amiga	149
Trucs et Astuces	199

UTILITAIRES

Facc Floppy Accel.	350
Project D	495
The Demonstrator	395

BON DE COMMANDE COMPUTER CONCEPT

Envoyez avec votre réglement à Computer Concept : 21, rue Tournefort - 75005 Paris

☐ Je désire un catalogue Amiga oui ☐ non ☐

Nom _____

Prénom _____

N° _____

Rue _____

Ville _____

Code Postal _____

Tél. : _____

Signature :

TI-58

QTÉ	REFERENCE	DESIGNATION DE L'ARTICLE	PRIX UNIT. T.T.C.	PRIX TOTAL T.T.C.
1	Cadeau	En cadeau pour 3 articles	00.00	00.00
1	Catalogue	Amiga	00.00	00.00
			Port	GRATUIT*
			Total	

Si 3 articles différents mon cadeau au choix Jeanne d'Arc ☐ Plutos ☐ Skyfox ☐

* Port gratuit si vous commandez avant le 30 octobre.

ment complet pour ne pas lasser trop rapidement. *Twixt* est un autre jeu de stratégie à deux où, en déplaçant un pion à la manière du cavalier aux échecs, vous devez constituer une ligne continue et empêcher votre adversaire de se rendre à son but, tout en réussissant vous-même à y parvenir. Ce jeu autorise des stratégies assez variées. *Atartrek* est un classique *Star Trek* bien réalisé avec plusieurs niveaux de difficulté. Tous ces logiciels souffrent cependant de graphismes quasi inexistants et de bruitages absents ou réduits. De plus, seuls *Night Crawlers* et *Twixt* se gèrent à la souris, les autres se jouent au clavier. Malgré ces défauts, ces programmes ne sont pas sans intérêt.

Jacques Harbonn

Type : rôle/stratégie
Intérêt : 11
Graphisme : ★
Animation : –
Bruitage : ★
Prix : A



Strip Poker II +

Atari ST, disquette Anco

Ce strip-poker vous entraîne dans une partie acharnée contre deux superbes créatures. Chaque joueur dispose au départ d'une somme de 100 dollars. Après avoir pris connaissance de ses cartes, chacun va miser tour à tour Vient ensuite le moment de changer ses cartes. Une nouvelle série d'enchères prend place, limitée à trois tours. A chaque fois que l'un des participants perd ses 100 dollars, il se voit dans l'obligation de retirer un vêtement. Cet effeuillage s'effectue sur un petit dessin en incrustation pour vous et en images digitalisées de bonne qualité retravaillées pour vos partenaires. On peut regretter cependant de ne pas avoir utilisé une routine de changement de palette pour accéder à des images encore plus naturelles. Vos deux adversaires jouent correctement, abandonnant facilement avec une mauvaise main mais sachant bluffer à l'occasion. Par contre, elles ont nettement plus de mal à détecter votre bluff. Tout le jeu est géré de manière agréable à la souris. Un bon strip-poker.

Jacques Harbonn

Type : strip-poker
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : –
Bruitage : –
Prix : B



Strip Poker

Apple II GS, disquette Artworks

La version *GS* n'apporte rien à la pléthore de jeux qui existe déjà sur *Amiga* ou *ST*. Le logiciel vous propose deux adversaires : Melissa ou Susy. L'écran est divisé en deux parties : les trois quarts de l'écran représentent votre adversaire allongée, plus ou moins vêtue suivant votre habileté au poker. Le bas de l'écran vous montre votre jeu ainsi que diverses options (augmenter les paris, laisser tomber, passer son tour...). Le jeu est assez simple d'emploi car toutes les actions s'effectuent à la souris. Techniquement, *Strip Poker* n'est pas très difficile. Bien souvent, il suffit de bluffer pour remporter la victoire.

Ce logiciel, comme tous ses concurrents, est d'un intérêt réduit qui se résume à la qualité (mis à part le physique de votre adversaire !) de la digitalisation. Et sur ce point *Strip Poker* n'est pas à la hauteur. Les digitalisations sont décevantes tant par le manque de finesse des contours que par les couleurs qui ne sont pas toujours des plus nuancées. Un soft peu intéressant et décevant dans sa réalisation.

François Hermellin

Type : strip poker
Intérêt : 6
Graphisme : ★★
Animation : –
Bruitage : –
Prix : D

Final Mission

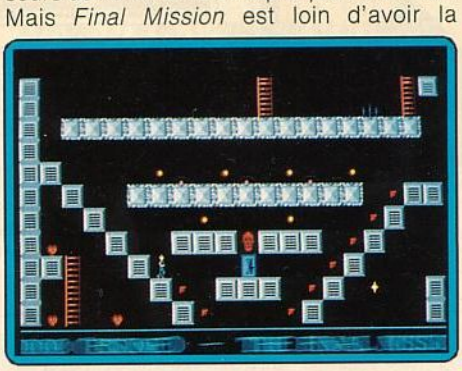
Amiga, disquette Reline/ Infogrames

Ce petit jeu de plates-formes rappelle un peu le célèbre *Lode Runner* que les possesseurs de huit bits ne sont pas près d'oublier. Mais *Final Mission* est loin d'avoir la richesse stratégique de ce dernier. Dans un immense enchevêtrement de plates-formes et d'échelles, vous courez et sautez rapidement en ramassant au passage de nombreux objets. Bien sûr, vous n'êtes pas seul dans ce labyrinthe et vous devez éviter les nombreux monstres qui rôdent autour de vous.

La réalisation est indigne de l'*Amiga* avec des graphismes pauvres et peu colorés, servis par une animation guère impressionnante. L'action est très répétitive et dès la première partie, on s'ennuie déjà ! D'excellents jeux d'action sur *Amiga* nous arrivent d'Allemagne, mais ce programme de Reline fait exception à la règle. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type : plates-formes
Intérêt : 7
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B





Road Blasters

C 64, disquette US Gold

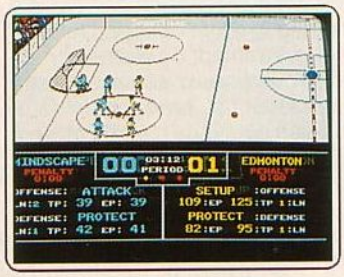
Ce programme est la conversion sur micro du jeu d'arcade *Road Blasters* qui a déjà inspiré d'autres jeux tels *Fire and Forget* et *Overlander*. Il s'agit d'une course du futur dans laquelle vous foncez sur la route en tirant sur les véhicules ennemis, tout en évitant toutes sortes de pièges mortels. Vous devez absolument ramasser les globes de ravitaillement disposés le long de la route, faute de quoi, c'est la panne et la fin de la partie. Au cours de cette épreuve, un avion vient vous parachuter de précieux équipements qui augmentent votre vitesse, votre puissance de tir, ou bien vous rendent temporairement invulnérable.

Le concept est intéressant mais, hélas, la réalisation apparaît particulièrement lamentable. Les graphismes sont indignes du *C 64*, avec des décors pauvres et des sprites affreux. L'animation ne vaut guère mieux et on n'éprouve aucune impression de vitesse. C'est dommage de gâcher ainsi un jeu qui aurait pu être passionnant. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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

RAPIDO



Superstar Ice Hockey

Très bien réalisée sur *PC* (*Tilt* 56) cette partie est franchement décevante sur *Amiga*. L'animation et les bruitages sont, pour tout dire, semblables à ceux décrits dans *Tilt* 56, ce qui ne veut rien dire face aux possibilités de la présente machine. Aucun plaisir en perspective pour les as du joystick ! (Disquette Databyte pour *Amiga*.)

Olivier Hautefeuille

Type	***hockey sur glace***
Intérêt	***7***
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★
Prix	***B***

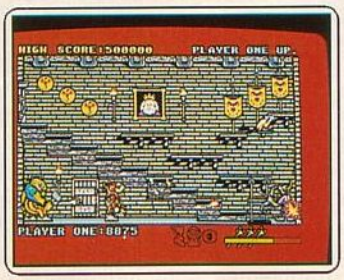


Jinxter

L'adaptation sur *Atari XL/XE* de ce jeu s'est faite (presque) sans douleurs. Tous les lieux sont présents, et c'est un plaisir de découvrir les superbes graphismes de l'aventure. Un petit reproche : où sont passées les couleurs ? Le dialogue est au niveau des épisodes précédents, c'est tout dire ! Magnifique. (Deux disquettes Rainbird pour *Atari XL/XE*.)

Laurent Tournade

Type	***aventure***
Intérêt	***18***
Graphisme	★★★★★★
Animation	***–***
Bruitage	***–***
Prix	***n.c.***



Blacklamp

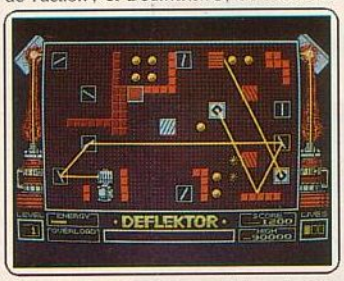
Injouable, adjectif de 1767 ; de in et jouable. Qui ne peut être joué. « La pièce est injouable avec les acteurs que nous avons » (Voltaire). *Blacklamp*, malgré une réalisation honnête, est injouable du fait de la lenteur du personnage que l'on dirige : on ne peut réagir aux attaques des trop nombreux assaillants. (Disquette Firebird pour *Amiga*.)

Acidric Briztou

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

Les Gremlins

Sept jeux composent cette compilation : *Deflektor*, un excellent jeu de réflexion ; *Trailblazer*, célèbre dans l'action ; *Coconut Capers*, la suite de *Jack the Nipper* ; *Mask 1* et *2* qui ne sont pas des chefs-d'œuvre de l'action ; et *Deathwish 3*, de l'action à



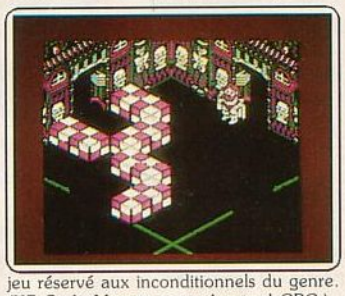
New York. Variété et qualité moyennes. (Disquette Gremlin pour *Amstrad CPC*.)

Alain Huyghues-Lacour

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

Super Hero

Un jeu très classique, dans lequel vous explorez un labyrinthe de salles en évitant diverses créatures. Vous devez trouver différents objets qui vous donneront des pouvoirs indispensables à la réussite de votre mission. Une réalisation correcte, pour un



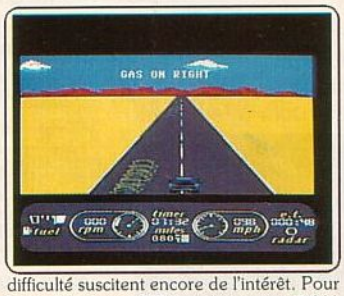
jeu réservé aux inconditionnels du genre. (K7 Code Masters pour *Amstrad CPC*.)

Alain Huyghues-Lacour

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

American Road Racer

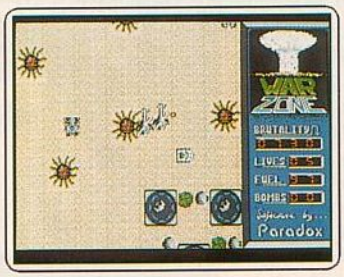
Réédition d'un programme vieux de trois ans (*Road Race*. *Tilt* d'or 85), cette course de voitures a vieilli. Elle bénéficie pourtant de la vitalité qui nous avait séduits autrefois. Le graphisme n'a subi aucune modification (dommage !) et seule la rapidité et la



difficulté suscitent encore de l'intérêt. Pour les nostalgiques. (K7 Activision pour *C 64*.)

Olivier Hautefeuille

Type	***course de voitures***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	***A***

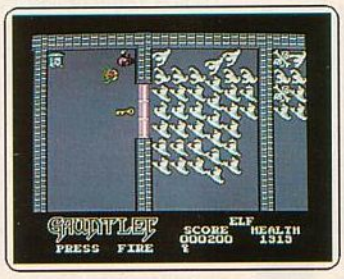


War Zone

Cet honnête shoot-them-up se déroule dans un monde d'après la bombe. Vous devez affronter les armées d'un dictateur à bord d'un véhicule blindé. L'action est prenante bien que peu originale. On aurait souhaité que les graphismes et l'animation soient améliorés par rapport à la version précédente sur *ST*. (Diquette Prism Leisure pour *Amiga*.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	***shoot-them-up***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	***B***

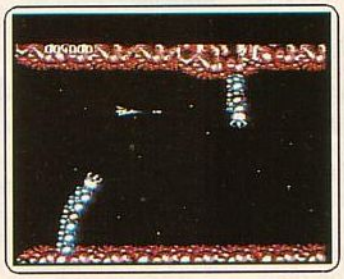


Gauntlet

Le *PC* n'a décidément pas de chance : à l'heure où apparaît *Gauntlet II* sur un grand nombre de machines, lui n'en est qu'au premier volet de la série. Cette réalisation est de piètre qualité puisque même en mode EGA, les graphismes sont simplifiés au maximum et les animations guère plus convaincantes. Une réalisation médiocre. (Disquette US Gold pour *PC*.)

Eric Caberia

Type	***action***
Intérêt	***7***
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	***C***



Salamander

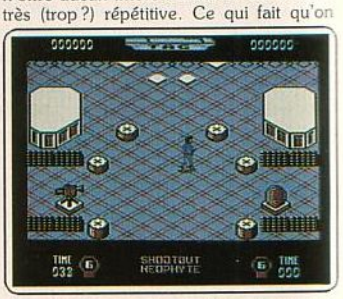
Space Invaders énième version. Un jeu de Konami adapté par Image. Un comble tant le jeu manque d'imagination. Programme jouable, graphismes assez clairs, son archi-classique, animation sans éclat. Trente-douze voire quarante-seize programmes ont précédé *Salamander*. *Salamander* n'est pas trop cher, il est de trop. (K7 et disquette pour *C 64*.)

Denis Schulfuric

Type	***space invader***
Intérêt	***6***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***A/B***

Lazer Tag

Vous êtes le gibier d'une véritable chasse à l'homme. N'hésitez pas à profiter de votre arme pour vous débarrasser de vos assaillants. La réalisation est honnête mais le jeu n'offre aucun intérêt. L'action est lente et très (trop ?) répétitive. Ce qui fait qu'on



s'ennuie ferme en jouant avec ce programme franchement médiocre. (Disquette GO pour *C 64*.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	***action***
Intérêt	***8***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

Professional BMX Simulator

Une simulation de vélo-cross qui ne vous offre pas moins de quinze parcours différents avec une grande variété d'obstacles. Chose rare : quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément. Une excellente réalisation, de superbes graphismes et une



parfaite utilisation des couleurs, mais un jeu très difficile. (K7 Code Masters pour *Amstrad*.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	***simulation sportive***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

Fury

Cette course de voitures en deux dimensions au graphisme rudimentaire et à l'animation minimaliste, sur une piste qui se déroule latéralement, semble être une survivance de la glorieuse époque des premiers logiciels sur *C 64*. La dimension guerrière du jeu ne



le sauve même pas de la banalité. (Cassette Martech pour *Commodore C 64*. Notice en français.)

Jean-Philippe Delalandre

Type	***action***
Intérêt	***6***
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★
Prix	***A***

EMOTIONS EN DIRECT!



SOLDIER OF LIGHT

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

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

ALIEN SYNDROME

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

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

INSIDE OUTING

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

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

ALL STARS

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

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

* PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ

ACE

THE EDGE

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

PRAXIS



Jade, *un générateur de jeux d'aventure qui mêle intimement texte et graphisme.*

Jade, un bijou sur CPC

Joueur lassé de délivrer toujours la même princesse, vous rêvez de vous changer en créateur. Mais vous reculez devant le travail de programmation. *Jade* vous permet à votre tour, et sans effort, d'en faire baver les autres.

Le joueur pur et dur est l'être pour qui le clavier de l'ordinateur tient lieu d'accessoire, le joystick demeurant l'unique instrument de dialogue avec la machine. A l'inverse, le programmeur passe le plus clair de son temps à instruire la machine en lui dictant par le menu les tâches à effectuer. Lorsque les deux individus se confondent, nous avons affaire au créateur de jeu micro. Si l'on en reste à cette classification sommaire, les choses paraissent fort simples. Et pourtant, il existe encore une variante : prenons le cas du joueur qui, à force de déambuler dans des univers peuplés de monstres, de succomber au hasard des rencontres sous les coups d'épées d'adversaires redoutables, rêve de concevoir son propre jeu. Il imagine des bêtes féroces, des personnages énigmatiques évoluant dans les décors fantastiques cachés sous son cortex filandreux. De toute évidence, il sera le héros de l'histoire, il devra accomplir une mission très périlleuse semée d'embûches. Son rêve s'estompe peu à peu. La réalité est dure : pour donner corps à ses délires, il lui faut passer par la programmation. Or, avec ses maigres connaissances du Basic, il arrive tout juste à effectuer des additions et à dessiner des cercles. C'est bien peu eu égard à la complexité du problème. Existe-t-il un moyen de signer son jeu d'aventure sans le recours à quelconque langage de programmation ? Si la réponse était négative, on se demanderait quelle mouche a piqué l'auteur de ces lignes.

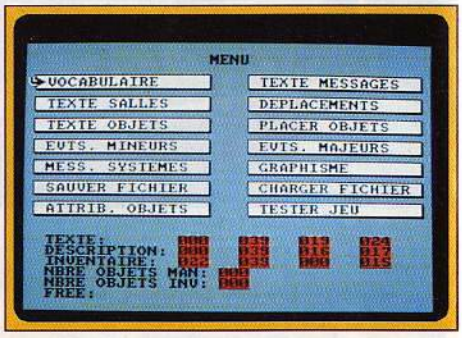
Le moyen se nomme *Jade* : c'est un générateur de jeux d'aventure conçu à l'intention des non-programmeurs. La version testée ici tourne sur *Amstrad CPC* et une version pour *Atari ST* devrait bientôt arriver. De quoi s'agit-il précisément ? Si l'on examine attentivement la construction des jeux d'aventure, on constate qu'ils présentent des caractéristiques communes, indépendamment de l'histoire ou du scénario : l'univers se compose de lieux distincts (pièces, souterrains, etc.) dans lesquels évoluent des objets et des personnages. La communication entre le joueur et son environnement s'effectue à l'aide de suites de mots, généralement un verbe suivi d'un complément, par exemple « Prends épée ». En fonction de l'endroit où il se trouve, et aussi de son état, le héros peut ou ne peut pas faire telle action. On ne ramasse pas une clef si on est pendu par les pieds au sommet d'un arbre ! Une aventure consiste à atteindre un but ou à résoudre une enquête, sans quoi le héros serait une espèce de touriste errant, le baluchon sur l'épaule, dans des régions peu recommandables.

La pratique de *Jade* est un jeu d'enfant si l'on a pris soin de coucher sur le papier le scénario. Il est impératif de bien penser chaque étape, d'esquisser les décors et de donner une consistance aux personnages. *Jade* se charge de gérer la construction du jeu. Au départ, vous êtes devant le menu principal qui affiche toutes les options possibles. Le seul inconvénient concerne les graphismes, c'est-à-dire les images des décors. En effet, vous devez les créer à part à l'aide d'un logiciel de graphisme, puis vous les récupérez sous *Jade*. Pour donner une idée de scénario, nous allons reprendre celui qui est indiqué dans le manuel, même s'il ne brille pas par son originalité. Le jeu consiste à libérer une princesse retenue prisonnière à l'intérieur d'un château. Un garde vigilant est posté à l'entrée. Pour compliquer l'affaire, un dragon sommeille devant la porte de la prison avec la clef accrochée autour du cou. Afin de mener à bien l'opération de sauvetage, nous devrons d'abord croiser le fer avec le garde et le tuer. Nous devrons ensuite plonger le dragon dans le sommeil du juste en lui faisant inhaler un flacon d'éther (bigre !) pour lui subtiliser le sésame libératoire.

A ce stade, nous avons défini, sur papier, tous les objets ainsi que les personnages. Du point de vue du scénario, nous n'avons envisagé que le cas favorable, celui qui mène Géronte Holog, notre héros, droit au but. Il reste à formuler les situations d'échecs pour chaque étape.

Si Géronte Holog essaie de pénétrer dans le château sans combattre le garde avec l'épée, il est tué. S'il tente d'ouvrir la porte de la cellule sans clef, il risque de prendre quelques rides.

Nous allons fournir à *Jade* tous les éléments de l'aventure, sans trop nous soucier de l'ordre. Commençons par établir le plan géographique des lieux en choisissant l'option « Déplacements » : un petit bonhomme coiffé d'un casque colonial est placé à la croisée de six flèches dont les extrémités pointent des numéros. Ils correspondent aux numéros des salles auxquelles il peut accéder à partir de sa position. Par exemple, il se trouve dans la salle numéro 1 (c'est indiqué à gauche de l'écran).



Création et affichage des messages.

Les directions désignent les quatre points cardinaux — Nord, Sud, Est et Ouest —, les deux dernières étant le bas et le haut. Pour qu'il puisse accéder à la salle 2 en se dirigeant vers le Nord, nous indiquons le nombre 2 sur la case pointée par la flèche Nord. Et ainsi de suite pour chaque pièce. Au bout d'un moment, on ne sait plus très bien qui relie quoi et comment. C'est pourquoi il est très important de dessiner le plan géographique sur papier. Si l'on respecte notre scénario, il doit y avoir sept salles : la forêt, l'entrée du château, la cour, l'entrée, la pharmacie (pour l'éther), une salle vide et la prison.

Il paraît curieux de dire que la forêt est une salle. C'est, en tout cas, le terme employé dans *Jade* mais « lieu » est plus approprié. L'univers



Une fin vraiment originale !



L'éther est fait pour endormir l'ennemi.

étant créé, voyons le vocabulaire qui est l'ensemble des mots employés pour effectuer les actions possibles. Il comporte des verbes et des noms d'objets : monte, boire, cherche, or, épée, eau, etc. *Jade* ne traite que les cinq premières lettres mais, en revanche, il autorise les synonymes comme N pour Nord, auquel cas les deux mots doivent porter le même numéro.
Lorsqu'on crée le vocabulaire, il faut penser à toutes les actions du joueur. *Jade* se réserve les quatorze premiers mots correspondant à des actions de base tels que les déplacements ou la prise en main d'objets. L'ordinateur, ou plutôt le programme, a besoin de répondre à certaines de vos requêtes en fonction de votre état et des mésaventures que vous vivez. Cela implique qu'il faut lui entrer les textes des messages de la même façon que pour le vocabulaire. Exemples de textes : « Vous êtes mort », « la porte est fermée à clef ». Ces deux phrases indiquent bien l'état actuel de l'aventure. Avant de passer à l'organisation du jeu, il reste à voir encore d'autres types de messages. Notamment les « textes salles » qui viennent se placer à côté des images et servent de légendes : « je suis dans la cave », « voici la tour du château ».
La description des objets s'effectue de manière identique et ajoute des précisions sur leur état. Ainsi, l'image représente un coffre fermé mais le texte d'accompagnement fournit l'indice précieux, « le coffre est rempli de pièces d'or », sans que nous voyions les espèces sonnantes. Pourquoi est-il nécessaire de fournir autant de messages ? Si vous êtes un acharné, vous allez rapidement développer un jeu très complexe. Et, vous n'aurez pas le temps de préparer tous les graphismes liés à chaque situation. *Jade* possède une option de test du jeu sans l'affichage des graphismes par souci de gain de temps. C'est pourquoi vous apprécierez d'avoir élaboré soigneusement tous les textes.
En fait, la première phase de construction du jeu concerne la description de tous les éléments. La deuxième commence par le placement des objets à l'aide de l'option « Placer objets ». L'écran se divise en deux. En haut s'inscrivent le numéro de l'objet et son texte, et, en-dessous, le numéro de la salle. A vous de répartir judicieusement les objets dans les bons endroits. Le gros défaut de *Jade* est de ne pas éditer un tableau des opérations réalisées. On peut ne plus se souvenir de ce qui se trouve dans la salle 7. Une fois que les personnages et que les objets sont correctement placés, nous allons générer les événements qui sont le sel de la chose. C'est la partie la plus délicate. Pour bien comprendre le concept d'événement dans *Jade*, il faut se souvenir que Géronte Holog est un héros qui doit prendre des initiatives. Il se déplace, ferraille, prend des objets, etc.
En somme, il est amené à modifier le monde qui l'entoure et ces changements doivent être interprétés correctement. Comme le cheminement jusqu'à la princesse se pratique au clavier en tapant des phrases simples, *Jade* décrypte vos dires. Ensuite, il vérifie leur véracité. Par exemple, si Géronte allume une bougie, encore faut-il qu'il dispose d'un briquet ou d'allumettes. L'action d'allumer la bougie est un événement. Or, s'il n'a pas ramassé le briquet auparavant, le jeu doit logiquement détecter l'aberration. Il est également de son devoir de se souvenir que vous avez une boîte d'allumettes dans votre poche. Et qui conçoit le jeu ? C'est vous. Donc il vous incombe la pénible tâche d'instruire *Jade* de tous les événements susceptibles de se produire.
En pratique, un écran complet est réservé à cet effet. Chaque événement se décompose en trois parties : vous précisez quelle est la phrase (verbe + complément) à l'origine d'une action : « Allumer bougie ». Nous cherchons dans le vocabulaire le numéro du verbe « Allumer » puis celui de l'objet « bougie » et nous les inscrivons.
La deuxième partie consiste à évaluer la ou les conditions qui nous autorisent à passer à l'acte. Primo, la bougie doit être éteinte (on n'allume pas une bougie déjà allumée). Deuxio, vous avez des allumettes en main. On pourrait ajouter d'autres conditions mais cela compliquerait. Pour traduire les conditions, *Jade* impose de se servir de celles qui sont prêtes à l'emploi. Elles sont affichées dans la fenêtre au centre de l'écran (voir illustration p. 68). Il faut piocher les bonnes. Nous allons employer « Objet n en main ». La lettre désigne le numéro de l'objet « briquet ». Pour exprimer la seconde condition, « objet n en inventaire » suffit. Dans ce cas, la lettre n correspond à « bougie allumée » et nous devons préciser la valeur de n, par exemple 003. Au fur et à mesure que l'on formule les conditions, *Jade* affiche la liste au bas de l'écran. La dernière étape, plus simple, vous demande quelles actions doivent se produire si les conditions sont vérifiées. La plus simple se traduit par le message « OK ». Mais vous pouvez détruire un objet par « détruit objet n ». Le nombre et la complexité des événements testés sont les gages de la qualité du jeu. De beaux décors graphiques sont les bienvenus. L'option « Graphisme » n'autorise pas, comme son non l'indique, la création d'images. Elle sert uniquement à charger des fichiers et à positionner les différents messages sur l'écran, c'est un peu mince. L'inconvénient qui se révèle à la pratique est l'obligation de jongler sans cesse avec les numéros des objets plutôt qu'avec leur nom. Objet 003 est moins parlant que clé à molette. Cela dit, le problème est de savoir si effectivement l'utilisation de *Jade* est plus simple que l'écriture de son propre programme à l'aide d'un langage traditionnel. A première vue, oui. Mais s'il vous prend l'envie d'ajouter des animations, un combat ou une explosion, *Jade* dévoile ses limites. Sur la page 46 du manuel, il est stipulé que vous êtes libre de faire éditer votre jeu créé avec *Jade*. Toutefois, la société éditrice tient à signaler qu'elle vous accorde jusqu'à 55 % des bénéfices de la vente de votre jeu édité. Rien n'empêche le commerce !

Ivan Roux

Paintworks Gold
Apple II GS

Loupe baladeuse, animation, perspectives, dégradés : puissance et convivialité mariées pour le meilleur (et pas le pire) font de *Paintworks Gold* un utilitaire graphique indispensable.

Paintworks Gold est une sorte de « *GS Paint N°2* » réalisé par Version Soft (auteur de *GS Paint* vendu aux U.S.A. sous le nom de *Paintworks*), pour le compte du géant américain Activision. *GS Paint*, le premier programme de dessin apparu sur l'*Apple II GS*, était très proche de *Mac Paint* : il reprenait toutes ses fonctions, tout en tirant parti des capacités propres du GS à l'aide d'un module d'animation et de la possibilité de travailler en couleurs.
Il utilisait les menus déroulants propres à l'interface - utilisateur Apple. L'écran était divisé en trois parties : une zone en bas pour les couleurs et les trames, la partie feuille de dessin, et une dernière zone à gauche constituée par les icônes des différents outils. Ce logiciel a connu alors un succès important, tant en France qu'aux États-Unis, car il fournissait toutes les fonctions de base d'un soft de dessin (couper-coller, découpage d'une forme, rotations, pinceaux de différentes largeurs, etc.) et qu'il était réellement enfantin à utiliser, toutes les fonctions étant présentes à l'écran.
Mais bien vite, l'apparition de concurrents tels que *The Graphic Studio* (cf Tilt parade n°55), *816 Paint* et surtout *Deluxe Paint II*, ont

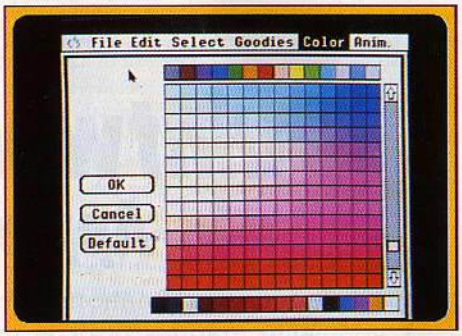


Paintworks Gold : *une multitude de fonctions, mais pas de correcteur orthographique !*

souligné les limites de *GS Paint*, notamment dans le domaine de la manipulation de l'image (déformations, rotations, cyclages, etc.)
Ses concurrents bénéficiaient en effet d'une puissance inégalée bien qu'au détriment de la facilité d'utilisation. C'est ainsi que *Paintworks Gold* est le résultat d'un double challenge : il fallait améliorer les capacités de *GS Paint* tout en conservant son point fort : la convivialité.
Et *Paintworks Gold* a remporté ce double pari. Sur le plan de la simplicité, il reprend exactement la même présentation que son prédécesseur : une barre de menu en haut, les couleurs et les trames en bas et les outils de travail à gauche de l'écran. Mais il innove également.
Il permet de « détacher », déplacer et superposer ces deux zones à n'importe quel endroit de l'écran. De plus, il est possible de faire disparaître les différents menus et de travailler en plein écran. C'est sans aucun doute l'un des logiciels les plus conviviaux, notamment grâce à l'interface-utilisateur Apple et à un menu d'aide toujours présent dans le menu-pomme, qui détaille les différentes options et donne leurs raccourcis clavier.
Le pari de la puissance a été également remporté. *Paintworks Gold* propose des fonctions comme utiliser des pinceaux de plusieurs largeurs, tracer des cercles, des polygones, des droites, utiliser un aérosol...
On retrouve aussi des fonctions un peu plus puissantes comme le travail sur deux pages graphiques, la possibilité de copier l'une dans l'autre ou de les superposer, les effets spéciaux qui permettent de recouvrir une couleur par une autre voisine, d'échanger une couleur avec sa complémentaire ou encore d'atténuer la bordure de deux couleurs en mélangeant certains pixels.
Quatre tailles de grossissement sont disponibles pour la loupe, avec le choix entre trois grilles de représentation ; les pixels sont soit représentés sous la forme de rectangles, les uns à côtés des

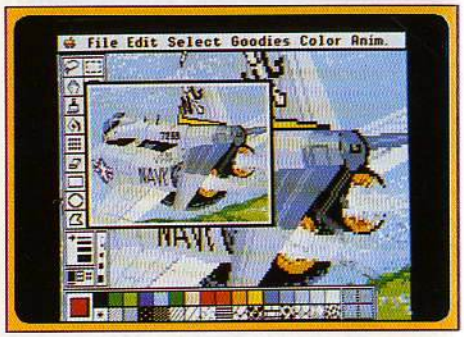


Fond en perspective et dessin rajouté.



Palette avec dégradés automatiques.

autres, soit séparés par un damier à la trame noire ou blanche. Cette loupe peut se déplacer à l'intérieur du dessin sans qu'on ait besoin de sortir du mode loupe. En sélectionnant une icône en forme de curseur, il est possible de vérifier la couleur utilisée dans un dessin en cliquant dessus. La couleur de la palette correspondante se met alors à clignoter. De même, on peut savoir à quel(s) endroit(s) de l'image on a utilisé une certaine teinte de la palette : les zones du dessin correspondant à la couleur sélectionnée clignotent.
Mises à part ces fonctions, *Paintworks Gold* propose des options spécifiques. Ainsi, il est possible de passer de la résolution 320 à celle de 640 à tout moment de l'élaboration du dessin, et vice versa, en sélectionnant simplement une option du menu-pomme.
Comme dans *Deluxe Paint II*, on peut sélectionner une partie de l'image (avec la possibilité de ne garder que ce que l'on a dessiné, c'est-à-dire sans prendre en compte le fond) et la réutiliser comme « pinceau ». Cette fonction est très utile : associée au travail, sur deux pages graphiques, elle permet de construire une image comme on construirait un mécano. La première page sert à créer le fond du dessin. Puis, dans la seconde page, il suffit de dessiner un par un les éléments sans se soucier ni du fond ni de la place qu'ils occupent dans le dessin final. On les transfère grâce à cette fonction qui permet de cerner selon un contour approximatif à l'aide du « lasso », sans avoir à découper l'élément en suivant sa forme, pixel



Gros plans pour graphismes élaborés.

après pixel. Le logiciel se charge de séparer automatiquement la couleur du fond de celle du dessin. Il ne reste plus qu'à disposer les différents éléments qui composent le dessin final. Et le logiciel permet d'ajuster automatiquement les couleurs si une forme découpée provient d'une image qui possède une palette différente de l'image sur laquelle on veut la placer. La fonction de perspective est particulièrement puissante et simple à utiliser. Il est possible de situer le point de fuite n'importe où à l'écran.
Paintworks Gold autorise toutes les déformations : on peut modifier la taille d'une image à volonté, la déformer par un de ses côtés ou bien par n'importe quels points de la figure : les algorithmes ont été un peu optimisés par rapport à *Deluxe Paint*. Le menu couleur offre des options intéressantes : la création de masques qui « verrouillent » certaines couleurs, ou parties de l'image, et empêchent qu'on puisse les modifier. On verrouillera un fond que l'on trouve particulièrement réussi. Si l'on ajoute un objet par-dessus puis que l'on souhaite le retirer, il suffit de donner de grands coups de gomme sur la zone concernée. Seules les couleurs de ce que l'on a ajouté après avoir verrouillé le fond seront effectivement effacées.
Le logiciel crée des couleurs transparentes et forme des dégradés très facilement. L'une des fonctions les plus pratiques et originales est la création d'une palette de 196 couleurs dégradées à partir de quatre couleurs (et non de deux comme le font la plupart des logiciels concurrents). A l'aide d'une palette de départ, il suffit de sélectionner quatre couleurs que l'on

Amstrad se déchaîne !



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

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

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

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

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

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

MX 300 : 2 390 F

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

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

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

CDX 500 : 3 990 F

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

Et maintenant, musique !

AMSTRAD FIDELITY

La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur les chaînes compactes AMSTRAD

TI-58

Nom _____

Adresse _____

_____ Tél. _____

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville _____

Renvoyez ce coupon à :
Amstrad France
B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex.
Ligne consommateurs : 46.26.08.83
Tapez 3615 Code AMSTRAD
88-2-ti-10

1968 AMSTRAD 1988 — 20ème ANNIVERSAIRE

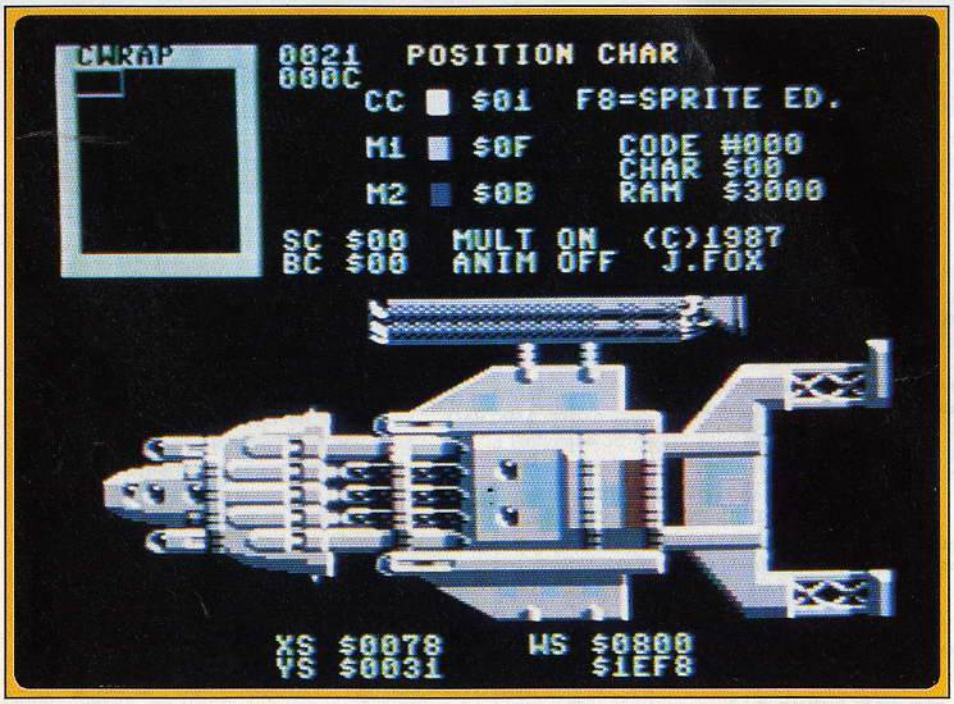
place aux quatre angles d'un quadrillage comptant 196 cases. Le programme crée alors des dégradés entre ces quatre couleurs avec, au centre, la teinte la plus claire qui mixe ses différentes couleurs en proportions égales. Ainsi si l'on choisit comme couleurs un vert clair, un vert foncé, un bleu clair et un bleu foncé et qu'on les place à chaque angle, en suivant des diagonales, on obtiendra un dégradé, entre les deux bleus par exemple. Et sur cette dominante de bleus, les nuances centrales du dégradé seront influencées par les teintes vertes provenant du dégradé que forme l'autre diagonale.
Le dégradé obtenu sera composé de bleus, mais les bleus du milieu tireront sur le bleu-vert. De plus, il est possible de modifier ces teintes dégradées à l'aide d'un curseur qui permet de changer rapidement les quatre couleurs de base en les éclaircissant ou les assombrissant, sans avoir à les resélectionner une par une. Une palette permet de conserver les teintes choisies.
Enfin, une option autorise des cyclages de couleurs et des animations en utilisant le processeur graphique spécialisé du *GS* (le VGC). Celui-ci enregistre une succession d'images en ne retenant à chaque fois que ce qui a été modifié d'une image à l'autre, ce qui donne des animations compactes.
Les principaux reproches que l'on pourrait faire à *Paintworks Gold* concernent son manuel, qui bien que très clair, est en anglais et le fait qu'il faille impérativement un méga de mémoire pour l'utiliser. Il est possible d'obtenir ce logiciel contre 20 dollars et la couverture de *GS Paint* auprès d'Activision. *Paintworks* est un utilitaire indispensable.
François Hermellin

Type _____ *création*
Intérêt _____ *18*
Animation _____ *—*
Son _____ *—*
Difficulté _____ *—*
Langue _____ *anglais*
Prix _____ *E*

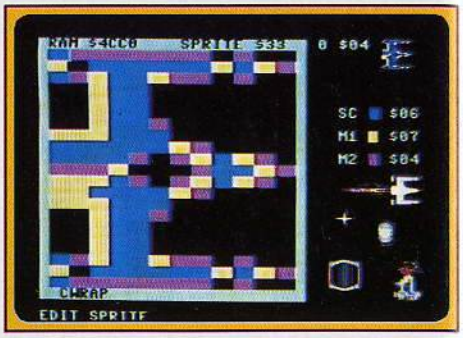
Graphic Editor C64

Sprites, fonds et scrollings vite faits, bien faits. Avec *Graphic Editor*, finies les heures perdues à aligner des données pour créer les graphismes de vos programmes !

Graphic Editor est un utilitaire de graphisme pour *C 64* qui intéressera surtout les programmeurs. Il ne s'agit pas d'un logiciel de dessin au sens classique avec des fonctions de tracés de cercles, de rectangles, etc. C'est un programme de création de sprites, bien conçu et facile d'emploi. Mais son principal intérêt se situe ailleurs : il permet de redessiner tous les caractères du *C 64*, le but étant de créer des objets et des décors sous la forme de caractères. Le *C 64*, à l'instar d'autres ordinateurs comme les *Thomson*, gère l'affichage de différentes façons : si l'on veut allumer un seul point de l'écran, un pixel, le mode adéquat est de type



Ecran texte recomposé avec la fenêtre de redéfinition des caractères.



L'éditeur de sprites.

haute résolution. Mais ce mode est lourd à gérer et ne permet pas d'animer correctement des icônes à cause de la lenteur désespérante du microprocesseur. Un exemple : essayez de programmer en assembleur un scrolling horizontal en haute résolution. L'effet est catastrophique et le dessin se déplace par saccades. Pourtant, il existe bel et bien des jeux sur *C 64* (*Boulder Dash*) où l'on voit des scrollings parfaits et rapides.
Comment est-ce possible ?
Pour cela, les programmeurs utilisent le mode caractère activé, par défaut, à l'allumage de l'appareil. L'écran se divise en 40 colonnes de 25 lignes. Lorsque vous appuyez sur une touche du clavier, l'image de la lettre vient s'inscrire à l'endroit du curseur. Cette image est contenue dans une table particulière installée dans la mémoire ROM. L'avantage de cette méthode d'affichage est d'être très rapide. L'astuce consiste à redéfinir chaque caractère à son gré. En procédant judicieusement, on arrive à dessiner des objets de taille plus imposante que les simples sprites du contrôleur vidéo. Chaque caractère est un élément de la mosaïque, il suffit de les assembler correctement.
C'est précisément la possibilité qu'offre *Graphic Editor*. La page de travail se découpe en deux zones : l'une petite, est destinée à la définition du caractère, en pointant le joystick à l'intérieur ; l'autre affiche le dessin en cours d'élaboration. Le soft travaille indifféremment en mode monochrome ou en quatre couleurs. Une fois que votre dessin est terminé, vous pouvez sauver sur disquette le nouveau jeu de caractères ainsi que votre dessin. En pratique, ce sont surtout les décors de fond qui bénéficieront de ce type de création graphique. En ce qui concerne les petits objets animés (des vaisseaux intergalactiques), il est préférable de les créer en sprites. *Graphic Editor* dispose d'un éditeur de sprites performant : les deux tiers de l'écran sont affectés au traçage des points, toujours à l'aide du joystick ou avec les touches de déplacement. Sur la partie droite, le sprite est affiché à sa dimension réelle. Certaines touches du clavier font office de touches de fonction. En appuyant sur « X », on obtient par exemple une inversion du sprite. Le manuel fourni avec la cassette n'indique pas l'attribution des touches. Heureusement, le soft est muni d'une fonction d'aide qui affiche toute les commandes.
Ce programme n'a rien de révolutionnaire en soi. Il a sans doute été écrit par quelque développeur pour son usage propre, puis commercialisé.
Ivan Roux

la télé vue sur le micro!

1290 F TTC*

plaisir compris



Station 6128 Amstrad :

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

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

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

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

Micro-maniaques, tous à vos postes !

AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur la Station AMSTRAD TI-58

Nom _____

Adresse _____

_____ Tél. _____

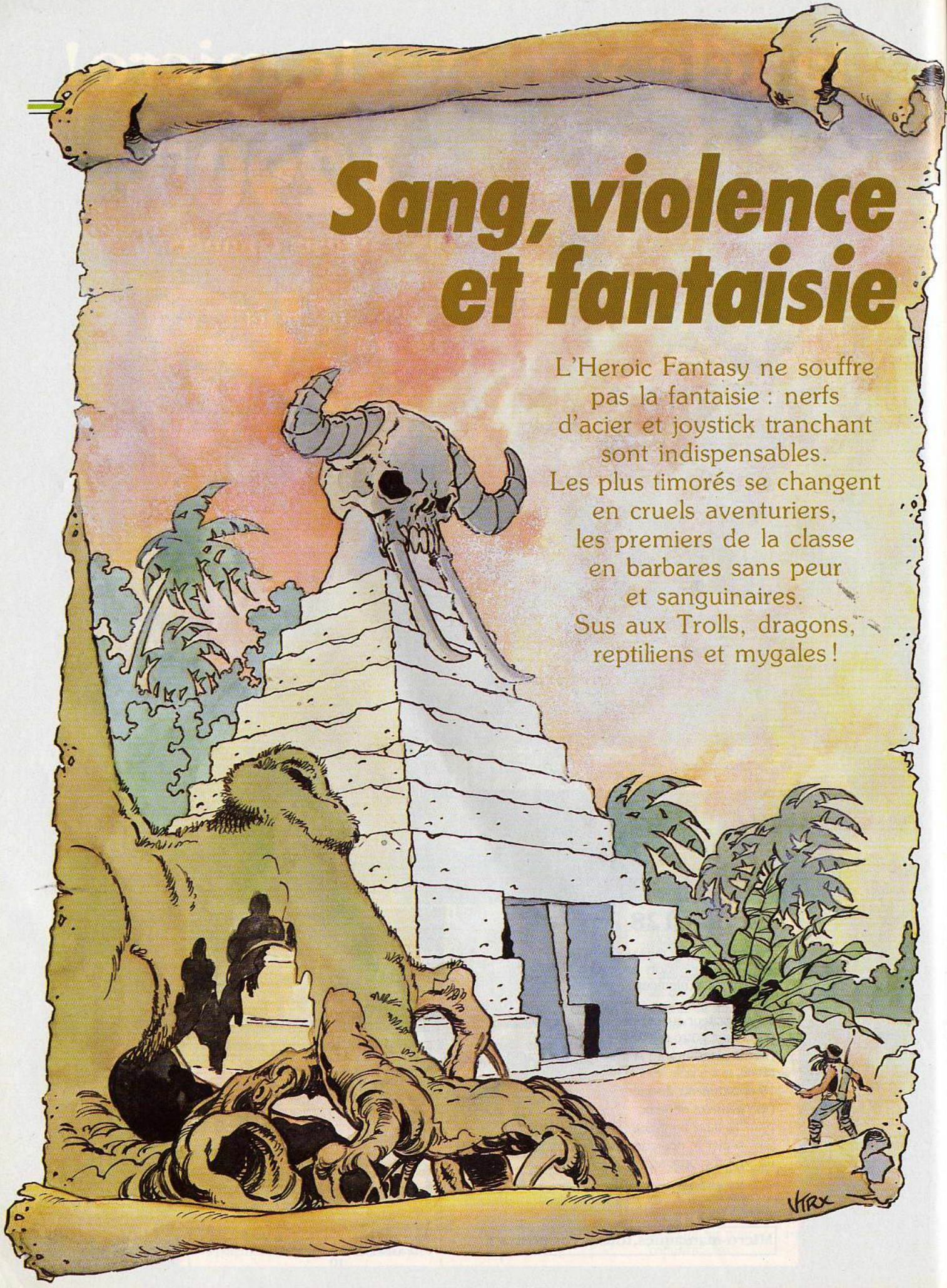
Code Postal ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville _____

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex.

Ligne consommateurs : 46.26.08.83
Tapez 3615
Code AMSTRAD 88.2.TI

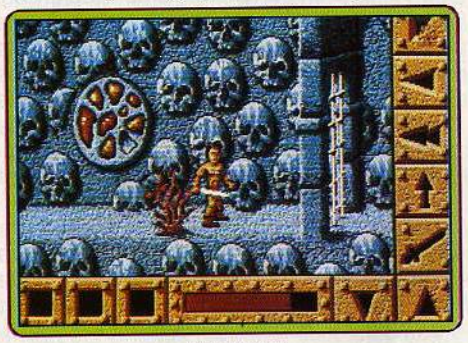
1968 1988 20ème ANNIVERSAIRE

MENDES FRANCE, M.C.


Sang, violence et fantaisie
L'Heroic Fantasy ne souffre pas la fantaisie : nerfs d'acier et joystick tranchant sont indispensables.
Les plus timorés se changent en cruels aventuriers, les premiers de la classe en barbares sans peur et sanguinaires.
Sus aux Trolls, dragons, reptiliens et mygales !
VITRY

Cheveux blonds ou bruns, muscles d'acier proéminents, de très grande taille, le héros de l'Heroic Fantasy est le surhomme par excellence. Sans peur, pas toujours sans reproches, il combat les pires dangers, magiques ou non, avec une arme blanche à la main. Issu de ces célèbres nouvelles anglo-saxonnes, de l'entre-deux-guerres, l'Heroic Fantasy (H.F.) a envahi avec succès le cinéma *(Conan, Dar l'Invincible, Kalidor, etc.)*. Il prend maintenant d'assaut les micro-ordinateurs. Très populaires auprès de joueurs, l'H.F. est à l'aise dans plusieurs types de jeux tels que l'aventure, le jeu de rôle et l'action.
De leur côté, les programmeurs affectionnent ce genre qui laisse une certaine marge de liberté à leur imagination. En effet, magie et science-fiction et même érotisme s'y côtoient sans problèmes. Ce curieux mélange, toujours accompagné de violence, est peut-être l'explication du succès d'un tel genre car chaque type de joueur y trouve son compte. Dans la sélection que nous avons réalisée pour ce dossier, vous retrouvez, à divers degrés, tous les ingrédients cités plus haut. Violents, tous ces jeux sont d'excellents exutoires !

Skrull : fils bâtard de la nuit et du jour, vous entreprenez de détruire les forces du mal en pénétrant dans l'antre des démons qui sont la source de tous vos malheurs. Ce scénario ne brille pas par son originalité, le logiciel non plus. Dès le chargement, le programme fait penser au désormais mythique *Barbarian*. Vous incarnez un barbare au look asiatique et votre champ d'action se situe en milieu souterrain. Chaque tableau peut cacher un piège (plancher qui s'écroule, plafond qui vous écrase). Il faut faire preuve de prudence à chaque tableau afin de ne pas tomber dans un traquenard imprévu. Si vos précautions vous permettent d'échapper aux pièges de construction, elles ne sont pas d'un grand secours quand il s'agit de contrer les attaques impromptues des animaux cauchemardesques qui se cachent dans chaque recoin. Dans ce cas, l'épée dont vous disposez et un bon « timing » sont beaucoup plus adéquat pour occire les ennemis.
Les créatures sont diverses puisque la faune de *Skrull* passe du reptile volant à la mygale géante ou au squelette guerrier. Pour parvenir à vos fins avec ce logiciel, il vous faut donc disposer d'une bonne mémoire visuelle. L'essentiel de votre odyssée constitue un parcours imposé, où l'oubli (les positions des ennemis sont fixes et représentent autant de points à mémoriser) est puni de mort. *Skrull* peut dans ces conditions être considéré comme un jeu initiatique (comme *Barbarian*), où seule l'expérience permet de progresser. Vous devez penser aussi à ramasser les items traînant de part et d'autre : une clef peut s'avérer indispensable pour l'ouverture d'une porte.
Le mode de gestion de votre guerrier reprend la technique employée dans *Barbarian* de Psygnosis, à savoir l'utilisation d'icônes symbolisant l'action permise. Il suffit de cliquer sur l'option choisie pour voir aussitôt obtempérer votre personnage. L'ergonomie des icônes a été améliorée par rapport à *Barbarian*.
Les concepteurs de *Skrull* font une utilisation intelligente de la souris, en se servant de chacun de ses deux boutons comme indicateur de direction pour l'action en cours. Cette astuce permet aussi d'enrichir la palette des coups d'épée possibles et, en dernier de désenclaver l'écran d'un trop plein d'icônes (grâce au double emploi de certaines). Les graphismes du logiciel sont



Skrull (ST)



Beyond The Ice Palace (ST)



Barbarian de Palace Software (ST)

en général de bonne qualité, on ne peut en effet qu'admirer le soin apporté à certains décors et à certains sprites (la taille de la mygale est exceptionnelle).
Les animations n'ont rien d'original, compte tenu du mode de gestion du personnage (par icônes, donc pas en temps réel) et du faible nombre d'animations simultanées (un ennemi par tableau). Les bruitages sont le point le plus critiquable du logiciel : ils manquent de variété.
En définitive, *Skrull* laisse perplexe, alternant l'originalité la plus agréable avec le conformisme le plus sordide. Ce soft fait trop penser à *Barbarian*. Bien que racheté par certaines trouvailles, pour ce qui se rapportent aux pièges et à l'originale utilisation de la souris, il ne peut cacher un relatif manque de finition en ce qui concerne les bruitages et la cohérence de certaines actions : pour ouvrir une porte, il faut déposer la clef devant elle. Cette procédure n'est pas expliquée dans la notice et elle diffère sûrement de la méthode classique ! Si vous possédez déjà *Barbarian, Skrull* ne vous sera pas indispensable.

Beyond The Ice Palace : à une époque reculée, bien avant que les goblins, les trolls et les génies n'aient disparu de la surface du globe, existait une terre où tout n'était qu'harmonie et beauté. Jusqu'au jour où l'équilibre entre le bien et le mal fut rompu. Les vieux sages décidèrent alors d'envoyer un jeune homme dans l'antre des forces maléfiques afin de rétablir l'équilibre du monde. Le logiciel se présente sous la forme d'un jeu de plates-formes classique, où vous devez faire preuve de coordination motrice et d'anticipation afin d'éviter ou de détruire les myriades d'ennemis. Maintes fois proposé, sur des micros 8 bits, ce type de logiciel parvient à retrouver un second souffle sur 16 bits.
Des créatures aussi diverses qu'agressives se ruent continuellement sur votre personnage afin de lui faire passer l'envie de changer l'état des choses. Leurs déplacements sont souvent imprévisibles, ce qui rend ce jeu très difficile. Heureusement vous disposez d'un grand nombre de vies (sept), d'armes que l'on trouve durant la progression et de deux talismans, qui s'ils sont invoqués tuent tous les ennemis dans le périmètre de votre personne. Les reptiles volants en souffrent beaucoup... Pour parvenir au terme du premier niveau (après beaucoup d'entraînement), vous devez franchir un précipice en sautant au moment adéquat sur des blocs de pierres en mouvement. Tout cela, sous les tirs et morsures des monstres virevoltants. Les graphismes sont de qualité, fins et colorés. Ils utilisent à merveille la palette de couleurs du *ST*. Les animations sont rapides et d'une fluidité exemplaire (chevelure au vent de votre personnage). On peut cependant remarquer que les auteurs du logiciel n'ont par fourni de grands efforts concernant les animations internes de créatures ennemies (très peu de mouvements en dehors des déplacements). Les bruitages et l'environnement musical sont eux aussi de bonne qualité.
On se demande toutefois si les auteurs ont joué avec ce soft tant il est difficile à prendre en main. Il en existe une très bonne adaptation pour *CPC* malheureusement très dure à jouer, elle aussi. Un programme réservé aux as du jeu d'action rapide.

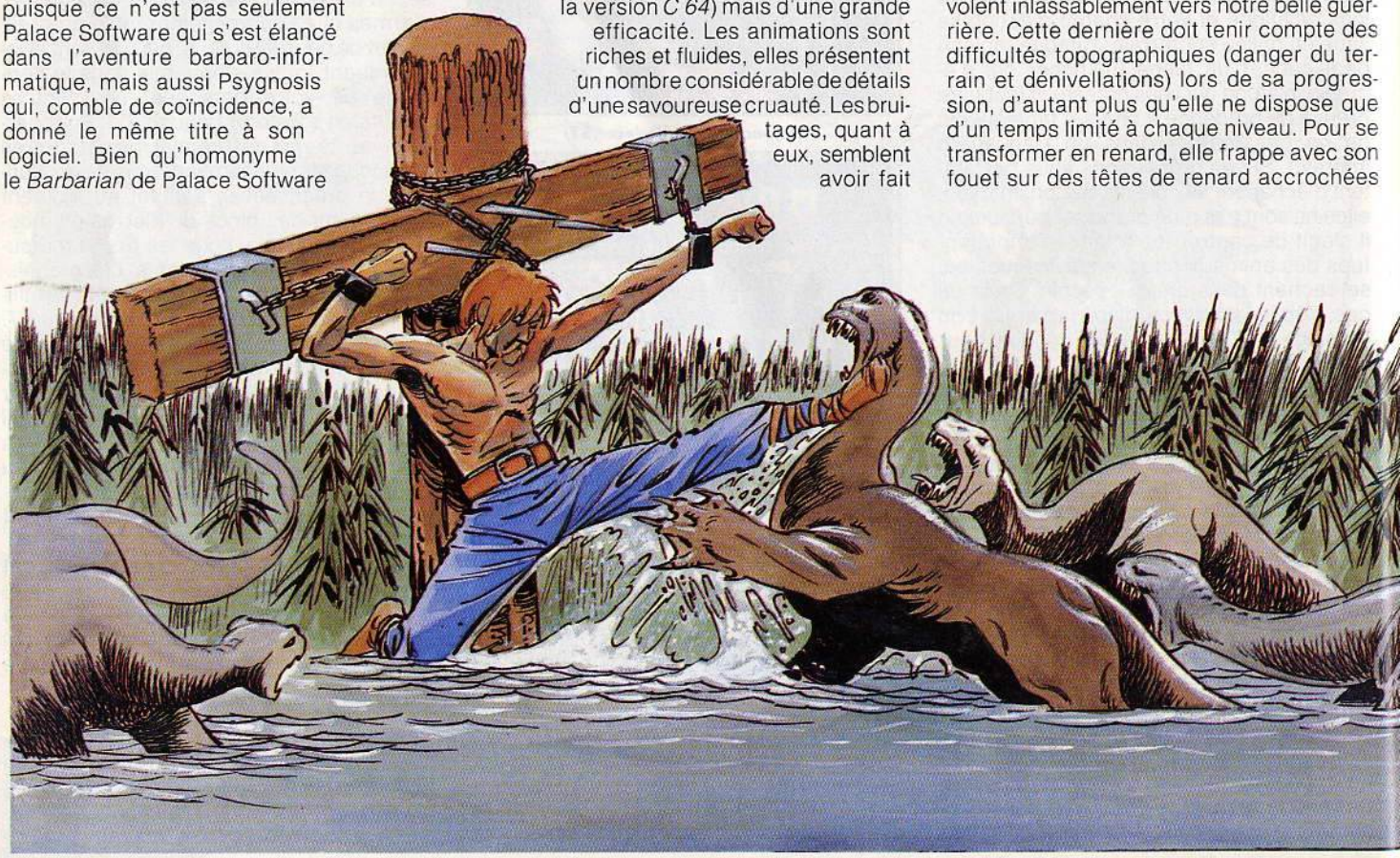
Barbarian : comment être un surhomme, aux muscles d'acier, à la détermination farouche, qui ne craint ni dieux, ni hommes et encore moins les lois faites par ces derniers, quand on vit dans une grande métro ▸



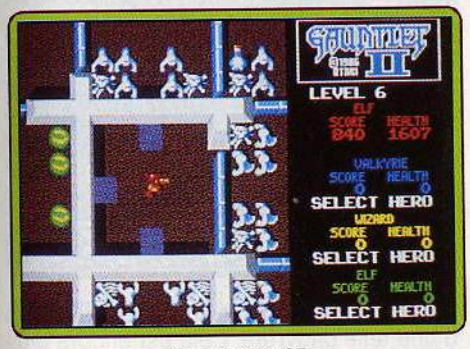
Vixen (ST)

pole du vingtième siècle, que l'on doit acheter sa carte orange mensuelle (mille excuses pour ce parisianisme !), ne pas faire trop de bruit pour ne pas déranger les voisins et craindre le percepteur ? La solution est d'une simplicité enfantine : il suffit de disposer d'une de ces étranges petites machines que l'on appelle micro-ordinateur et de l'imagination (non conformiste) des concepteurs de Palace Software. Rompant délibérément avec le moralisme dégoulinant de la grande majorité des logiciels de jeu, les auteurs du programme ont donné là naissance à un jeu d'action « adulte ».
Intégrant tous les ingrédients des films d'action (sexe, violence, hémoglobine), ce soft extirpe le monde du logiciel de son interminable infantilisme. La plongée brutale dans l'univers des âges farouches semble faire l'objet d'une demande importante (lassitude devant les scénarios de science-fiction pour étoiles trop lointaines), puisque ce n'est pas seulement Palace Software qui s'est élancé dans l'aventure barbaro-informatique, mais aussi Psygnosis qui, comble de coïncidence, a donné le même titre à son logiciel. Bien qu'homonyme le *Barbarian* de Palace Software ne s'affuble pas des grands sentiments de l'autre logiciel (vengeance du père).
Votre but est de délivrer une jeune femme aux attributs mammaires importants des griffes d'un gros et vieux frustré. Le logiciel traite d'une manière jusqu'alors inédite le jeu d'action avec pour axe le duel.
La devise du programme semble être en effet l'hyperréalisme. Ce n'est qu'une fois la séquence de lutte engagée que le programme déploie sa cruelle efficacité. La morale et l'honneur n'ont pas de place dans cette lutte à mort qui vous oppose à l'ordinateur ou à un partenaire humain (au choix). Tous les coups sont permis grâce à une palette impressionnante de mouvements (plus de treize), parmi lesquels des coups de pied, des roulés-boulés, des bonds, des coups de tête et d'innombrables coups d'épée. Là, nous assistons au clou du logiciel dans toute son amoralité. Il est en effet possible (si vous disposez de l'adresse suffisante) de trancher net la tête de votre adversaire. Aucun détail ne vous est alors épargné, vous pouvez même voir un filet de sang jaillir de l'artère carotide. Le crâne et le corps s'écroulent lourdement et séparément sur le sol. Une petite créature aux allures reptiliennes vient alors remplir son office d'éboueur en « shootant » violemment dans la tête et en entraînant le corps au loin. Au fur et à mesure de vos victoires les combats et les adversaires deviennent de plus en plus ardus. Le programme ne fait pas dans la dentelle. Les graphismes sont moyens (les sprites semblent être repris de la version *C 64*) mais d'une grande efficacité. Les animations sont riches et fluides, elles présentent un nombre considérable de détails d'une savoureuse cruauté. Les bruitages, quant à eux, semblent avoir fait l'objet de soins particuliers (cris gutturaux, chocs métalliques des épées). Ce programme donne l'impression qu'une étape vient d'être franchie. Désormais les critères de réalisme ne s'appliquent plus seulement aux pirouettes (vitesse et souplesse des déplacements) mais aussi à l'horreur de la mort. Palace Software, conscient d'avoir ouvert une brèche, est sur le point de commercialiser le deuxième volet de *Barbarian*, avec des graphismes tirant davantage parti des capacités graphiques du *ST*. Un logiciel de référence. Saisissant de cruauté.

Vixen : quelque part dans notre galaxie sur la planète Granath, un terrible combat oppose depuis des siècles les reptiles aux mammifères. Ces derniers ont pour la plupart succombé devant la férocité de leurs adversaires. Dinosaures et autres ptérodactyles sont donc les maîtres incontestés de la planète. Pourtant une jeune femme (dernière survivante de l'humanité) ose contester cette suprématie grâce à de mystérieux pouvoirs. Elle peut sous certaines conditions, se transformer en renard et jouir ainsi de la souplesse et de l'agilité du carnassier. Notre walkyrie n'est cependant pas sans atout quand elle ne dispose que de sa forme humaine. Outre ses charmes, elle possède un fouet qui lui permet de détruire, si elle agit rapidement, la plupart des prédateurs.
Dans la luxuriante végétation, des créatures répugnantes rampent, se tortillent ou volent inlassablement vers notre belle guerrière. Cette dernière doit tenir compte des difficultés topographiques (danger du terrain et dénivellations) lors de sa progression, d'autant plus qu'elle ne dispose que d'un temps limité à chaque niveau. Pour se transformer en renard, elle frappe avec son fouet sur des têtes de renard accrochées

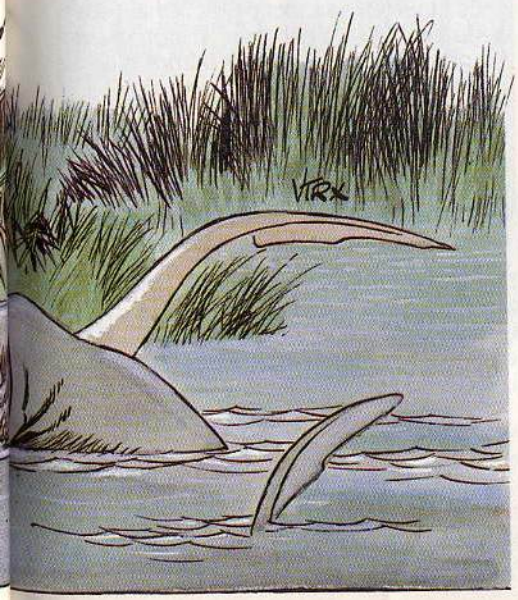


en des lieux plus ou moins accessibles (ce qui constitue la difficulté majeure du logiciel). Si elle parvient à en toucher un certain nombre lors de son parcours, elle se transforme alors et se joue ainsi de certains obstacles naturels, qui si elle avait gardé sa forme humaine lui auraient posé les plus grands problèmes. La jeune guerrière ne peut rester qu'un temps limité sous sa forme de carnassier, aussi ne doit-elle pas lambiner, afin de parcourir la distance le plus vite possible.
Les graphismes présentent une tonalité exotique plaisante (palmiers, verdure), les couleurs sont bien utilisées et donnent à l'ensemble une atmosphère pleine de suspens. Les animations semblent avoir fait l'objet d'un soin particulier. Les déplacements de votre chasseresse sont d'un réa-

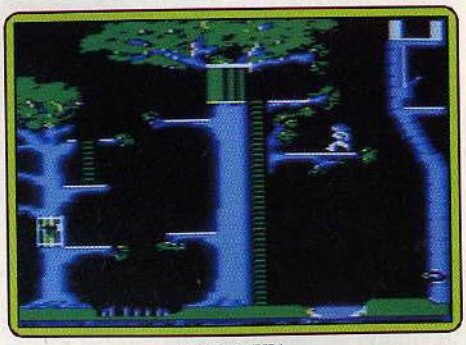


Gauntlet II (ST)

lisme torride : son déhanchement est des plus voluptueux. Les phases de métamorphoses sont aussi d'une grande qualité et rendent compte de la surprenante transformation. Le scrolling d'écran bien que légèrement saccadé est rapide et efficace. Les phases d'attaque (à coup de fouet) sont rapides et donnent un jeu d'une grande efficacité. Quant aux bruitages, ils sont d'une manière générale corrects. Ce logiciel bénéficie de nombreuses adaptations plus ou moins heureuses sur d'autres machines. On citera pour les meilleures, celles du *Spectrum* et du *CPC*. Un jeu rapide et amusant dans la version *ST*.



Gauntlet II : parvient à faire du neuf avec du vieux en éliminant la majeure partie des défauts du premier volet. Ici pas de « scénario tarabiscoté » ni même de but clairement défini. Vous devez ramasser le plus de trésors possible et trouver le moyen d'accéder au niveau suivant malgré les attaques incessantes dont vous faites l'objet. Ce logiciel constitue néanmoins l'une des plus belles adaptations d'un jeu d'arcade sur micro. Membre d'une équipe de quatre aventuriers mythiques (Thor, le guerrier ; Thyra, la walkyrie ; Merlin, l'enchanteur et Questor, l'elfe), vous vous lancez à l'assaut des multiples pièces et couloirs d'un donjon infernal.
Comme son homologue des cafés, *Gauntlet II* permet à quatre personnes de jouer simultanément grâce à une petite interface (moins de 100 F) branchée sur le port RS 232. Chaque joueur choisit les caractéristiques et pouvoirs de son personnage (en cas de choix similaire, la couleur des personnages permet de s'y retrouver). De très nombreux monstres hantent chacune des cent pièces qui constituent le jeu. Ardu quand on ose s'y aventurer seul. C'est là tout l'intérêt de *Gauntlet II* : il oblige le joueur à casser sa gangue de solitude en conviant des amis à jouer avec lui.
Autre caractéristique intéressante, ça n'est pas une logique d'opposition mais de collaboration entre joueurs qui est proposée. En fonction des pouvoirs que lui confère son personnage, chacun peut aider à la progression du groupe. De nombreuses améliorations tant au niveau de la variété des monstres que de leur comportement ont été apportées par rapport au premier *Gauntlet*. Venant s'ajouter à la faune du premier volet, des super-sorciers font leur apparition (très peu vulnérables, ils attaquent de manière intelligente). Autres nouveaux venus : les flaques acides qui se déplacent sans but précis (leur contact est dangereux). Certaines créatures peuvent même rompre l'esprit de collaboration qui règne entre vous et vos partenaires. C'est le cas du monstre It qui, d'un simple contact, fait que vous attirez à vous tous les monstres de la pièce.
Pour vous en défaire, une seule solution : toucher à votre tour l'un de vos partenaires. Il sera dès lors l'objet d'attention de toutes les créatures malfaisantes des environs. Cependant le plus saisissant des monstres est le dragon (on ne le rencontre qu'à un certain niveau). Si vous n'y prenez pas garde, il risque de vous transformer en méchoui séance tenante. On constate aussi l'apparition de champs de force, de murs invisibles ou mobiles, de tuiles paralysantes et de téléporteurs (ils permettent d'accéder instantanément à un lieu).
Les sorties de pièces peuvent être factices



Conan (XL)

ou mouvantes. Des items sont là pour vous aider à lutter contre l'adversité : des accélérateurs de tirs, des amulettes d'invisibilité, de répulsion, de ricochets (vos tirs rebondissent sur les murs et vous permettent d'atteindre un adversaire sans être vulnérable), et même de passe-muraille (vous pouvez traverser tout objet solide).
La version *ST* dispose (outre le mode à quatre joueurs) de caractéristiques qui font d'elle la plus proche de la version café. Ainsi, le voleur qui n'avait pas été mis dans *Gauntlet*, fait une apparition remarquée : à n'importe quel moment du jeu, il peut se précipiter sur le plus riche des joueurs et le déposséder d'une partie de ses biens. Les graphismes, bien que disposant de petits sprites, n'en sont pas moins beaux et restent très fidèles à ceux de la borne d'arcade.
Les animations constituent une véritable pièce d'anthologie. Tout à la fois fluides, rapides et disposant d'un scrolling multidirectionnel de qualité, elles font définitivement oublier les déplacements erratiques des personnages de *Gauntlet*.En ce qui concerne les bruitages, rarement un logiciel en aura présenté autant et d'aussi variés. Ce qui est relativement normal quand on sait que le jeu dispose de 700 Ko de sons digitalisés, reproduisant l'essentiel des bruits, musiques, paroles de la borne d'arcade. Un jeu magnifique que vous ne pouvez ignorer.

Conan : on ne peut pas réaliser un dossier sur l'Heroic Fantasy sans y faire figurer Conan le barbare, le plus célèbre héros du genre. Sorti de l'imagination de Robert E. Howard, qui a également donné la vie au roi Krull, Conan a survécu à son créateur. Aujourd'hui encore des nouveaux auteurs publient de nouvelles aventures qui viennent s'ajouter à cette longue saga. Le barbare est également le héros de trois magazines de BD, très populaires aux États-Unis, ainsi que de plusieurs films à succès. Il est l'objet d'un véritable culte et ses fans connaissent parfaitement tous les épisodes de sa vie mouvementée. La saga n'est pas près de prendre fin.
Conan est le type même du héros dont les aventures se devaient d'inspirer un jeu. Des programmes comme les *Barbarian* de Psygnosis ou celui de Palace Software s'inspirent directement des ses aventures. La seule licence officielle est le *Conan* de ▸

Datasoft qui a remporté un important succès lors de sa sortie sur *XL, C 64* et *Apple II,* voilà plus de trois ans. Ce programme n'a pas pris une ride et reste l'un des plus grands jeux de plates-formes sur micro.
Chaque tableau que doit traverser Conan est un petit chef-d'œuvre et présente de nombreux problèmes. Dans l'ensemble, il s'agit d'un jeu assez difficile. On peut triompher à condition d'être prêt à s'accrocher. Le niveau de difficulté est parfaitement bien dosé et on observe une réelle progression. Les deux premiers niveaux, le château et la forêt, se traversent assez aisément. Ensuite, on passe aux choses sérieuses. L'action ne vous laisse plus un instant de répit. Comme dans la plupart des ses aven-



Rygar (CPC)

tures, Conan doit vaincre un redoutable sorcier. Avant de parvenir jusqu'à lui, il lui faut traverser des salles infestées de pièges et de dangereuses créatures.
Tout au long de sa quête, il affronte des aigles, des insectes géants et même de redoutables dragons. Dans cette aventure, il n'est pas équipé de sa célèbre épée mais d'une hache dont il se sert en tant qu'arme de jet. Si la force de Conan est légendaire, son agilité ne l'est pas moins. Elle lui sera bien utile pour triompher des multiples embûches dressées sur son chemin. En effet, le combat est relativement accessoire dans ce programme. Il s'agit d'un jeu de plates-formes dans lequel la principale difficulté repose sur la précision des sauts pour franchir les très nombreux obstacles qui barrent le chemin. Les créatures qui attaquent le barbare ne sont là que pour rendre les choses encore plus difficiles.
Ce jeu demande une grande précision ainsi qu'un timing rigoureux. La moindre imprécision est fatale. Il vous faudra beaucoup d'habileté, de sang-froid pour venir à bout de *Conan.* Ce programme est très fidèle au personnage : Conan n'est pas seulement la brute épaisse dont il a l'apparence. Il est intelligent et, dans certains passages, sa force et son adresse ne suffisent pas à le sortir d'affaire. Il doit également trouver la solution de quelques problèmes et faire preuve de stratégie pour progresser.
Côté réalisation, ce soft a bénéficié d'un grand soin. Aujourd'hui encore, il soutient honorablement la comparaison avec les jeux qui sortent sur huits bits. Les graphismes sont agréables et d'une grande clarté. L'animation est rapide et les sauts du barbare sont particulièrement spectaculaires. Et puis surtout, les commandes sont d'une très grande précision, le personnage répond parfaitement bien à la moindre sollicitation. Toutes ces qualités font que ce jeu ne vieillit pas. Indispensable, par Crom !

Rygar: les récits d'Heroic Fantasy se déroulent fréquemment dans un très lointain passé, à l'aube de l'histoire humaine. Ils ont pour cadre un monde sauvage peuplé de créatures monstrueuses, à une époque où la magie était encore très puissante. Le héros est toujours un impitoyable guerrier qui ne connaît que la force, prêt à détruire tous ceux qui se trouvent sur son chemin. Rygar est l'un d'entre eux.
Cette fois le scénario se situe quatre millions d'années après la création de la Terre. De nombreux conquérants se sont succédés tout au long de l'histoire mouvementée de la planète. Les siècles ont passé et maintenant le temps est venu pour un nouveau guerrier légendaire. Afin d'assurer sa domination sur ce monde, redevenu sauvage, Rygar se lance dans un terrible combat contre les monstres de toutes sortes qui hantent la Terre.
Ce programme est tout à fait dans la lignée de « l'héroïque fantaisie » avec la lutte éternelle entre le bien et le mal, le héros pur et puissant face aux créatures démoniaques. Rygar est uniquement armé d'un redoutable bouclier qu'il projette sur ses ennemis pour les détruire. Ceux-ci sont nombreux et variés. Ils attaquent de tous les côtés. Certains arrivent par devant, d'autres par derrière, à des vitesses différentes, tandis que d'autres encore surgissent du sol sous ses pas ou arrivent sur des dragons volants pour se laisser tomber à son passage. C'est dire que notre héros a fort à faire et que ses adversaires ne lui laissent pas un instant de répit. Il doit tirer sans cesse et seuls des réflexes à toute épreuve



Hysteria (C 64)

lui permettront de survivre. Pour l'aider, certains blocs, placés sur son passage, lui procurent différents pouvoirs lui permettant de détruire tous les adversaires présents sur l'écran, ou bien de faire de redoutables moulinets avec son bouclier.
Mais comme s'il n'avait pas assez à faire avec tous ces ennemis, il doit également franchir, avec précision, certains obstacles naturels. Des rivières lui barrent fréquemment le passage. De certaines jaillissent des créatures dont le contact est mortel. Le jeu est divisé en secteurs. Lorsque Rygar en termine un , vous obtenez un important bonus et vous avez quelques secondes pour vous remettre de vos émotions avant de repartir pour un autre combat, encore plus difficile.
L'action est rapide et violente. On se laisse aisément prendre au jeu. Pas de stratégie ni de finesse, tout est affaire de réflexe. Les amateurs d'action pure seront satisfaits. Le talon d'Achille de ce programme est sa réalisation, franchement bâclée. Les décors sont pauvres, les sprites minuscules et assez mal dessinés. Seule l'animation rapide et précise tire son épingle du jeu. Le tout s'accompagne d'un thème musical et d'effets sonores assez convaincants.



Rastan (C 64)

On ne peut qu'être déçu par une réalisation d'une telle pauvreté. Cela est encore plus flagrant pour les joueurs qui connaissent le jeu d'arcade originel. En effet, celui-ci bénéficiait de superbes graphismes ainsi que d'une animation de grande qualité qui ont largement contribué à son succès. Bien sûr, on ne peut pas prétendre égaler une machine d'arcade avec un huit bits, mais là, ce n'est vraiment pas sérieux. Par exemple, on sait que l'arme employée par Rygar est un bouclier lorsqu'on connaît le jeu d'arcade. Sinon, on est bien en peine de dire de quoi il s'agit.
En revanche, ce programme a fait l'objet d'une conversion sur la console Nintendo, avec des graphismes nettement plus soignés et un jeu beaucoup plus riche. Hélas, cette version n'est pas distribuée en France. A notre regret, il faudra bien se contenter de cette pauvre adaptation.

Hysteria : comme *Masters of the Universe, Hysteria* est un programme qui se situe entre l'Heroic Fantasy et la science-fiction. Le scénario relève nettement de cette dernière, mais l'esprit du jeu et les personnages sont à leur place dans ce dossier. Il faut reconnaître que ces deux genres présentent de nombreux aspects communs et qu'il est parfois difficile de faire des classifications précises. N'en déplaise aux puristes...
Le scénario se situe dans notre futur alors qu'une secte de fanatiques a décidé de modifier le cours de l'histoire humaine. Usant de magie, ces conspirateurs ont fait appel à un monstre venu de la plus lointaine antiquité. Cette redoutable créature se matérialise dans différentes zones tempo-

relles dans lesquelles elle n'aurait jamais dû exister. Les bouleversements que cela implique sur le déroulement de l'Histoire mettent en danger l'avenir de l'espèce humaine. Vous tenez le rôle d'un farouche combattant qui a pour mission de repousser ce monstre avant qu'il ne soit trop tard. Dès le premier niveau, vous vous rendez compte qu'il ne sera pas facile de mener votre mission à son terme. En effet, les habitants de cette période n'apprécient guère votre intrusion. Ils ont fait appel, grâce à la magie, à de redoutables créatures mythologiques pour vous détruire. Alors que le paysage défile en un scrolling horizontal, vous foncez droit devant vous. Des squelettes armés d'épées sortent du sol tout autour de vous, voire sous vos pas. Vous en abattez plusieurs sans même vous arrêter, quand soudain un centaure fonce sur vous. Vous vous arrêtez, vous tirez sur la créature qui disparaît. Repartez aussitôt, car les squelettes surgissent à nouveau. La mobilité est la clef du succès et si vous restez sur place vous serez vite submergé sous le nombre de vos ennemis. Pas d'hésitation. Ça passe ou ça casse !

Plus loin des licornes chargent dans votre direction et des gargouilles volantes passent au-dessus de vous en vous arrosant de projectiles. Même les statues, qui se trouvent le long de votre route, vous prennent comme cible. Détruisez-les et vous verrez apparaître des pierres magiques. Celles-ci sont de deux types. Certaines vous permettent d'obtenir divers équipements comme des flèches d'énergie, un bouclier ou bien des ailes. D'autres sont les pièces d'un puzzle qui est situé en haut de l'écran. Au fur et à mesure que vous les ramassez, le visage d'un homme apparaît. Il s'agit de l'un des membres de la secte qui est à l'origine de vos malheurs. Lorsque son visage est entièrement reconstitué, le monstre



Hercules (Spectrum)

apparaît. Celui-ci est particulièrement hideux et flotte dans les airs en vous noyant sous un déluge de feu. Si vous parvenez à l'atteindre à plusieurs reprises, il s'enfuira dans une zone antérieure du temps où vous devrez le poursuivre.

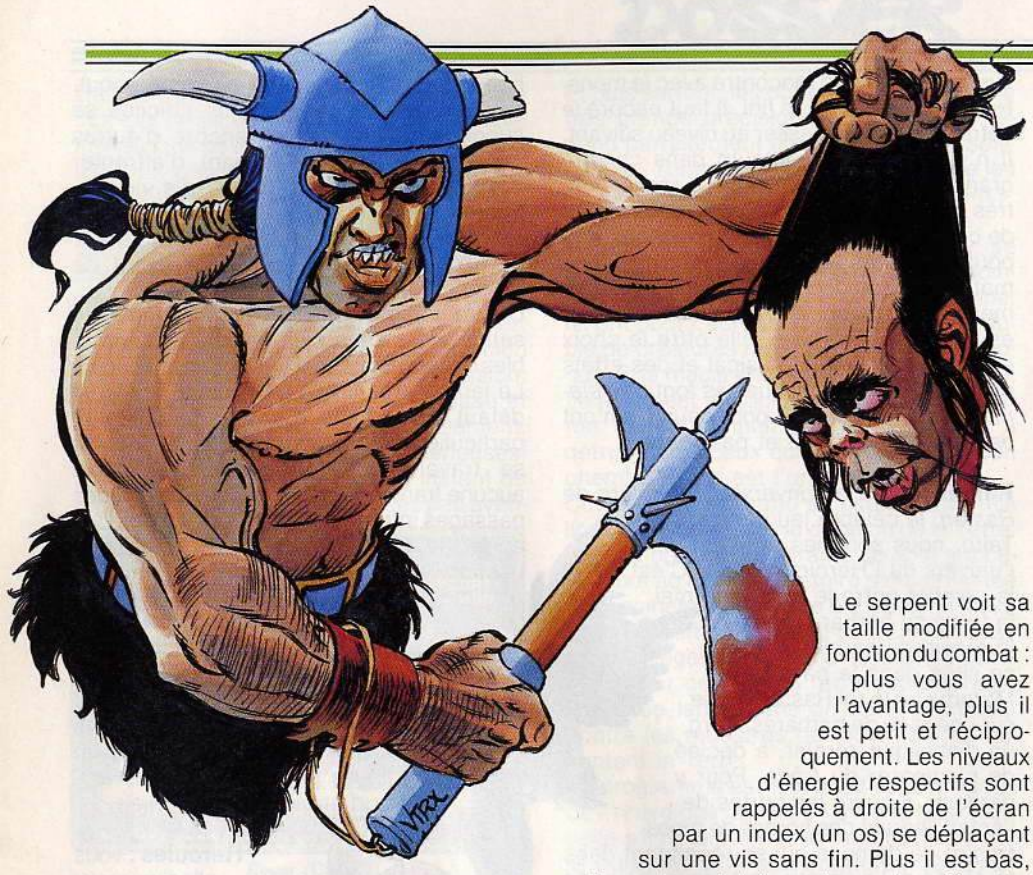
L'action est rapide et violente et on se laisse tout de suite prendre au jeu. Mais attention, c'est très difficile et il faut se donner à fond dès le début de la partie. Les adversaires sont nombreux et agressifs. Des réflexes d'enfer sont nécessaires pour survivre jusqu'à la rencontre avec le monstre. Et là, ce n'est pas fini. Il faut encore le détruire, avant de passer au niveau suivant. Il n'y a que trois secteurs dans ce programme. Et c'est suffisant. La réalisation, très soignée, est l'un des principaux atouts de ce jeu. Les graphismes sont beaux tant pour les sprites que pour les décors. L'animation est rapide et le scrolling parfaitement fluide. Quant à la bande sonore, elle est également réussie, elle offre le choix entre un bon thème musical et des effets efficaces. Toutes ces qualités font d'*Hysteria* un bon jeu d'action pour ceux qui n'ont peur de rien, difficile et passionnant.

Rastan : avec la conversion sur micro de *Rastan,* le célèbre jeu d'arcade de Taito, nous sommes en plein dans l'univers du l'Heroic Fantasy. C'est le combat entre le bien et le mal, la force du barbare face à la magie du sorcier. L'action se situe dans le pays de Marama où le roi Rastan règne sur une race de barbares. Karg, un diabolique sorcier, a décidé de s'emparer du trône. Pour y parvenir, il ouvre les portes de l'enfer, libérant des hordes de monstres et de démons qui se répandent dans tout le pays. La situation est grave, mais pas désespérée, car un farouche barbare est face à lui. Rastan, bien qu'il soit roi, n'en est pas moins un redoutable guerrier. Face à ce genre de menace, son sang ne fait qu'un tour, il prend son épée et part, seul, à la recherche de son ennemi. Il devra traverser six régions infestées de monstres avant d'atteindre le repaire du sorcier et de le détruire.

En dépit de cela, votre mission reste des plus difficiles. Conçu en 1984, ce logiciel était à l'époque un must. Mais de très nombreux progrès en programmation ont été faits depuis ce jour sur *Spectrum*. Comment apparaît-il aujourd'hui ? Le jeu reste intéressant. Les graphismes des créatures et leur animation sont agréables. En revanche, les décors apparaissent trop dépouillés et surtout trop monotones (cela ajoute à la complexité du labyrinthe). Les bruitages se limitent à quelques rares bips sans aucune musique d'accompagnement. Dans les niveaux supérieurs, Rastan doit combattre des monstres plus gros et bien plus dangereux, comme des chimères ou des créatures reptiliennes. Celles-ci attaquent en bande et il faudra faire preuve de beaucoup d'habileté pour en venir à bout. Les épreuves, de plus en plus difficiles, se succèdent. Rastan fera encore d'autres mauvaises rencontres avant d'affronter Karg, le sorcier. Celui-ci est très vicieux. Pour le duel singulier final, il prendra l'apparence d'un dragon à plusieurs têtes. Le barbare devra toutes les couper avant de triompher.

Ce programme bénéficie d'une bonne réalisation, de sprites bien dessinés, d'agréables décors ainsi que d'une bonne animation. Le jeu est très fidèle à l'original. Son seul défaut réside dans le niveau de difficulté, particulièrement élevé. Le premier secteur se traverse trop aisément, puis sans aucune transition on se retrouve devant des passages infranchissables, où l'on perd vie après vie. Cela est frustrant, d'autant que l'action est prenante et que l'on a vraiment envie d'aller plus loin. Heureusement, il est possible de recommencer une partie là où on était arrivé lors de la précédente. Cette possibilité est offerte à trois reprises. Mais même en bénéficiant de ce plus, il est bien difficile de progresser plus avant. Un jeu d'arcade trop difficile.

Hercules : vous allez incarner l'un des héros légendaires parmi les plus connus et les plus appréciés, Hercule pour ne pas le nommer. La notice (en français) au lieu d'élucubrer sur des inepties quelconques ▸



(comme malheureusement trop de notices de jeux d'action), rappelle avec exactitude le contenu des douze travaux d'Hercule ainsi que d'autres épisodes moins connus de sa vie. Bravo pour cette notice, culturelle sans être rébarbative. Vous devez mener à bien ces douze travaux. Mais ne vous attendez cependant pas à douze jeux d'action différents. Il ne s'agit ici que d'un jeu de combat uniforme. Vous allez affronter une série de squelettes armés de sabres redoutables.

De votre côté, vous ne disposez que de vos poings, de vos pieds et de votre célèbre



Masters of The Universe (ST)

massue. La gamme des mouvements et des attaques est riche puisque vous utilisez six mouvements et huit coups, ce qui s'avère amplement suffisant pour rendre le jeu intéressant. Pour que les coups portés à l'adversaire se révèlent efficaces, il faut amener ce dernier au-dessus d'un serpent qui parcourt inlassablement le bas de l'écran en changeant de sens. Cela n'est pas trop difficile car votre opposant a la bonne idée de reculer devant votre avance. Le serpent voit sa taille modifiée en fonction du combat : plus vous avez l'avantage, plus il est petit et réciproquement. Les niveaux d'énergie respectifs sont rappelés à droite de l'écran par un index (un os) se déplaçant sur une vis sans fin. Plus il est bas, plus votre victoire est proche. Si votre adversaire est sur le point de l'emporter, le serpent clignote pour vous le rappeler, ce qui n'est pas sans intérêt car vous ne disposez que d'une seule vie.

Ici, les travaux successifs ne sont pas acquis automatiquement par victoire au combat, ils sont autonomes. Ils apparaissent en effet pendant la bataille sous forme d'une fumée qui se matérialise en une icône différente selon le travail concerné. Cette icône effectue quelques montées-descentes et vous devrez la toucher pour l'entreposer dans la jarre à la gauche de l'écran avant qu'elle ne disparaisse. Mais une araignée malveillante va tenter de se l'approprier. Dès que vous la verrez, précipitez-vous pour l'intercepter et assénez-lui un coup de massue. Elle ira alors se réfugier au plus vite dans son nid hors de l'écran. Inutile de vous dire que cela requiert un peu d'habitude.

Vous aurez d'ailleurs tout intérêt à acquérir dès le début des combats une petite avance. Le décor est agréable, les graphismes des protagonistes bien finis et leur animation assez fluide bien qu'un peu lente. Une bonne musique (sur plusieurs voix en 128K) présente le jeu et se poursuit pendant son déroulement. Les bruitages de coups sont un peu rustiques à moins que vous ne décidiez de couper l'accompagnement sonore, auquel cas ils se révèlent beaucoup plus travaillés. Une fois que vous avez entreposé les douze travaux et achevé le squelette en cours, il faut charger la seconde partie du jeu. Cette fois plus d'araignée ni de travaux à amasser.

La partie n'est pas plus simple pour autant. Vous vous trouvez confronté au redoutable minotaure. Celui-ci attaque de son trident et de ses meurtrières cornes qui vous enfourchent et vous retournent comme une crêpe. Contrairement aux combats avec les squelettes où les esquives ne sont pas indispensables, il faudra ici parer au maximum les coups et varier vos attaques car ce monstre dispose d'une intelligence de combat affûtée. De plus ses coups sont beaucoup plus destructeurs. Le mécanisme de combat est identique à celui de la première partie à la différence que vous disposez ici de vies illimitées.

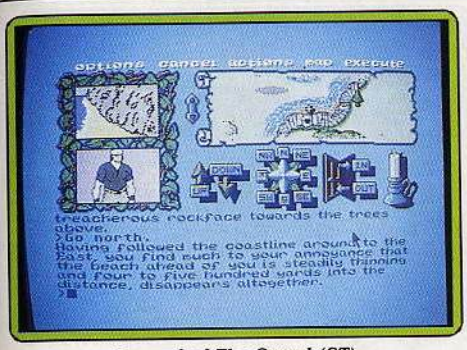
En cas d'échec, le combat recommence tout simplement, sans avoir à reprendre tout à la première partie. La musique (toujours sur plusieurs voix en 128K) est différente et tout aussi agréable et les bruitages isolés bien réalisés. Le décor est un peu plus travaillé mais surtout le graphisme du minotaure est nettement plus riche et l'animation beaucoup plus fluide et variée. Un bon jeu de combat assez facile dans la première partie mais beaucoup plus difficile dans la seconde.

Masters of The Universe : la célèbre série télévisée *Les Maîtres de l'Univers* s'inscrit dans la lignée de l'Heroic Fantasy. Elle reprend tous les ingrédients du genre : la lutte du bien contre le mal, le héros musclé, comme un barbare, face à la magie du sorcier. Les puristes pourront toutefois contester cette classification car il s'agit ici d'Heroic Fantasy à la japonaise avec des éléments et des thèmes qui appartiennent à la science-fiction. Les soldats ennemis ne seraient pas déplacés dans *Star Wars,* ils sont équipés de fusils à laser et le héros, lui-même, utilise ce type d'arme. Il s'agit donc d'un logiciel qui se situe entre les deux genres.

Ce programme reprend le scénario du film. Dans cet épisode, Heman combat, une fois encore, Skeletor, son ennemi de toujours. Celui-ci a réussi à s'emparer du château de Greyskulle et Heman ne pourra prendre sa revanche que s'il parvient à récupérer la clef cosmique qui permet de se déplacer dans le temps et l'espace.

Le jeu commence alors que Heman et ses amis se matérialisent sur la terre, à notre époque. La clef est tombée, par accident, entre les mains d'un collégien qui, ignorant tout de son pouvoir, l'utilise comme un instrument de musique. Heman part à la recherche de huit accords qui permettent d'activer cette clef cosmique, mais Skeletor a envoyé ses troupes pour l'en empêcher. Notre héros doit donc explorer les rues d'une petie ville américaine sous le feu des soldats ennemis. Il trouvera certains accords dans les rues mais d'autres ne seront obtenus qu'après un combat à mains nues contre Blade et Karg, les lieutenants de Skeletor.

La plus grande partie du jeu repose donc sur l'exploration de la ville, qui est vue de dessus. De nombreux soldats ennemis se matérialisent autour de Heman. Ils restent immobiles. Il est donc facile de les abattre



Legend of The Sword (ST)

d'un coup de pistolet laser. On peut également les ignorer en évitant leurs tirs, peu rapides. Cette partie de l'action est très répétitive et peu stimulante. Ce qui est plus problématique, c'est de trouver son chemin dans la ville. Là, les choses se gâtent car le système de déplacement est un modèle de confusion. Lorsque vous tournez à un angle de rue, vous passez à un autre écran. Mais en fait vous êtes au même endroit avec une orientation différente.

Par exemple, si vous avancez toujours dans la même direction, vous passez d'un écran à un autre mais vous vous retrouvez toujours au même endroit. C'est évident, non ? Bref, c'est carrément assommant et on passe la plupart du temps à se demander où l'on est. Heureusement, il y a une carte de la ville à laquelle on accède en pressant la barre d'espace. Il faut y revenir sans cesse pour s'y retrouver. De temps à autres, vous recevez des messages de Teela ou de Gwildor qui, généralement, vous indiquent l'endroit où vous devez vous rendre. Si, malgré la complexité des déplacements, vous y parvenez, vous combattrez les lieutenants de Skeletor pour obtenir un accord.

Le combat, cette fois vu de côté, est la meilleure partie du programme, bien que les coups disponibles soient limités. Lorsque Heman découvre son disque volant, qui se trouve sur les toits, il livre un combat aérien avec ses ennemis. Ces scènes apportent un agréable changement par rapport à la monotonie de l'exploration de la ville. Si vous parvenez à récupérer les huit accords, vous pouvez alors revenir à Greyskulle pour affronter Skeletor en duel singulier. Les deux ennemis luttent sur le trône, suspendu dans l'espace, et Heman doit précipiter son ennemi dans le vide pour triompher et devenir le maître de l'Univers.

La réalisation n'est guère impressionnante : les graphismes sont assez simplistes, l'animation correcte et la bande sonore se résume à des bruitages assez pauvres. Il est visible que, comme les dessins animés et le film, ce jeu est destiné à un public très jeune. Celui-ci retrouvera avec plaisir ses héros préférés dans un programme pas trop difficile. On peut jouer assez longtemps en échappant aux soldats ennemis. Les moins jeunes risquent de s'ennuyer ferme, voire de s'endormir en cours de partie. Pour inconditionnels des *Maîtres de l'Univers* uniquement.

Legend of The Sword : Suzar, le puissant magicien voué au mal, a encore frappé. Il a décidé de mettre le pays sous sa coupe. Ses armées de monstres ont attaqué tous les guerriers de la contrée, les réduisant à l'impuissance. Suzar a d'ailleurs pris part à ce combat terrifiant. Les aveuglantes boules d'énergie qu'il projetait sur ses victimes les transformaient lentement mais sûrement en zombies assoiffés de sang. Ces derniers, obéissant au contrôle télépathique absolu de Suzar, n'ont pas hésité à attaquer leur propre famille et leurs amis d'hier. De son côté, Suzar ne craignait pas grand chose car un bouclier invisible le protégeait des flèches et des lances dirigées contre lui. Il contrôle désormais le pays grâce aux hordes de monstres à sa solde.

Mais sa soif de puissance est inextinguible. Voilà qu'il projette de mettre sur pied une armée pour envahir le monde. Vous ne sauriez le laisser faire et, accompagné de cinq fiers gaillards — Pagard, Belar, Daville, Cornilus et Borgalius — vous vous mettez en ▸

SPECIAL JEUNES

DONNEZ A VOTRE ENFANT L'ENVIE DE REUSSIR GRACE A L'ELECTRONIQUE



4 VOLUMES +4 COFFRETS

FAIRE POUR COMPRENDRE
Tout en réalisant des expériences passionnantes et grâce à des directives claires et détaillées, ces 4 coffrets de matériel permettront à votre enfant de comprendre concrètement les techniques de l'Electronique.

SAVOIR POUR REUSSIR
Conçues par des ingénieurs, des professeurs et des techniciens hautement qualifiés, cette encyclopédie pratique fait appel à une méthode simple et efficace : FAIRE POUR SAVOIR. Concrètement, elle donnera à votre enfant l'envie de réussir grâce à l'Electronique.

eurotechnique
FAIRE POUR SAVOIR
rue Fernand-Holweck, 21100 Dijon

BON POUR UNE DOCUMENTATION GRATUITE
à compléter et à retourner aujourd'hui à EUROTECHNIQUE rue Fernand Holweck 21100 Dijon

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part votre documentation sur : LE LIVRE PRATIQUE DE L'ELECTRONIQUE. 49066

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville _____ Tél. _____

SIGNATURE (SIGNATURE DES PARENTS POUR LES MINEURS)

49066

quête de l'épée et du bouclier magiques, seuls capables de le vaincre. D'après la légende, ces précieux objets sont cachés quelque part sur l'île d'Anar. Vous vous y rendez donc au plus vite en compagnie de votre équipe. D'emblée, trois directions s'offrent à vous pour prendre pied sur l'île. Vous avez tout intérêt à les explorer toutes les trois pour recueillir le plus d'informations possible.

Le monde dans lequel vous évoluez est vaste. Aussi je vous conseille fortement de dresser un plan détaillé des lieux en y précisant les particularités de chaque lieu. Cela vous sera fort utile, car dans cette aventure, il est souvent nécessaire de revenir sur ses pas. Au cours de votre quête, vous rencontrez un grand nombre de créatures. Certaines sont des animaux ou des monstres à la solde de Suzar. Evitez-les ou combattez-les. Mais d'autres vous apportent une aide précieuse. Ainsi le lutin que vous ne tarderez pas à croiser vous proposera une potion contre les trolls en échange d'une pipe ou des renseignements capitaux contre une pièce d'argent. En examinant Pagan, vous aurez sans doute remarqué qu'il en détient justement une. Mais ne vous attendez pas à ce qu'il vous la cède grâcieusement.

En effet, vos compagnons vous seront d'une utilité certaine au cours de cette aventure par les qualités et les objets qu'ils possèdent. Mais comme tout fier aventurier qui se respecte, ils n'obéissent pas facilement et se refuseront à effectuer des actions contraires à leurs principes. Aussi pour récupérer la pièce d'argent tant convoitée, vous devrez donner un coup de pied à Pagan qui la laissera alors échapper. Vous n'aurez plus qu'à la ramasser. Évitez cependant de frapper Pagan devant le lutin car il aurait une bien piètre opinion de votre groupe. Shuka, l'oiseau qui parle, est lui aussi en possession d'indices capitaux. Mais il n'acceptera de vous les révéler que contre un paiement important. Inutile de lui céder votre épée ou votre sac à dos, il les garderait sans pour autant satisfaire à votre demande. En cas de rencontre avec un monstre, vous devrez assumer tout seul le combat car vos compagnons refuseront obstinément d'y prendre part. Surveillez attentivement votre niveau d'énergie représenté par la bougie. Si elle se consume entièrement, c'est la mort. Vous pourrez heureusement la régénérer en mangeant ou en buvant. Outre les chemins de surface, vous serez amené à explorer les galeries et pièces souterraines peuplées de trolls. Mais avant de vous y engager, récupérez les armes disséminées à la surface. Le jeu se joue de manière simple et agréable. Une petite fenêtre vous montre le lieu où se trouve votre groupe. Une seconde illustre de manière assez amusante vos actions ou les créatures de rencontre. Une troisième enfin dresse un plan des derniers lieux visités. Les directions possibles s'allument directement sur la rose des vents, ce qui évite des essais fastidieux. Attention, certaines issues requièrent une action particulière préalable avant d'être accessibles. Un système de menu propose la plupart des actions courantes, il faudra avoir recours au clavier pour les autres.



Gift from the Gods (Spectrum).



L'analyseur syntaxique est puissant, acceptant les ordres multiples et complexes tels que : « get all except the knife, examine the heavy sword, throw it at Pagan and examine him ». Les dialogues sont possibles grâce aux ordres *ASK, TALK,* et *SHOUT* (dans certains des cas, il faut en effet crier car le bruit environnant couvre vos paroles). Un éditeur permettant la correction facile des fautes de frappe et un vocabulaire étendu facilitent encore le dialogue, sans oublier les trois premières touches de fonction dévolues à l'ouverture des portes. L'option vocabulaire vous fournit même la liste des ordres intéressants à l'endroit où vous vous trouvez. En cas de difficulté majeure, vous pourrez faire appel au programme qui vous fournira alors un indice souvent utile.

Les dangers de ce monde étant multiples et variés, je vous conseille de sauvegarder fréquemment votre situation. Ceci peut se faire soit sur disquette, soit instantanément en mémoire (n'oubliez pas bien sûr de sauvegarder sur disquette avant de quitter l'aventure !).

Le scénario est riche et intéressant mais il est regrettable qu'il existe quelques obstacles dont la solution tient plus de la chance que de la logique. Les graphismes sont petits et de qualité moyenne mais soutiennent bien l'action. Quant aux bruitages, ils sont tout simplement absents. *Legend of the Sword* est

une bonne aventure cependant, mêlée de jeu de rôle, avec une ergonomie étudiée grâce à un emploi judicieux de la souris.

Gift from The Gods : vous voici dans la Grèce Antique. Vous incarnez Oreste. Zeus et Apollon l'ont convoqué sur le mont Parnasse et l'on chargé de venger la mort de son père Agamemnon et de reconquérir son trône, actuellement détenu par sa mère Clystemnestre et son beau-père Egisthe. Bien entendu cela ne sera pas facile car Oreste a été banni par sa mère et celle-ci détient sa fille Electra, sœur d'Oreste, prisonnière dans les catacombes du palais de Mycènes. Pour mener à bien cette lourde tâche, Zeus lui fait cadeau de la fameuse épée d'argent donnée à Ajax par Hector après la guerre de Troie, et Apollon lui confie les sept larmes d'Icare. Il ne vous reste plus qu'à retrouver Electra au sein de ce gigantesque labyrinthe des catacombes et réussir à l'en sortir. Mais pour cela, il faut positionner correctement les six figures euclidiennes dans la salle des Gardiens. Ces figures se trouvent mêlées à cinquante-huit autres qui sont illusoires et n'ont donc aucun effet. Ce total de soixante-quatre figures se trouve réparti dans seize salles spéciales. Il existe deux moyens de reconnaître les bonnes figures des illusions.
La première (la plus efficace) consiste à retrouver d'abord votre sœur Electra. Suivez-la et elle vous conduira directement à l'une des seize salles spéciales et vous précisera la bonne figure à emporter. Comme vous ne pouvez transporter qu'une seule figure à la fois, il faudra vous rendre directement à la salle des Gardiens pour l'entreposer. Cette salle capitale est aussi d'un grand intérêt pour se régénérer. En effet, chaque action accomplie (marche, vol et surtout combat, chute ou contact avec un monstre illusoire) vous fera perdre une partie de votre précieuses énergie. Aussi, il est indispensable de se mettre en quête de cette salle des Gardiens dès le début du jeu et de bien repérer les lieux pour y revenir rapidement dès que vos forces commencent à manquer.
L'autre moyen de distinguer les vraies figures des fausses est d'abattre à l'aide de votre épée d'argent l'une des nombreuses créatures illusoires qui peuplent les catacombes. Pendant quelque temps, après la mort d'une telle créature, les illusions se dissipent toutes, y compris celles des figures euclidiennes. Les monstres ne vous pourchassent pas à travers le labyrinthe mais n'en sont pas moins dangereux. Leur contact vous fait perdre une grande partie de votre énergie. De plus, vous ne pouvez les combattre qu'au sol et les plus grands ne possèdent chacun qu'un seul point vul-

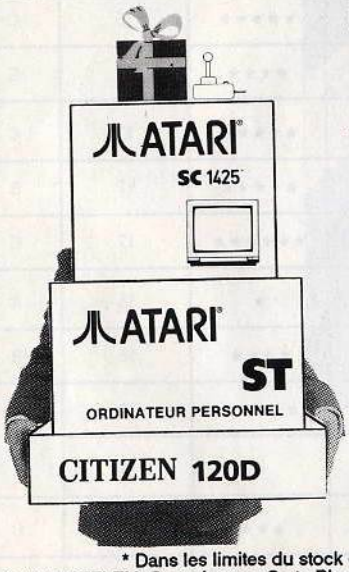


Barbarian de Psygnosis (Amiga).

nérable qu'il vous faudra découvrir tout seul pour vous en débarrasser. Le labyrinthe est particulièrement complexe, parsemé de portes de communication et de trouées dans le sol et le plafond qui s'ouvrent sur de nouveaux couloirs ou des salles spéciales.
Vous aurez tout intérêt à établir un plan précis pour éviter de vous perdre. Mais vous pouvez aussi utiliser les larmes d'Icare en les déposant comme repère aux endroits stratégiques. Pour vous déplacer, vous disposez de la marche et de vos bottes de vol, beaucoup plus gourmandes en énergie mais indispensables pour franchir une trouée ou contourner un monstre. Pour compliquer le tout, la funeste Clytemnestre a décidé de se mettre dans la partie. Elle erre elle aussi dans le labyrinthe, déplaçant à loisir vos lar- ▸

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

Quelles que soient les propositions qui vous sont faites, **S.C.A.P.** vous en donne **PLUS** pour votre **ARGENT**



PROMOS*

520 ST couleur
Citizen 120 D
Traitement de texte
10 Disks de Domaine Public (au choix)
1 joystick
1Jeu (valeur 250frs)
6990,00 ttc

Amiga 500
écran couleur 1084
1 Joystick
10 Disks de Domaine Public (au choix)
2 btes 3"1/2
1 tapis de souris
1 Jeu (valeur 250 frs)
7490,00 ttc

ATARI

ATARI 520ST/1040STFM	3490/5990ttc
MEGA ST2 mono	9950 ht
MEGA ST2 mono Laser	20950 ht
MEGA ST4 mono	12950 ht
MEGA ST4 mono Laser	23950 ht
Imprimante Laser SLM 804	11950 ht
Disque Dur SH 205	4208 ht
Scanners (300 & 200 dpi)	N.C.

INTERESSANT
Moniteurs 3 résolutions pour ST
monochrome.....1990 frs
couleur.....5990 frs
(pour la reprise de vos moniteurs...nc)

IMPRIMANTES

Star LC-10	2490,00 ttc
Star LC-10 couleur	2890,00 ttc
Citizen 120-D	1950,00 ttc
Epson LQ-500 (24 aiguilles)	3950,00 ttc
Nec P6 (24 aiguilles)	6200,00 ttc

EXCEPTIONNEL
DISKS 3" DF 18 frs
10 DF 3"1/2 100 frs
Pour qtés.....Nc

AMIGA

A500 UC 512k ram	4725,00 ttc
A500 + Moniteur couleur	7490,00 ttc
A2000 UC 1Mo ram	9990,00 ht
A2000 UC+monit.coul.	12900,00 ht
Extension Mémoire pour A500	1095,00 ttc

CONSOLES DE JEU
CONSOLES SEGA & NINTENDO
Toute la bibliothèque de jeux

OCCASIONS
1ère main des machines révisées garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence
appelez nous au
42.43.22.78.
ATARI / AMSTRAD / AMIGA

DIVERS
Lecteurs externes (3"1/2 et 5"1/4)
Imprimantes
Support écran
Table traçante
Modem
Synthétiseur
Extension de RAM...

DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA
Arrivages d'été des Etats-Unis & d'Angleterre .
400 Diskettes-1000 titres – jeux-démos-langages-utilitaires-images.Envoyez nous une enveloppe timbrée pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!

* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement
Conditions spéciales pour les Collectivités,Comités d'entreprise.....

S.C.A.P. INFORMATIQUE
62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption
☎ (1) 42-43-22-78
Grand parking à proximité

Document entièrement réalisé (sauf en-tête, graphique et sigle) sur Atari Méga ST4, Imprimante Laser SLM 804, Disque Dur SH 205 & Timeworks Publisher

mes d'Icare et les figures euclidiennes si durement trouvées. Mais surtout elle cherchera à tuer Electra si elle la trouve sur son chemin. Le seul moyen de déjouer ses plans sera de garder un œil sur elle. Vous saurez qu'elle se trouve dans les parages car elle laisse derrière elle un nuage de poussières étincelantes. Heureusement pour vous, elle ne cherchera pas à vous combattre.
En dépit de cela, votre mission reste des plus difficiles. Conçu en 1984, ce logiciel était à l'époque un must. Mais de très nombreux progrès en programmation ont été faits depuis ce jour sur *Spectrum*. Comment apparaît-il aujourd'hui ? Le jeu reste intéressant. Les graphismes des créatures et leur animation sont agréables. En revanche, les décors apparaissent trop dépouillés et surtout trop monotones (cela ajoute à la complexité du labyrinthe). Les bruitages se limitent à quelques rares bips sans aucune musique d'accompagnement.

Barbarian (Psygnosis): Necron, le puissant sorcier, règne sur le monde souterrain de Durgan, entouré de créatures diaboliques. Du fond de son repaire, il compte dominer le monde grâce aux pouvoirs magiques d'un cristal. Il pourrait bien y parvenir, mais Hegor, un redoutable barbare va s'opposer à lui. Celui-ci pénètre dans le complexe souterrain afin de vaincre son ennemi et de détruire la pierre maléfique. Ce programme s'inscrit donc dans la plus pure tradition de l'Heroïc Fantasy puisque le héros, qui n'est pas sans rappeler Conan, ne dispose que de ses muscles et de son adresse pour vaincre ses ennemis. Chacun des monstres a son propre mouvement d'attaque et notre héros doit les éviter, ou les abattre d'un coup d'épée bien ajusté. Pour être efficace, le coup doit être porté avec beaucoup de précision et selon un timing très rigoureux.
Quant à la créature de métal, elle est indestructible mais son manque d'intelligence vous permet de l'abuser : il suffit de se baisser continuellement. Après des essais infructueux, elle cessera de vous poursuivre. En revanche, il est possible d'éviter de nombreux monstres en faisant un saut périlleux en avant, juste au moment où ils arrivent sur vous. C'est le cas, notamment, du dragon, à moins que vous ne préfériez l'abattre de deux flèches bien placées.
Le barbare est armé d'une épée, et au cours de sa quête, il peut se procurer un arc et un bouclier. L'arc n'est pas indispensable mais il vous permet de tuer vos adversaires les plus dangereux à distance, vous évitant ainsi le risque d'un corps à corps. Par contre, le bouclier est absolument nécessaire à l'accomplissement de votre mission. En effet, lorsque vous serez face à face avec le sorcier, celui-ci tentera de vous détruire en vous lançant des boules de feu. La seule manière de vous sortir d'affaire consiste à se servir du bouclier pour lui envoyer ses projectiles et ainsi le détruire.
Bien peu de joueurs auront la chance de pouvoir contempler le superbe tableau final car après avoir tué le sorcier et jeté le diamant dans le lac, il faut refaire en sens inverse le trajet complet et revenir au point de départ dans un temps limité.
Ce logiciel est une grande réussite, tant au niveau de l'intérêt de jeu qu'à celui de la réalisation, avec de superbes graphismes et une excellente animation. Le seul reproche que l'on pourrait lui adresser c'est de se dérouler par tableaux successifs plutôt que par un scrolling continu. Mais cela est un défaut mineur qui ne retire rien au plaisir du jeu. On est d'abord surpris par le mode de contrôle du personnage, qui s'effectue en cliquant des icônes avec la souris, plutôt qu'en utilisant le joystick. D'abord ressenti comme un grave inconvénient, ce mode de contrôle apparaît par la suite d'une originalité bienvenue. On s'y habitue rapidement car les commandes sont précises et répondent très vite. On parvient, alors, à maîtriser la situation et à en tirer le maximum.
Ce programme, un des plus grands jeux inspirés d'Héroic Fantasy n'est disponible que sur seize bits et les versions *ST* et *Amiga* sont pratiquement identiques. Une légère différence toutefois : les couleurs sont un peu plus nuancées sur l'*Amiga*. Une bonne nouvelle : Psygnosis annonce une conversion de *Barbarian* sur *C 64*.

Dossier réalisé par Dany Boolauck,
Eric Caberia, Jacques Harbonn,
Alain Huyghues-Lacour.

14 logiciels d'Heroic Fantasy au Tiltoscope

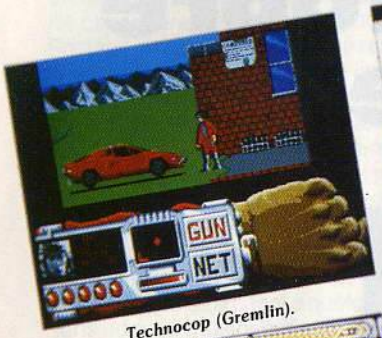
LOGICIELS	EDITEUR	SUPPORT	ORDINATEUR	GENRE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	INTÉRÊT	PRIX
BARBARIAN	Palace Software	Disq.	ST, C 64, CPC, Amiga	Action	★★★★	★★★★★	★★★★★	15	C
BARBARIAN	Psygnosis	Disq.	ST, Amiga	Action	★★★★★	★★★★★	★★★★	17	C
BEYOND THE ICE PALACE	Elite	Disq.	ST, Amiga, CPC	Action	★★★★★	★★★★★	★★★★★	13	C
CONAN	Datasoft	Disq.	Atari XL	Action	★★★★★	★★★★★	★★★★★	17	B
GAUNTLET II	US Gold	Disq.	ST	Action	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	17	C
GIFT FROM THE GODS	Ocean	K7	Spectrum	Aventure/action	★★★★	★★★★	★	13	A
HERCULES	Gremlin	Disq., K7	ST, Spectrum	Action	★★★★	★★★★	★★★★	13	B
HYSTERIA	Software Project	K7	C 64	Action	★★★★★	★★★★★	★★★★★	14	B
LEGEND OF THE SWORD	Rainbird	Disq.	ST, Amiga	Aventure/rôle	★★★	–	–	16	C
MASTERS OF THE UNIVERSE	Gremlin	Disq.	ST	Arcade/aventure	★★★	★★★★	★★★	10	C
RASTAN	Imagine	Disq.	C 64	Action	★★★★★	★★★★★	★★★★	13	B
RYGAR	US Gold	Disq.	CPC	Action	★★★	★★★★	★★★	12	B
SKRULL	16/32	Disq.	ST	Action	★★★★★	★★★★	★★★	13	C
VIXEN	Martech	Disq., K7	ST, Spectrum, CPC	Action	★★★★★	★★★★★	★★★★	14	C

LE PREMIER TILT BIS
est encore en vente...
...mais dès le 12 octobre le second arrive !

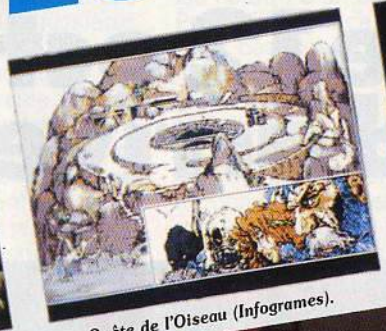


ACTUEL

Les scoops du PC



Technocop (Gremlin).


Quête de l'Oiseau (Infogrames).

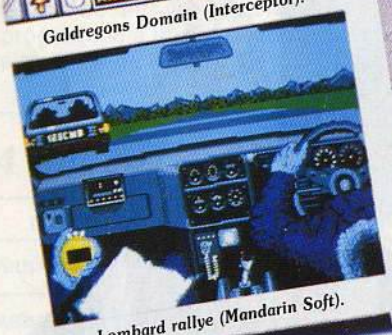

Tintin (Infogrames).

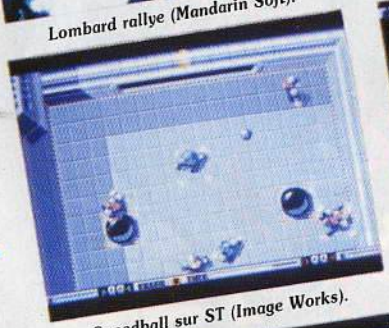

Rocket Ranger/Amiga (Cinemaware).



Galdregons Domain (Interceptor).


L'arcade est reine : bornes sur le salon, adaptations pour les micros.


Lombard rallye (Mandarin Soft).


Speedball sur ST (Image Works).



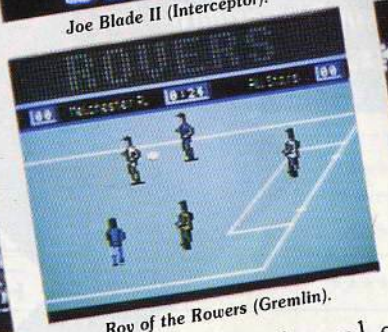
Joe Blade II (Interceptor).

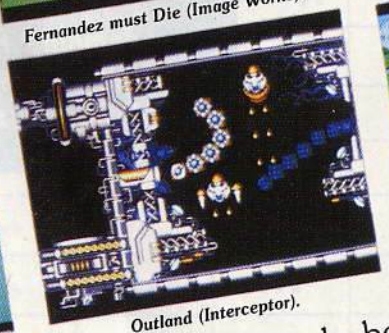


Fernandez must Die (Image Works).


STOS pour la création de


Pionner Plague (Mandarin Soft).


Roy of the Rowers (Gremlin).


Outland (Interceptor).


Waterloo, PC/Am

Un boucan infernal sort des centaines de bornes d'arcade et de micros entassés dans 400 stands. 100 000 visiteurs découvrent les softs de demain. Toute l'industrie européenne du logiciel y était. *Tilt* aussi.

Show



ime Town Depht (Mirrorsoft).



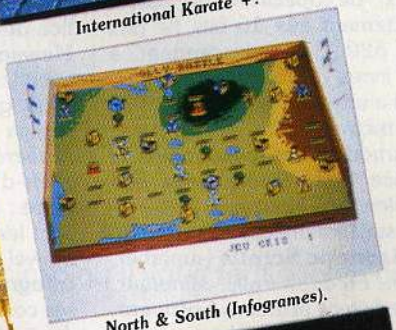
Stuntman (Infogrames).



Pas avant 89 !



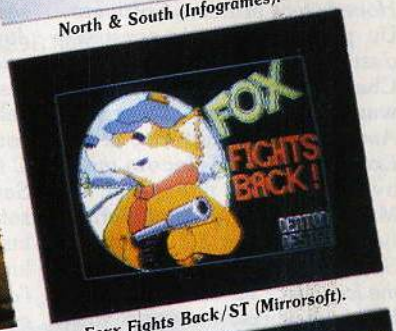
International Karate +.



North & South (Infogrames).



Simulateur de vol Micropose qui donne le mal de l'air à 14 personnes à la fois. Radical !



Foxx Fights Back/ST (Mirrorsoft).



Bismark/ST (PSS).



Terrarium (Mirrorsoft).



Echelon/C 64 (Access Software).



Bombuzal/ST (Image Works).



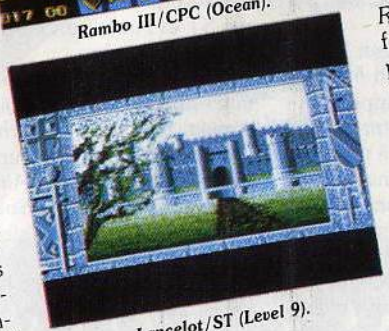
Incredible Shrinking Sphere.



Rambo III/CPC (Ocean).



TV Sports (série Cinemaware).



Lancelot/ST (Level 9).

Le Personal Computer Show 88 s'est tenu à Londres du 14 au 18 septembre dans le grand Hall de Earls Court. Plusieurs tendances se dégagent. Premièrement, l'ouverture sur l'étranger. Pas moins de quatre éditeurs français, **Infogrames** (donc aussi **Ere-Exxos** et **Cobrasoft**), **Loriciels** (qui présentait notamment *Albedo* de **Myriad**), **Ubi Soft** (distribué en GB par **Electronic Arts**), et **FIL** (sous le nom de **Rebel**).

Deuxième tendance : la poussée des 16-32 bits. Les nouveaux éditeurs britanniques développent d'abord sur *ST* ou *Amiga* et adaptent ensuite, voire n'adaptent pas du tout sur 8 bits. Puisque les versions *Spectrum* et *C 64* font toujours, et encore pour un moment, les plus grosses ventes, on assiste à des gageures telles l'adaptation sur *Spectrum* de *Virus* (originellement développé sur *Archimedes* (c'est raté) et celle de l'*Arche du Capitaine Blood*, sur *Spectrum* encore (c'est réussi, *Blood* sera jouable). La troisième mutation aboutit à un saut dans la qualité de l'animation. Désormais les animations en 3D sont pleines, les aventures comportent des personnages qui savent utiliser la profondeur. *Iron Lord* et *The Lord of Rising Sun* tirent à l'arc vers le fond de l'écran en non plus de profil. Quatrième constatation : les jeux passent de plus en plus nombreux, de plus en plus vite des consoles aux micros.

Du côté des matériels pas d'événements majeurs : Amstrad il est vrai a sorti plusieurs nouveaux *PC*, des moniteurs, mais hors du monde micro ludique. Seule exception : le *PC 200* sorti sous la marque Sinclair : 299 livres hors taxes soit environ 3 500 F et 499 livres hors taxes avec moniteur couleur, pratiquement 6 000 F. Quel marché vise cette

étonnante machine ? Il écorne les plates-bandes du *PC 1512* d'Amstrad et du *PC 1* d'Olivetti. Evitera-t-il aux possesseurs (nombreux) de *Spectrum* de passer directement aux 16 bits (le prix des *520 ST* redescendant à 299 livres dès le 1er octobre ?). Atari a un stand géant de plus de 700 mètres carrés.

Commodore occupe ici moins de surface que Accorn avec son *Archimedes*. Nouveaux, les logiciels sur *Archimedes : Corruption* de **Magnetic Scrolls** (superbe), *Orion, Freddy's Folly, Minotaur, Hoverbob* de **Minerva Software.** Du point de vue des consoles, c'est le calme plat.

Chez les éditeurs : **Arcana Software** sort une nouvelle version *Amiga* de son *Power Play* et *No Excuses*. **British Telecom** montre une foison de titres : *Fish*, de Magnetic Scrolls, *Blazing Barrels* (jeu d'action) sur *ST* et *Amiga*, *Savage*, un jeu au look *Beyond the Ice Palace* sur *CPC* et *Déjà Vu II !*, la suite du célèbre titre de Icon Simulations.

A retenir : *Weird Dreams*, une histoire très originale et attrayante. Des graphismes et une animation d'une qualité exceptionnelle sur *ST*. **Cascade** présente *19 Part One*, un jeu d'action et *Ace 2088*, une simulation de combat spatial sur *C 64*. **CDS Software** a de nouvelles versions de *Colossus Chess 10*. **Electra** fait tourner *Time*, un jeu d'aventure sur *Amiga* étonnamment animé (prévu en novembre).

Elite : les adaptations sur 16 bits de *Paper Boy* et de *Ghost'n Gobblins* ne devraient pas tarder : nous en avons vu les démos. Sont annoncés également dix niveaux supplémentaires de *Space Harrier*, ainsi que *Live and Let Die*, un jeu d'arcade inspiré d'un film de James Bond. Après ses dernières sorties peu convaincantes, **Grandslam** met le paquet avec deux grandes conversions de jeux d'arcade tous formats : *Pacland* et, surtout, *Pacmania*. La préversion sur *Amiga* est une merveille.

Gremlin Graphics : un petit espace leur est réservé dans l'immense stand US Gold. Une pléiade de titres sont pourtant présentés. Certains valent le détour : *Foft (Federation of Free Traders)*, un peu à la « Elite », mais plus vaste et plus riche sur le plan scénarique. A retenir également *Super Skills*, une simulation sportive ; *Technocop*, un jeu d'action où vous êtes au volant d'une voiture futuriste et armée jusqu'aux dents ; *Roy of Rovers*, une simulation de football ; *Dark Fusion*, un classique shoot-them-up avec scrolling horizontal ; *T-Rex* sur *C 64 ; Ultimate Golf*, une simulation de golf sur *PC, ST* et *C 64*.

Hewson bascule enfin sur 16 bits avec les conversions de ses derniers grands succès sur *ST* et *Amiga : Cybernoïd, Nebulus, Netherworld* et *Zynaps*. Que de chefs-d'œuvre ! **Horizon Software** : *Luxor, Mafdet, Veteran* sont les trois premiers titres d'un nouvel éditeur qui privilégie le *ST*.

Infogrames : des versions anglaises comme *Hostages (Operation Jupiter)* ou *North & South (Tuniques Bleues)*, plusieurs annonces : *CD Music*, programme musical sur *Amiga ; Stuntman* une course auto sur *ST, PC, Amiga, C 64, CPC, Spectrum* et *Action Service*, jeu d'arcade de Cobrasoft. A plus long terme un *Tintin* inspiré de « On a marché sur la lune ». BD toujours, *La quête de l'oiseau du temps*. Un jeu de rôle en 3D, qui s'appelle provisoirement *Heroïca*, était montré derrière le stand. Les quelques graphismes et animations disponibles semblent bien augurer du produit.

Loriciels présente *944 Turbo Cup*, (toutes machines), course automobile qui fait forte impression tant pour les graphismes que les sons et l'animation. **Mirrorsoft** abrite dans un grand stand **Image Works**, **Cinemaware, FTL, PSS, Spectrum Holobyte.** *Speedball* de **Image Works** met en scène deux équipes armées et blindées qui lancent une balle d'acier, entre le volleyball et le foot américain. Le terrain est vu d'en haut, la balle monte vers l'écran et l'on hésite à s'écarter pour l'éviter tant l'illusion du mouvement est forte. Graphismes et sons impressionnants par les auteurs de *Xenon*. **Cinemaware** fait mieux que *Defender of the Crown* avec *Lords of the Rising Sun*. Annoncé en version *Amiga* pour le 1er janvier 89 ; *C 64, ST* et *PC* suivront...

FTL qui s'apprête à diffuser la version *Amiga* de *Dungeon Master*, promet des niveaux supplémentaires sur *ST* (sous le titre *Chaos Strikes Back*) et travaille à un *Dungeon Master II* (laissons-leur le temps de travailler). **Incentive** : rien de fracassant. Un seul nouveau titre : *Total Eclipse*. Un jeu 3D aux graphismes pleins dans la ligne de *Driller* qui vient d'être adapté pour *ST* et *Amiga*. **Level 9** présente un jeu d'aventure dans la lignée des *Gnome Ranger* et *Knight Orc*. Son titre : *Lancelot*. Il sort sur *ST, Amiga, Mac, PC, CPC, Spectrum, Atari XL/XE, C 64* et *Apple II*. **Linel** est une toute jeune société... suisse. *Kaiser* est un jeu de stratégie avec de très beaux graphismes. Le joueur bâtit un empire basé sur le commerce du blé, l'acquisition de terres, de châteaux, la création de villes et de villages. Ce qui lui permet d'encaisser des revenus : taxes, etc. Huit joueurs au total peuvent s'affronter. Un jeu presque exclusivement graphique, très agréable à pratiquer et un ingénieux système de jeu. Sortie fin novembre sur *ST*, en janvier sur *Amiga*.

Crown : un autre jeu où prime la stratégie. Ici, ce sont l'espionnage, les guerres et le commerce qui constituent la trame essentielle. Resomptueux graphismes : 58 couleurs simultanées sur *ST* et *Amiga*, en février 89. *Ice and Fire :* ce jeu d'aventure sort sur *ST* et *Amiga* en novembre. Sujet : un malade tente de se guérir d'une maladie grave. On lui propose un traitement qui nécessite l'usage d'une machine révolutionnaire. Cette expérience le propulse dans un monde onirique. Il doit stopper la guerre et revenir... à lui. Ce jeu d'aventure ressemble beaucoup aux produits Magnetic Scrolls *(Jinxter, Corruption,* etc.).

Novagen : après le succès retentissant de *Mercenary*, cette société avait pris un certain recul. Ils reviennent avec des titres prometteurs : *Battle Island Damocles*. A retenir : *Transfighter* et *Hell Bent*, un simili *Goldrunner*.

Mandarin Software : *Pioneer Plague (Amiga)*, un méga-jeu d'action/aventure qui allie habilement stratégie et réflexes. Particularités : excellente animation, splendide environnement sonore ! Des graphismes étonnants (4096 couleurs simultanément à l'écran). Sortie en octobre. *Lombard Rallye (ST) :* un jeu d'action/simulation. Sortie prévue sur *ST* et *Amiga* en octobre, sur *PC* en novembre.

Chez **Microdeal** : *Fright Night*, une histoire de vampires sur *Amiga, Jug* sur *ST, Turbo Trax*, une course de voitures sur *Amiga, Tetra Quest* sur *ST, Airball* sur *Amiga, International Soccer* sur *Amiga, Major Motion* sur *Amiga* et *Tanglewood* sur *Amiga*. Les quatre derniers étaient déjà disponibles sur *ST*. **Ocean** s'oriente vers les conversions des jeux d'arcade, ainsi que sur les licences de films à succès. Ces programmes ne sont pas encore terminés. En ce qui concerne l'arcade, nous attendons dans les prochains mois *Typhoon* sur 8 bits ainsi que *Victory Road, Opération Wolf, Dragon Ninja* et *Wec le Mans* (sur tous les formats). Pour les licences : *Robocop, Les Incorruptibles* et *Rambo III* sur 8 bits uniquement. Un autre programme, *Batman*, devrait présenter des graphismes extraordinaires.

Chez **Palace Software**, un seul nouveau titre annoncé : *Cosmic Pirate*. **Psygnosis** : *Menace* vient d'arriver pour *Amiga* (bientôt sur *ST* et *C 64)*. C'est un superbe shoot-them-up dans la lignée de *R-Type*. Et puis de nombreux programmes, tous plus beaux les uns que les autres, arrivent dans les prochains mois sur *ST/Amiga : Aquaventura* (arcade/aventure), *Ball* (superbe jeu d'arcade), *Closter* (arcade), *Chrono Quest (Explora* remanié). **PSS** veut renouveler le wargame avec *Waterloo*. La bataille en 3D réaliste, rompt avec les représentations en fil de fer. Un label nouveau, **Rebel**, créé par **FIL**, pour éditer des adaptations d'arcade. Le premier fera un tabac : *Shinobi* sur *ST, Amiga* et les 8 bits.

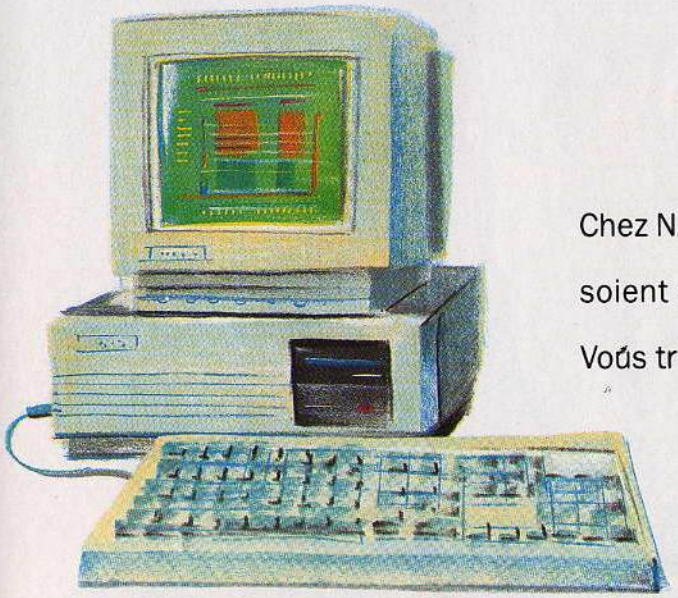
Sega était présent avec une excellente démo de l'adaptation de *Thunder Blade*. D'autres titres sont annoncés : *Kenseiden, Phantasy Story* et *Miracle Warriors*.

Système 3 : deux chefs-d'œuvre arrivent : *Last Ninja II* sur 8 bits, puis plus tard sur *ST/Amiga*, et le super *International Karaté +* sur *ST*. **Ubi Soft** présente quatre jeux quasiment disponibles *(Iron Lord, Skate Ball, Puffy's Saga, Final Command)* plus trois autres qui se feront attendre : *BAT, Dracula* et *Fer et Flamme*.

US Gold parle aussi beaucoup de conversions d'arcade avec le fantastique *Thunder Blade* et *Tiger Road*, un grand programme de combat de **Capcom**. Une nouvelle version de *Out Run* qui devrait être beaucoup plus rapide et offrir beaucoup de nouveaux éléments (tous formats). Arrivent aussi *Realm of the Trolls* et *Joan of Arc*, deux jeux d'arcade réalisés par la firme allemande **Rainbow Arts**. Nous reviendrons dans le prochain numéro de *Tilt* sur les nouveautés de ce PCS, et durant plusieurs mois, testerons les innombrables softs annoncés à Londres il y a quinze jours, dès leur parution.

Dossier réalisé par Dany Boolauck, Alain Huyghues-Lacour, Denis Schérer.

LA MICRO EST CHEZ NASA, DEMANDEZ LE PROGRAMME.



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



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

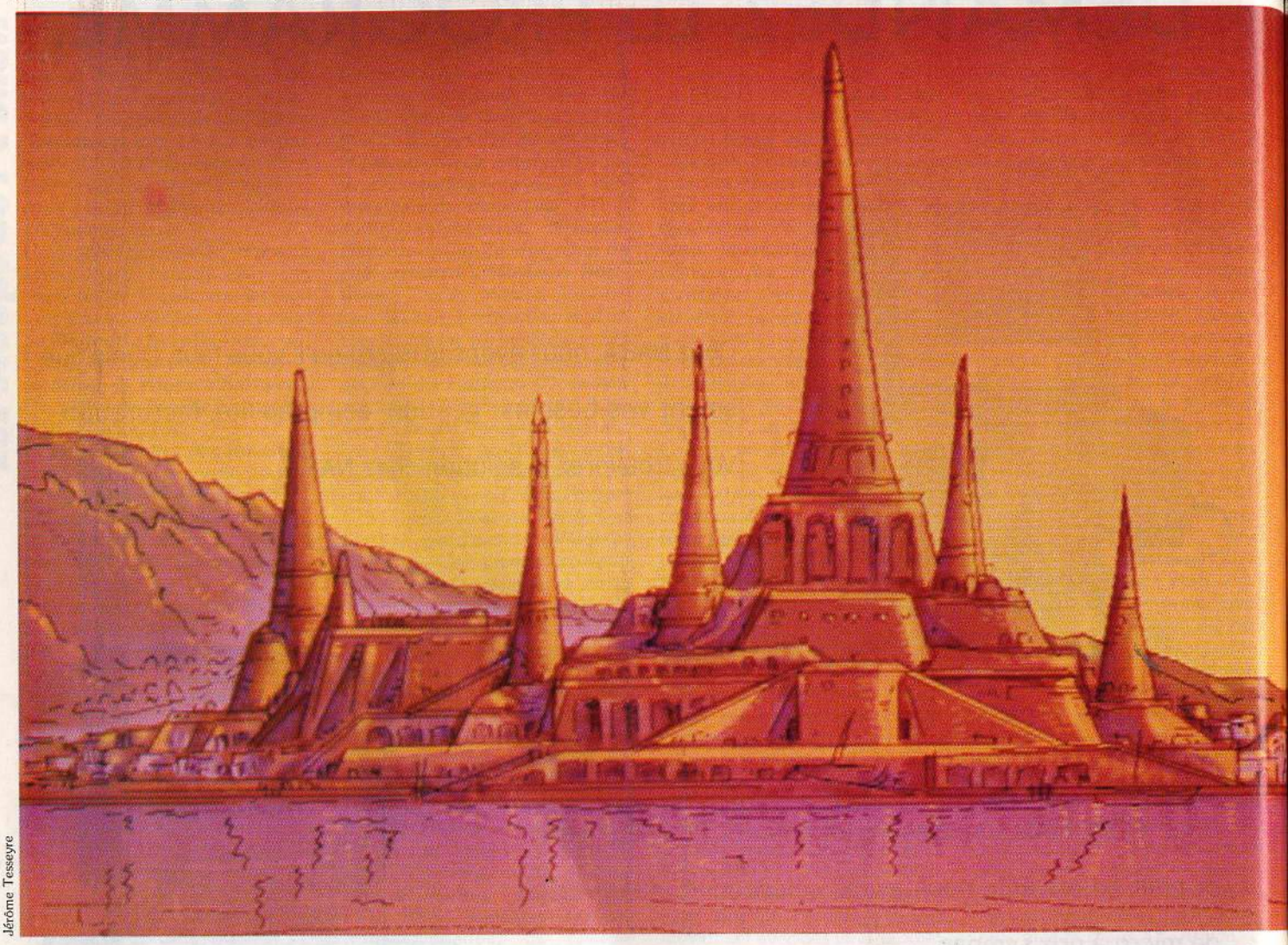


Chez NASA, à chacun son logiciel: jouer, travailler. Alors, n'hésitez pas à demander le programme. Chez NASA, nous saurons vous conseiller.

NASA électronique

TV. HIFI. VIDEO. MICRO.

Bordelais Lemeunier/Leo Burnett



Jérôme Tesseyre

Questron II

AMIGA ST

Accessible à tous ce jeu de rôle contient tous les ingrédients d'une aventure palpitante et riche en rebondissements. La destruction du Livre de Magie est votre but final, si les monstres de Landor vous en laissent le temps.

SSI. Scénario et design : Charles et John Dougherty ; programmation : Westood Associates.

Déjà testé sur la version *C 64*, (voir *Tilt* n° 54, page 108), nous avons jugé nécessaire de vous présenter *Questron II* dans sa version 16 bits. Revenons brièvement sur le scénario. Il reprend l'histoire laissée délibérément en suspens par les auteurs dans *Questron I*. Après avoir vaincu Mantor et récupéré le Livre de Magie, Mesron, votre guide mystique, vous indique le moyen de le détruire. Crée par Mantor et six sorciers, le Livre de Magie ne peut pas être anéanti par des moyens connus, magiques ou non. La solution que propose Mesron consiste à remonter le temps pour empêcher sa création.

On entre rapidement dans le vif du sujet étant donné l'absence de création d'aventurier. Des attributs classiques tels que le charisme, la force et l'agilité définissent le personnage. Trois indicateurs sont à surveiller : la nourriture, les points de vie et l'or. Le monde de *Questron II*, Landor, ne réserve aucune surprise aux aventuriers de *Questron I*. On y retrouve les éléments habituels, c'est-à-dire deux îles aux paysages très variés (marécages, plaines, forêts et montagnes). Bien entendu, les monstres y pullulent dans tous les secteurs, sauf les villes. Certains d'entre eux sont amicaux et vendent des renseignements importants.

Une rapide exploration de la première île vous donne une idée des endroits intéressants à visiter. Villes, château et cathédrales sont les lieux clés de la première partie. Les débuts sont pénibles pour notre aventurier, vu sa faiblesse et sa vulnérabilité. En outre, on se rend très vite compte que le moindre contact, amical ou non, est vénal. En effet, l'or est un élément primordial et les moyens classiques pour s'enrichir (pillages et combats) sont insuffisants pour bien démarrer. Vous êtes donc obligé de tenter votre chance dans les casinos. Le Black Jack est indubitablement le moyen le plus rapide de se faire de l'argent. Prenez le temps qu'il faut pour réunir une somme plus que rondelette, elle vous permet de progresser à pas de géant dans le jeu. Un homme riche doit aussi être prévoyant. Ouvrez un compte en banque. Cette opération vous préservera de la douloureuse expérience



En voyage, prévoyez de la nourriture (ST).

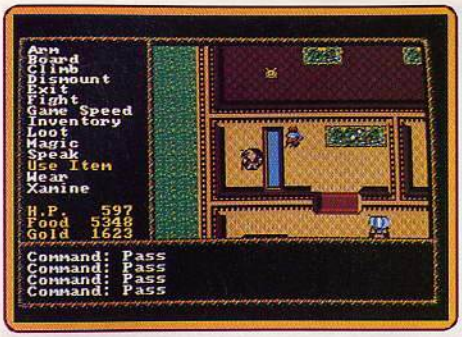
du joueur se retrouvant sans une pièce d'or après la mort de son personnage. S'armer et s'enrichir c'est bien, s'informer c'est mieux. Le glanage d'informations se fait toujours en échange d'espèces trébuchantes. A ce propos, évitez toute forme de violence si vous désirez établir un contact favorable avec les habitants de Landor (gare aux gardes !). Les sorts magiques n'échappent pas aux lois du commerce. Ainsi,.des Mystics ont pignon sur rue dans certaines villes et il vaut mieux les visiter avec une bourse pleine à craquer. Les lieux clés à investir sont les cathédrales et le Château Rouge. Une visite au château vous permet, si vous avez la bonne clé, de visiter la Salle



Les cathédrales recèlent des mystères.



Des donjons en 3D avec la possibilité d'utiliser l'auto-plan à l'aide d'un objet magique.



Le château, un lieu bourré d'indices.

des Visions et d'entrer en contact avec Mesron. Ce dernier évalue votre progression qui, si elle est satisfaisante, vous donne droit à un passage de niveau. Landor évolue au fur et à mesure que votre personnage s'aguerrit. Après avoir investi, avec succès, l'unique tombe de l'île (cherchez dans les cathédrales), les villes côtières vous proposent l'achat de navires. La conquête de la deuxième île devient votre prochain objectif. C'est là que vous devez explorer les donjons et trouver les moyens d'empêcher la création du Livre de Magie. Les combats contre les monstres, malgré les fréquences, ne sont pas gênants. Seuls les monstres des donjons sont vraiment dangereux. Prudence.

Questron II est un jeu de rôle simplifié à l'extrême et correctement réalisé. Essentiellement graphique et entièrement animé, il est tout à fait indiqué pour ceux qui débutent dans le jeu de rôle. Le confort de jeu obtenu par l'usage exclusif de la souris est à souligner.

Nous avons également apprécié les donjons en 3D et l'auto-plan (il faut posséder l'objet magique adéquat). Le gros défaut du programme réside dans la facilité à gagner de l'argent au casino.

Grâce à la sauvegarde et à une manipulation de disquettes, on gagne facilement et en quelques minutes. De quoi finir le jeu ! Quand on sait que l'or est le moteur du jeu...

Les graphismes sont satisfaisants ainsi que l'animation et le bruitage. *Questron II* est en définitive, un jeu très agréable, accessible à tous. Un mot sur la version *ST* : elle ne présente aucune différence notable avec celle de l'*Amiga*. (Disquette).

Dany Boolauck

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

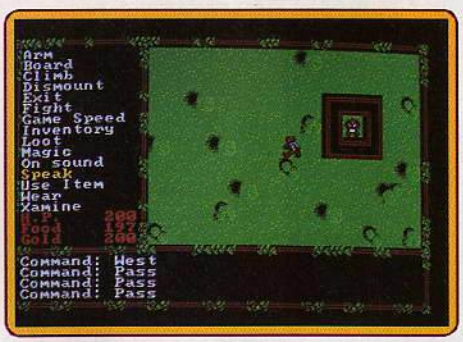


Moyens de transport : l'aigle et le dromadaire.

Version Apple II GS

Questron II sur *Apple II GS* est quasiment identique à la version *Amiga* dont vous venez de lire le test dans les pages précédentes. Le scrolling multidirectionnel est toujours très légèrement saccadé et tous les élément qui constituent le décor de Landor, le pays de Questron sont similaires.

Les seules différences notables résident dans le menu de départ. Celui-ci regroupe toutes les options initiales nécessaires, alors que la version *Amiga* propose un sous-menu pour tout ce qui concerne la manipulation des personnages.



Des graphismes réussis (PC).

L'environnement sonore est plus soigné sur la version GS. Réalisé par l'équipe de SSI (à qui l'on doit notamment la version GS de *Roadwar 2000*), *Questron II* est un magnifique jeu de rôle, à mi-chemin entre les *Ultima* et les *Bard's Tale*.

François Hermellin.

Type	*rôle*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*D*



Un environnement sonore soigné (GS).

Version PC

Cette version PC et compatibles, est très réussie en mode EGA, les graphismes sont riches en couleurs et l'animation est correcte. En revanche, en mode CGA, le résultat est nettement moins bon d'un point de vue graphique. Le bruitage, quant à lui, n'est pas très convaincant. Néanmoins, *Questron II* reste un bon soft dans l'ensemble. (Disquette). Dany Boolauck.

Type	*rôle*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Prix	*n.c.*

Le Manoir de Mortevielle

AMIGA

L'ambiance exceptionnelle du Manoir a su nous séduire sur ST. Découvrez les tensions feutrées qui opposent les proches de Julia sur les écrans et par la voix des Amiga. Un programme français parmi les plus réussis qui restera longtemps une référence : à voir absolument.

Lankhor. Programmation : Bruno Gourier, Beatrice et Jean-Luc Langlois ; graphismes : Bernard Grelaud, Maria Dolores et Dominique Sablons ; version Amiga : Alex Livshits.

Ce logiciel, chéri par la rédaction de *Tilt* pour sa qualité, doublement distingué par un Tilt d'Or, passe enfin sur l'*Amiga* ! Le scénario brille par sa simplicité : vous (Jérôme Lange), accourez au château de Mortevielle, alerté par un télégramme de votre amie Julia Defranck, qui est très malade, en danger de mort. Elle réclame votre aide discrète. Vous affrontez une tempête de neige pour découvrir le silence inquiétant de l'imposant manoir, troublé par les hurlements des bêtes de la forêt, les coups tranquilles de la cloche de la chapelle et les pas feutrés des hôtes du manoir. Max, le domestique, vous annonce que Julia est morte et que la tempête qui fait rage vous contraint à rester un moment au manoir.

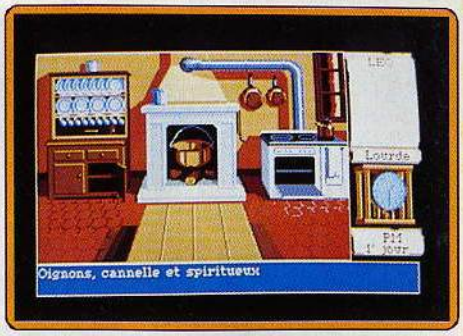
Julia est-elle vraiment morte d'une embolie pulmonaire ? Sur quels motifs reposait sa peur ? Il vous faudra faire parler les objets et les gens. Les personnages s'expriment distinctement grâce à une synthèse vocale de qualité, encore faut-il qu'ils condescendent à répondre aux questions qui vous



Accueil glacial, mesurez vos paroles !



Un instant de solitude, le moment d'inspecter le contenu des tiroirs. Appréciez le luxe !



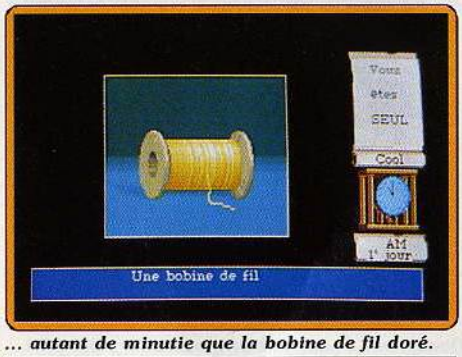
Bâfrez-vous discrétement, le repas est passé !



Il vous faut élucider un décès suspect...



Les graphismes ont soigné cette bague avec...



... autant de minutie que la bobine de fil doré.

brûlent la langue. Les meubles regorgent d'objets superbement dessinés au point qu'une vulgaire brosse en chiendent rivalise sur l'écran de l'*Amiga* avec les bijoux et les armes de collection. Les graphistes ont pris plaisir à travailler la texture, les reflets de babioles et bibelots qui feraient la joie d'un antiquaire de luxe.

La discrétion de votre enquête sera une condition indispensable de son succès. A force d'avoir à vous répondre que « vous êtes trop curieux » ou pire, de vous surprendre farfouillant dans les tiroirs, vos hôtes vous mettront dehors poliment mais fermement, malgré la tempête ! Le patient travail de détective révélera d'abord de nouveaux mystères : quelle est la logique des rapports entre les pensionnaires ? Pourquoi certaines questions irritent-elles particulièrement certaines personnes ? Qu'appelle-t-on le mur du silence ? Avis aux petits malins et petites malignes qui demanderaient la solution toute cuite à d'heureux possesseurs d'*Atari ST* parce qu'ils disposent depuis plus d'un an du logiciel : il est possible d'ouvrir le passage secret en à peine plus de deux temps et trois mouvements mais un carton rébarbatif s'interpose et exige quelques détails concernant les personnages et les lieux. Détails qui ne s'inventent pas. Et faute de réponse judicieuse, le passage se referme...

Savourez *Le Manoir* sans esprit de performance... Ce logiciel de qualité, au ton original, se distingue du reste de la production par une excellente liaison entre les bruitages et les images, et par un scénario soigné. L'animation reste très discrète, quasiment limitée au visage de votre interlocuteur du moment. Le jeu se mène à l'aide de menus déroulants et en cliquant le curseur sur des zones de l'écran. Lors des dialogues, tous les propos possibles s'affichent à l'écran. Les auteurs nous évitent ainsi les affres des analyseurs de syntaxe trop pauvres qui refusent tout ce que vous leur proposez. Le déroulement de votre séjour, les résultats partiels de votre enquête vont fournir la matière de nouveaux sujets de conversation : ils s'afficheront en temps voulu sur les menus de dialogue.

Tandis que la version *ST* marquait une révolution par rapport à la version *QL*, l'adaptation sur *Amiga* reste très proche dans son esprit du résultat obtenu sur *Atari*, mais les écrans ont été redessinés, les graphismes gagnent en finesse et certains détails signent la transformation.

Ainsi, dans le bureau, l'ameublement rustique en version *ST* devient subtilement luxueux : la glace arrondie gagne en surface et devient rectangulaire, la lampe à l'abat-jour banalement tronconique se voit préférer pour l'*Amiga* une superbe lampe de bureau en cuivre astiqué de frais. La version sur *QL* a été testée dans le n° 35 (page 148), la version *ST* est décortiquée dans le n° 45 (page 64). (Disquette et notice en français).

Denis Schérer

Type	*aventure policière*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	*C*

The President is Missing

PC ET COMPATIBLES EGA ET CGA

Y a-t-il un président à la Maison Blanche ? Non ! Et à l'Elysée ? Non plus ! Où sont ils ? A vous de les localiser !

Cosmi distribué par Microprose

Gonflée, l'équipe qui fondit du ciel un petit matin de 1996 sur un gros immeuble de Vaduz (qui est — comme chacun sait — la capitale du Lichtenstein !). En effet, le commando commence à démoraliser les gardiens du lieu à coups de projectiles et d'explosifs divers avant même d'avoir posé les hélicoptères.

La fine équipe, apparemment fort bien renseignée, décourage à l'aide d'arguments aussi radicaux que

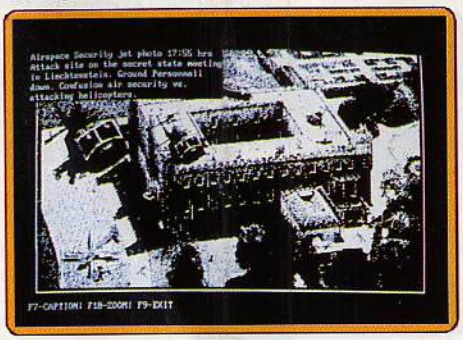
S.O.S AVENTURE



C'est bien le président. Ecoutez son message, examinez soigneusement la photo peut-être que...



... le zoom sur sa montre donne un indice ? (PC).



Documents en noir et blanc même sur carte EGA.



Cette photo figure seulement en version C 64.



Vous aurez à travailler sur texte (C 64)...



... et sur les copieux fichiers de la CIA (C 64).

meurtriers toute velléité de résistance, et interrompt un très sérieux séminaire, que tient une bande de vieux messieurs d'origines variées. Il est déjà fort inhabituel de voir à Vaduz, coincé entre la paisible Suisse et la pacifique Autriche, une scène de bataille digne de Beyrouth, au Liban. Mais que les assaillants repartent avec le Président des États-Unis d'Amérique, le Président français, au total une dizaine de chefs d'état ou de gouvernement, réunis pour un discret séminaire de travail, c'est nouveau et intéressant.

Il fallait que la situation sorte nettement de l'ordinaire pour que le vice-président américain s'adresse à un « special independant investigator », c'est-à-dire, en bon français, à vous. Pas question de jouer vagassement d'un œil en écoutant de la musique d'une oreille, et en consultant les nouvelles sur le journal de 1988. La recherche du président requiert toute l'intelligence et la capacité d'attention du joueur.

La première phase consiste à éplucher le dossier : les indices fournis se révèlent aussi nombreux que décevants. Vous disposez de trois disquettes, bourrées de documents et d'une cassette audio. Nous ne sommes pas dans une aventure classique, un labyrinthe où l'on transporte des objets, mais dans une enquête qui évoque plus la série des *Meurtres* de Cobrasoft. Le dossier comprend la synthèse établie par les services de renseignements sur l'enlèvement des chefs d'États, les photos établies pendant le feu de l'action, celles envoyées par les terroristes pour authentifier leurs revendications, d'autres prises par des satellites espions américains, etc. Vous avez accès aux banques de données de la CIA, qui contiennent des fiches individuelles, des noms de codes de terroristes potentiels, des listes d'organisations.

La cassette vidéo comprend des enregistrements d'écoutes téléphoniques, des messages en morse, que vous pourrez décoder avec votre *PC*, transformé pour l'occasion en machine de décryptage.

Vous vous casserez les oreilles à déceler des indices derrière les voix du président américain ou français, qui enregistrent sous la menace. Vous devrez passer au scalpel les revendications, au style très « Djihad islamique » des ravisseurs. Votre américain, lu et écouté, votre connaissance du morse feront de nets progrès pendant l'étude du dossier.

La phase active du programme vous fait diriger les agents secrets. Ils comprennent les ordres clairs et simples : surveillez telle personne, à tel endroit et à l'adresse suivante. Peu à peu, vous reconstituerez l'affaire, à l'aide de vos sbires qui suivent, photographient, enregistrent, interrogent, perquisitionnent officiellement (car ils sont des fonctionnaires américains) ou officieusement car ils ne sont pas partout les bienvenus. *The President is Missing* est une formidable enquête sous des dehors austères : documents monochromes, bande-son faite de crachouillis immondes, livret austère. Un gros défaut à signaler : le jeu est strictement inutilisable sur carte Hercules, car le texte ne se distingue alors pas du fond. (Notice en anglais, traduction en français prévue.)

Denis Schérer.

Type ____ *aventure policière*
Intérêt ____ *15*
Graphisme ____ *–*
Animation ____ ★★
Bruitage ____ *cassette audio*
Prix ____ *C*

Commodore 64

Le programme n'offre pas de différences notables avec la version *PC*. Attention, les délicates disquettes sont à ce point bourrées de données qu'elles ne supportent pas l'utilisation d'accélérateurs de chargement. Et la même cassette audio vous aidera à résoudre le mystère du raid du 6 juin 1986.D.S.

Type ____ *aventure policière*
Intérêt ____ *15*
Graphisme ____ *–*
Animation ____ ★★
Bruitage ____ *cassette audio*
Prix ____ *B*

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

NOUVEAU !
Pour vos commandes
N° VERT 05 05 13 00
APPEL GRATUIT

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*

AMSTRAD

6 PACK VOL.	95 F	145 F
* 1943	95 F	145 F
A.T.F.	75 F	135 F
* ACTION	145 F	195 F
* ACTION FORCE	95 F	153 F
ADVENCED ART STUDIO		259 F
ALBUM UBI	149 F	175 F
ALBUM EPYX	99 F	159 F
ARCADE ACTION	109 F	185 F
ARKANOID 2	89 F	139 F
ARTIC FOX	149 F	175 F
ASPHALT	115 F	149 F
BAD CAT	95 F	145 F
BALL BREAKER	65 F	
* BARBARIAN II	85 F	135 F
BARD's TALE 1	145 F	195 F
BEYOND THE ICE PALACE	95 F	139 F
BIONIC COMMANDOS	95 F	139 F
BLOOD BROTHERS	95 F	145 F
BOBO	155 F	195 F
BUBBLE BOBBLE	95 F	145 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	95 F	145 F
CHARLIE CHAPLIN	95 F	145 F
CHUBBY GRISTLE	79 F	149 F
COMBAT SCHOOL	85 F	145 F
CONSPIRATION	145 F	185 F
CRAZY CARS	129 F	159 F
* DALEY THOMP.'S OLYMP.	95 F	139 F
DARK SIDE	95 F	139 F
* DEFENDER OF THE CROWN	NC	NC
DESOLATOR	95 F	145 F
DRAGON'S LAIR II		109 F
* DREAM WARRIOR	95 F	139 F
* E.X.I.T.	135 F	175 F
ELITE COLLECTION	139 F	159 F
* EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99 F	145 F
ENDURO RACER	75 F	109 F
F-15 STRIKE EAGLE	95 F	145 F
FER ET FLAMME		249 F
* FIRE AND FORGET		135 F
GABRIELLE	119 F	155 F
GAME SET ET MATCH	115 F	159 F
* GARY LINEKER'S S. SKILLS	95 F	145 F
GAUNTLET II	95 F	139 F
GEE BEE AIR RALLY	95 F	145 F
* GOLD SILVER BRONZE	145 F	195 F
GOLD HITS III	109 F	189 F
* GREAT GIANNA SISTERS	99 F	129 F
GRYZOR	85 F	145 F
GUNSHIP	145 F	185 F
GUNSMOKE	95 F	145 F
HERCULES	95 F	145 F
HIT PACK II	89 F	135 F
HIT PACK III	89 F	135 F
HOPPING MAD	95 F	145 F
* HOT SHOTS	95 F	135 F
IKARI WARRIORS	95 F	129 F
IMAGINE ARCARDE HITS	99 F	145 F
IMPACT	99 F	149 F
IMPOSSIBLE MISSION II	89 F	135 F
INTERNATIO. KARATE	99 F	
JACKAL	55 F	89 F
KARATE ACES	115 F	159 F
KARNOV	95 F	145 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
L'ARCHE DU CAP. BLOOD	145 F	199 F
L'OEIL DE SET	135 F	175 F
LA CH. DE GROTEMBOURG	125 F	159 F
LA COLLECTION KONAMI	99 F	179 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LA PANTHERE ROSE	99 F	145 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
LE NECROMANCIEN		129 F
* LEADERBOARD COLLECT.	145 F	185 F
LES GEANTS D'ARCADE	109 F	189 F
LES PRIVES	145 F	195 F
M'ENFIN	129 F	165 F
MANGE-CAILLOUX	85 F	129 F
MARAUDER	89 F	139 F
MASQUE PLUS		169 F
* MATA HARI	145 F	195 F
MATCH DAY II	85 F	139 F
MICKEY MOUSE	95 F	145 F
NIGEL MANSELL	95 F	145 F
NIGHT RAIDER	95 F	145 F
OUT RUN	95 F	139 F
OVERLANDER	95 F	145 F
PAPERBOY	75 F	125 F
PEGASUS	145 F	189 F
* PETER BEARD.' INT FOOT.	89 F	155 F
PEUR SUR AMITYVILLE	125 F	159 F
PIRATES		145 F
PLATOON	85 F	145 F
PREDATOR	85 F	139 F
PRO BMX SIMULATOR	69 F	
PROFESSION DETECTIVE		199 F
* RASTAN	75 F	135 F
RENEGADE	75 F	125 F
* ROAD BLASTER	95 F	139 F
ROLLING THUNDER	85 F	145 F
SALAMANDER	85 F	139 F
* SAMOURAI WARRIOR	95 F	149 F
SHACKLED	89 F	145 F
SIDE ARMS	95 F	135 F
SILENT SERVICE		139 F
SKATE CRAZY	85 F	139 F
SPACE RACER	135 F	189 F
STREET FIGHTER	95 F	149 F
STREET SPORTS BASK.	95 F	145 F
* SUMMER TIME SPECIAL	135 F	
SUPER STAR SOCCER	95 F	139 F
SUPER FLIPPARD	75 F	
SUPER HITS	95 F	139 F
SUPER HITS II	99 F	149 F
TARGET RENEGADE	85 F	139 F
TEN GREAT GAMES II	99 F	
TETRIS	95 F	135 F
* THE ARCHON COLLEC.	149 F	199 F
* THE FURY	95 F	145 F
THE HUNT FOR RED OC.	145 F	179 F
* THE TRAIN	115 F	
THUNDERCATS	89 F	145 F
TOP TEN ELITE	99 F	139 F
TRESORS D'US GOLD	99 F	159 F
TRIV. PURSUIT JUNIOR	175 F	225 F
TRIVIAL PURSUIT	175 F	225 F
TRIVIAL PURSUIT 6000		265 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	145 F
* V 2		165 F
* VINDICATOR (GR. BER.II)	95 F	135 F
VIXEN	99 F	139 F
WONDERBOY	79 F	115 F
* WINTER GAMES II	NC	NC
ZOMBI	125 F	149 F

ATARI ST

* ALDEDO		195 F
ALIEN SYNDROME		185 F
ARKANOID 2		185 F
ARMAGEDON		199 F
ARMY MOVES		175 F
BAD CAT		199 F
BARBARIAN (Psy)		195 F
BARBARIAN (Palace)		135 F
BARD'S TALE		225 F
BATTLESHIPS		145 F
BERMUDA PROJECT		185 F
BEYOND THE ICE PALACE		175 F
BILL PALMER		179 F
BIONIC COMMANDOS		185 F
BOB MORANE OCEANS		199 F
BOMBJACK		175 F
BUBBLE BOBBLE		175 F
BUGGY BOY		185 F
CARRIER COMMAND		229 F
CHARLY CHAPLIN		185 F
CHESS MASTER 2000		225 F
CHUBBY GRISTLE		165 F
COLONIAL CONQUEST (F)		229 F
CORRUPTION		229 F
CRASH GARET		245 F
CRAZY CARS		225 F
DEFENDER OF THE CROWN		269 F
DEJA VU		265 F
DUNGEON MASTER		239 F
EMPIRE CONTRE-ATTAQUE		185 F
ENDURO RACER		175 F
EXPLORA		335 F
F-15 STRIKE EAGLE		195 F
* FER ET FLAMME		279 F
FIRE AND FORGET		235 F
FLIGHT SIMULATOR II		345 F
* FOOTBALL MANAGER		189 F
* GARFIELD		175 F
GAUNTLET II		195 F
GOLDRUNNER II		199 F
GUNSHIP		245 F
* HOT SHOTS		165 F
IKARI WARRIORS		145 F
IMPACT		145 F
INTERNATIONAL SOCCER		185 F
* IRON LORD		265 F
* JEANNE D'ARC		265 F
JET		365 F
KARATE KID II		155 F
* KING OF CHICAGO		245 F
* L'ANNEAU DE ZENGARA		225 F
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD		275 F
* L'OEIL DE SET		245 F
LA GUERRE DES ETOILES		175 F
* LE MAITRE DES AMES		225 F
* LEADERBOARD COLLECTION		235 F
LEATHERNECK		199 F
* LES 3 MOUSQUETAIRES		199 F
LOCK-ON		275 F
MANOIR DE MORTEVILLE		175 F
MARBLE MADNESS		225 F
MASQUE		235 F
MICKEY MOUSE		185 F
NECROMANCIEN		165 F
* NIGHT RAIDER		185 F
OBLITERATOR		215 F
OFF SHORE WARRIOR		245 F
OPERATION JUPITER (G.O.G.N.)		199 F
OUTRUN		189 F
OVERLANDER		195 F
PANDORA		185 F
* PEUR SUR AMITYVILLE		225 F
PLATOON		185 F
PREDATOR		215 F
QUADRALIEN		185 F
QUESTRON II		225 F
RETURN TO GENESIS		185 F
ROADWARS		185 F
ROLLING THUNDER		185 F
SCENARY DISK EUROPE		199 F
SCENARY DISK JAPAN		175 F
SENTINEL		179 F
SIDE ARMS		185 F
SIDEWINDER		105 F
* SINBAD		185 F
SKRULL		215 F

APPLE II
APPLE GS
MACINTOSH
ATARI 2600
ATARI XE-XL
PCW
SPECTRUM
CONSULTER NOTRE CATALOGUE OU NOTRE SERVEUR MINITEL

SPACE HARRIER		175 F
SPACE RACER		195 F
SPITFIRE 40		185 F
STARTRECK		175 F
STELLAR CRUSADE		269 F
STREET FIGHTER		195 F
SUMMER OLYMPIAD		165 F
* SUPER HANG ON		189 F
TERRORPODS		195 F
TEST DRIVE		285 F
TETRIS		195 F
THE HUNT FOR RED OCTOBER		215 F
THUNDERCATS		185 F
TRIVIAL PURSUIT		275 F
TURLOG LE RODEUR		225 F
* TYPHOON THOMPSON		245 F
ULTIMA IV		225 F
U.M.S.		225 F
VECTORBALL		155 F
* VINDICATOR (Green beret II)		NC
VIRUS		185 F
VIXEN		195 F
VOYAGER 10		285 F
WARGAMES CONST. SET (F)		199 F
* WHIRLIGIG		185 F
WINTER OLYMPIAD		195 F
XENON		185 F
* ZOMBI		195 F
* ZYNAPS		185 F

AMIGA

* ALDEDO		195 F
ALIEN SYNDROME		179 F
ARMY MOVES		225 F
BARBARIANS (Psy)		249 F
BARD'S TALE II		245 F
* BERMUDA PROJECT		245 F
BEYOND THE ICE PALACE		225 F
BIONIC COMMANDOS		185 F
* BOB MORANE OCEANS		249 F
BIVOUAC		249 F
* BOMBJACK		249 F
BUGGY BOY		245 F
CARRIER COMMAND		229 F
CHUBBY GRISTLE		165 F
CORRUPTION		229 F
DEFENDER OF THE CROWN		299 F
DELUXE PAINT II		765 F
DUNGEON MASTER		NC
* EMPIRE CONTRE-ATTAQUE		195 F
EXPLORA		335 F
FERRARI FORMULA ONE		259 F
FIRE ET FORGET		235 F
FLIGHT SIMULATOR II		335 F
FUTURE TANK		145 F
GEE BEE AIR RALLY		195 F
* GREAT GIANNA SISTERS		255 F
* HOT SHOTS		165 F
IKARI WARRIORS		215 F
IMPOSSIBLE MISSION II		225 F
INTERCEPTOR		249 F
JET		385 F
* KING OF CHICAGO		325 F
* L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD		339 F
* LEADERBOARD COLLECTION		235 F
MACADAM BUMPER		349 F
* MAJOR MOTION		189 F
MANOIR DE MORTEVILLE		179 F
* MENACE		185 F
OBLITERATOR		195 F
* OFF SHORE WARRIOR		229 F
PANDORA		185 F
* PLATOON		215 F
QUESTRON II		225 F
RETURN TO GENESIS		195 F
* ROCKET RANGERS		299 F
* SACROPHASER		145 F
SCENARY DISK JAPAN		175 F
SKYCHASE		195 F
* SKYFOX II		199 F
* STARGLIEDER II		NC
STARRAY		235 F
STREET FIGHTER		195 F
* STRIKE FORCE HARRIER		225 F
* SUMMER OLYMPIAD		189 F
* SUPER SKI		215 F
TEST DRIVE		325 F
THE THREE STOOGES (F)		299 F
THUNDERCATS		215 F
* ULTIMA IV		225 F
VIRUS		195 F
* WHIRLIGIG		185 F

COMMODORE

APOLLO 18	99 F	149 F
BARD'S TALE I	109 F	275 F
BARD'S TALE III		199 F
BUGGY BOY	99 F	155 F
CALIFORNIA GAMES	95 F	145 F
CHUCK YEAGER	115 F	185 F
* DALEY THOMPSON	95 F	145 F
DEJA VU		165 F
DEFENDER OF CROWN	129 F	145 F
EMPIRE CONTRE ATTA.	95 F	145 F
GAME SET ET MATCH	125 F	175 F
GEE BEE AIR RALLY	95 F	145 F
* GOLD SILVER BRONZE	145 F	175 F
GREAT GIANNA SISTER	95 F	129 F
* GUNSHIP	145 F	195 F
* HAWKEYE	95 F	135 F
HIT PACK TRIO	89 F	129 F
* HOT SHOTS	95 F	129 F
LE TOUR DU MONDE 80 J.		159 F
LIVE AMMO	95 F	145 F
MAGNIFICIENT 7		175 F
* NETHER WORLD	95 F	125 F
OUTRUN	95 F	145 F
OVERLANDER	95 F	125 F
* PETER BERAD.'S FOOT	95 F	145 F
PLATOON	85 F	145 F
SALAMANDER	85 F	135 F
* SINBAD		165 F
* SUBBATTLE SIMULAT.	85 F	
SUMMER OLYMPIAD	95 F	145 F
* SUPERSKI	135 F	175 F
TEST DRIVE	95 F	145 F
THE TRAIN	99 F	149 F
THE THREE STOOGES		155 F
* VINDICATOR	95 F	145 F
VOYAGER		159 F

Contactez-nous pour connaître les nouveautés et les autres titres

IBM PC - PC 1512

4 x 4 OFF ROAD RACING		275 F
BOB MORANE OCEANS		249 F
CHUCK YEAGER	299 F	265 F
COMPILATION PC UBI		245 F
CORRUPTION		229 F
DEFENDER OF CROWN	245 F	245 F
DESERT RATS		219 F
* DOSSIER KHA	245 F	245 F
FLIGHT SIMULATOR 3.0		375 F
GAUNTLET		185 F
HOT SHOTS		179 F
IKARI WARRIORS		185 F
JET	399 F	399 F
KING OF CHICAGO		225 F
MISL SOCCER		275 F
* NIGHT RAIDER		185 F
OFF SHORE WARRIOR	195 F	195 F
PC HITS II	225 F	225 F
SCENARY DISK EUROPE	225 F	225 F
* SKYFOX II	235 F	225 F
* SONS OF LIBERTY		275 F
TEST DRIVE	265 F	265 F
* THE THREE STOOGES		269 F
TRIVIAL PURSUIT	265 F	265 F
VICTORY ROAD		275 F
ZAC MC KRACKEN		255 F

MSX

AMERICAN TRUCK (cart)	185 F
ANDROGYNUS (cart)	235 F
CRAZY CARS (cart)	235 F
FORMULE ONE SPIRIT (cart)	215 F
HYPERALLY (cart)	169 F
KNIGHTMARE (cart)	169 F
NEMESIS (cart)	169 F
NEMESIS II (cart)	195 F
PENGUIN ADVENTURE (cart)	169 F
PETER BEARDSLEY'S FOOT (K)	95 F
SALAMANDER (cart)	225 F
THE MAZE OF GALLIOUS (cart)	169 F
WINTER GAMES (K)	75 F
WORLD GAMES (K)	99 F

SEGA

AFTERBURNER	275 F
ALEX KID II	275 F
ALIEN SYNDROME	195 F
CHOPLIFTER	195 F
ENDURO RACER	195 F
GREAT VOLLEYBALL	195 F
* MAZE HUNTER 3D	275 F
OUT RUN	249 F
RESCUE MISSION	215 F
ROCKY	249 F
WONDERBOY II	275 F
ZILLION II	199 F

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS ST	75 F
ADAPTATEUR BUS CPC	125 F
BOITES RANGEMENT DISQUETTES SERRURE :	
– 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 IMPRIM. CENTRONIC POUR PC	79 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
CABLES PINCE CROCODILE	115 F
– AMIGA	146 F
– AMSTRAD	109 F
– ATARI ST	129 F
CAISSON POUR CLAVIER	599
CASSETTES VIERGES (les 10)	75 F
DISQUETTES VIERGES :	
– 3'' : boite de 5 (GODEX)	99 F
– 3'' : boite de 10 (AMSOFT)	250 F
– 3''1/2 : boite de 10 (PRECISION)	155 F
– 5''1/4 : boite de 10 (PRECISION)	95 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC (en V)	79 F
FILTRES ECRANS :	
– COULEUR 12''	179 F
– COULEUR 14''	239 F
– MONO. 12''	139 F
– MONO. 14''	149 F
HOUSSES :	
– AMIGA 500 ou 2000	125 F
– 464 ou 6128	115 F
– PCW 9512	149 F
PCW 8256	189 F
COMMODORE	125 F
PC 1512	189 F
520 ST	149 F
1040 ST	189 F
T09	165 F
KIT DE NETTOYAGE 3'' ou 3''1/2 ou 5''1/4	80 F
KIT DE TELECHARGEMENT (AMSTRAD)	95 F
LISTING 60 g. 400	100 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464	100 F
RALL. SOURIS ET JOYSTICK 20 cm pour ST	45 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
SPECTRUM INTERFACE	50 F
SUPPORT ECRAN 14'' (CPC-AMIGA)	160 F
SUPPORT ECRAN 12'' (PC-ST)	130 F
SUPPORT IMPRIMANTE 80 col. :	
– SANS RECEPTACLE PAPIER	199 F
– AVEC RECEPTACLE PAPIER	345 F
TAPIS SOURIS	75 F

MANETTES

CAPITAINE GRANT	99 F
ERGOSTICK	199 F
GUN-SHOT	59 F
2 GUN-SHOT	100 F
JY2 (double branchement)	59 F
2 HY2	100 F
MANETTE PC ANKO	155 F
PHASER GUN (AMIGA)	445 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
QUICK SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II +	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
SPEED KING	119 F
2 SPEED-KING	219 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO. DOUBLE-BRANCHEMENT	95 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 DOUBLE-PRISE	170 F
THE BOSS	139 F
2 THE BOSS	249 F
VENUS	149 F
WICO	145 F
2 WICO	245 F

THOMSON

CRAZY CARS	145 F	(tous)	199 F (8 9 9+)
ENDURO RACER	149 F	(tous)	199 F (8 9 9+)
F-15 STRIKE EAGLE	155 F	(5 6)	209 F (8 9 9+)
FLASH POINT	145 F	(tous)	199 F (8 9 9+)
GAME OVER	155 F	(tous)	209 F (8 9 9+)
JUNGLE HERO	129 F	(tous)	169 F (tous)
KUNG FU	109 F	(tous)	139 F (tous)
LES CAVERNES DE THENEBE	109 F	(tous)	139 F (tous)
MALETTE CREATION	ROM		579 (7 8 9 9+)
MALETTE COMMUNICATION			665 F (8 9 9+)
MISSION EN RAFALE	145 F	(tous)	189 F (8 9 9+)
RENEGADE	145 F	(tous)	199 F (8 9 9+)
STONE ZONE	109 F	(tous)	139 F (tous)
SPACE RACER	149 F	(6 8)	199 F (8 9 9+)
SPOTS D'ETE	145 F	(tous)	199 F (8 9 9+)
TOP GUN	145 F	(tous)	199 F (8 9 9+)
WIZZBALL	149 F	(tous)	199 F (8 9 9+)

B.P. 20 - 94141 ALFORTVILLE CEDEX
Téléphone : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

Vente par correspondance uniquement
Notre catalogue sur simple demande

COMMANDEZ PAR MINITEL
3615 - Tapez CLUBTEL * STAR

– 10 %

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
B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

TILT 10-88

NOM _____
Prénom _____
Adresse _____
Ville _____
Code postal _____ Tél. _____

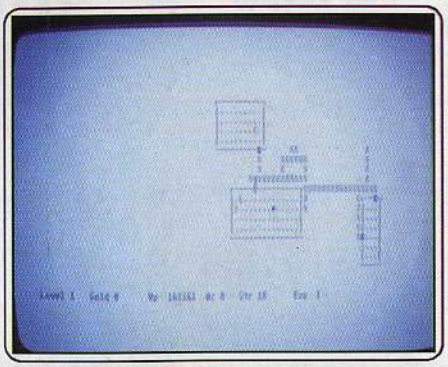
MODE DE RÈGLEMENT
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement + **20 F** ☐
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

S.O.S AVENTURE

Hack

Dangers multiples, monstres variés : une bonne initiation au jeu de rôle pour les débutants.

jeu de rôle : *type*
11 : *intérêt*
– : *graphisme*
– : *animation*
– : *bruitage*
A : *prix*



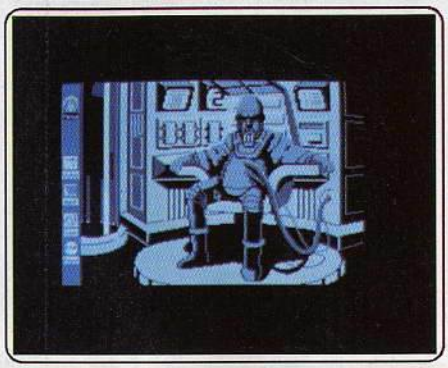
Amateurs de beaux graphismes et de musique de qualité, passez votre chemin. Ce Donjons et Dragons du domaine public n'est pas pour vous. En effet, ses seuls bruitages se limitent à quelques « bip » et son graphisme se résume à des lettres ou à des symboles. Quant au jeu, il se pratique uniquement au clavier par un système d'entrée, heureusement assez simple, à une touche. Et pourtant, il n'est pas dénué d'intérêt. Vous y incarnez un personnage d'héroïque-fantaisie (guerrier, magicien, etc.), accompagné de son chien fidèle (essayez donc de ne pas le tuer par mégarde car il vous sera utile dans certains passages). Votre but : récupérer l'Amulette de Yendor enfouie au plus profond d'un donjon recélant des dangers aussi multiples que variés. La panoplie des monstres est assez complète (cinquante-deux au total). Ceux-ci sont variés quant aux modes d'attaque et de défense. De même les objets trouvés sont divers et peuvent se révéler utiles ou catastrophiques. La magie est bien sûr de la partie, grâce aux sorts et aux objets magiques. Un jeu de rôle finalement assez complet qui pourra constituer une bonne initiation pour les débutants. (Disquette Station pour *Atari ST*.)

Jacques Harbonn

Space Quest II

Un humour douteux pour ce « Quest » néanmoins intéressant, surtout pour son riche univers 3D.

aventure graphique : *type*
13 : *intérêt*
★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ ★ ★ : *animation*
★ ★ ★ ★ : *bruitage*
D : *prix*



Peu échaudé par sa récente défaite, l'infâme Vohaul revient avec un nouveau plan. Et c'est encore une fois à vous, Roger Wilco, le plus maladroit des balayeurs intersidéraux, que revient la tâche écrasante de faire échouer ses projets. Dans la lignée des « Quest », ce jeu est peu innovateur mais intéressant. Il bénéficie d'une grande facilité de déplacement. L'univers proposé, en 3D, est riche et varié. En revanche, le sens de l'humour des programmeurs est assez discutable. Si certaines idées peuvent faire sourire, la plupart des notes comiques sont pitoyables. Ce sont, sans conteste, les graphismes qui constituent le point le plus faible de ce jeu, malgré la représentation en 3D. Issus d'un simple transcodage, ils sont aussi cubiques que ceux des autres versions et, ne bénéficiant pas de la couleur, ils se révèlent peu agréables et très confus. Ce logiciel aurait pu, avec une meilleure utilisation des capacités graphiques du *Macintosh*, être très bon. La version *Mac II* (livrée avec les autres versions), en couleur, échappe en partie à ces reproches et mérite une meilleure note. (Deux disquettes Sierra On Line pour *Mac +*, *SE* et *II*. Notice en anglais.)

Olivier Scamps

Knightmare

Le cauchemar se poursuit. Comment sortir du château peuplé de monstres et autres créatures maléfiques ?

aventure animée : *type*
12 : *intérêt*
★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ ★ : *animation*
★ ★ : *bruitage*
B : *prix*



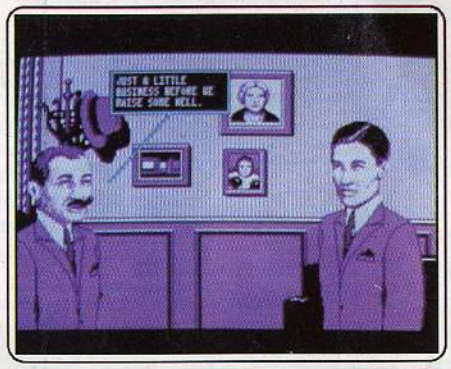
Vous voici dans un château peuplé d'habitants étranges. Votre but est bien sûr d'en sortir, mais aussi d'acquérir la connaissance. Vous guidez votre personnage au clavier ou à la manette de jeu. La plupart des actions passent par la « parole ». Le système utilisé est particulier, mais assez pratique avec un peu d'habitude. Il suffit de taper la première lettre du verbe pour le voir s'afficher. Si plusieurs mots possèdent la même initiale, un appui sur la barre d'espace les fait défiler un à un. Le système est identique pour le complément. Deux oracles vous donnent des conseils et vous font part de leurs réflexions tout au long du jeu, spontanément ou à votre demande. L'un est de votre côté, l'autre pas. Vous devez aussi combattre des monstres. Il vous faut donc découvrir les sorts, ramasser les pierres (elles peuvent servir d'armes de jet) ou, mieux encore, mettre la main sur une épée. Les graphismes des personnages sont bons mais les décors trop dépouillés. Animation et bruitages sont moyens, en dehors d'une bonne musique de présentation. Une initiation correcte pour le débutant mais insuffisante pour le passionné. (Disquette Activision pour *Atari ST*.)

Jacques Harbonn

The King of Chicago

Pinky Callahan arrive sur *PC* avec une notice de jeu entièrement traduite en français...

aventure style BD : *type*
15 : *intérêt*
★ ★ ★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ ★ : *animation*
★ ★ ★ : *bruitage*
anglais : *langue*
C : *prix*



Après l'excellente version disponible sur *Amiga* (*Tilt* 52), *The King of Chicago* parvient à conserver un contexte graphique convaincant sur *PC*. Les scènes mettent en place de nombreux personnages. Vous contrôlez les actes de Pinky Callahan, le futur « boss » de Chicago. Il s'agit en effet de choisir entre diverses « bulles » de dialogue pour lancer les ordres, de consulter fréquemment le plan de la cité, de visiter votre mère, de jongler avec amour et pots-de-vin... Le graphisme des scènes est superbe, comme digitalisé et parfois animé. Deuxième atout de cette aventure, sa maniabilité. Au joystick ou au clavier, deux manipulations (haut/bas et validation des « bulles ») suffisent à maîtriser la partie. La seule difficulté consiste à bien assimiler l'ambiance du jeu. Ubi Soft marque encore un point ici en proposant une traduction complète de la notice du jeu, notice qui décrit en détail les ambitions et caractères de chaque personnage. Il ne reste qu'une seule ombre au tableau : l'argot américain employé pour les dialogues... D'autant plus gênant que l'ordinateur choisit les réparties pour vous, passé un certain délai ! (Deux disquettes Ubi Soft pour *PC* et compatibles.)

Olivier Hautefeuille

20 000 Lieues sous les mers

Fidèle adaptation du roman de Jules Verne, vous serez captivé par les aventures du capitaine Nemo.

aventure/action animée : *type*
15 : *intérêt*
★ ★ ★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ ★ ★ : *animation*
★ ★ ★ ★ ★ : *bruitage*
C : *prix*



Le vaisseau du capitaine Farragut fait route à l'ouest, emmenant avec lui un célèbre savant, le professeur Aronnax... Un éclair blanc, un choc, nos personnages se réveillent à bord du Nautilus, le prestigieux engin du non moins prestigieux capitaine Nemo ! Sur fond de bande dessinée, cette aventure met en place des écrans graphiques somptueux. A la souris, vous sélectionnez un à un les objets qui vous entourent pour les examiner, vous changez de pièce, vous faites parler les personnages pour peu à peu gagner la confiance de Nemo et profiter au mieux de cette étrange épopée. Fidèle au roman de Jules Verne, le logiciel instaure bien vite une ambiance captivante, ambiance feutrée des grands fonds marins, décors superbes à l'intérieur comme à l'extérieur du vaisseau. Le joueur est soumis à une mise en scène ingénieuse : succession de scènes variées et cohérentes, phases d'animation, bruitages qui poussent le réalisme à l'extrême. On est sans cesse à mi-chemin entre roman et BD, intrigué par le suivi de l'aventure et la personnalité du seul maître à bord. Cette version *Amiga* est finalement très semblable à la version *ST* (*Tilt* 56). (Disquette Coktel Vision pour *Amiga*.)

Olivier Hautefeuille

les prix

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

A 500 512 Ko RAM + lecteur 3"1/2 + souris — **4725 F**
A 500 C A 500 + moniteur couleur 1084 — **7490 F**
A 2000 1 Mo RAM + lecteur 3"1/2 + souris — **11590 F**
A 2000 C A 2000 + moniteur couleur 1084 — **14790 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 interne A 2010	1690 F
3"1/2 externe A 1010	2090 F
5"1/4 ext. + affichage	2190 F
3"1/2 ext. + affichage	1790 F
MONITEURS	
Monochrome HR A 2024	NC
Couleur HR 1084	2990 F
Couleur HR reman. A 2080	4490 F
Couleur multi synchro	6990 F
EXTENSIONS	
512 Ko interne A 501	1095 F
2 Mo externe	4990 F
1,5 Mo int. sans mémoire	2100 F
2 Mo interne A 2052	3600 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe + cont. AMIGA A 500	6990 F
20 Mo interne + cont. PC A 2092/PC 5060	6150 F
20 Mo interne + cont. AMIGA A 2092/A 2090	6150 F
ÉMULATEURS	
PC XT + lecteur 5"1/4 A 2088 D	5600 F
PC AT + lecteur 3"1/2 A 2086 D	NC
GRAPHIQUE/VIDÉO	
Digiview	1990 F
Frame grabber N/B	8890 F
Frame grabber couleur	9350 F
Filtre électronique	2690 F
Genlocker vidéo comp. int. A 2300	NC
Genlocker vidéo comp. ext. GST 30	3390 F
Genlocker + encoder ext. GST 1000	14900 F
Encoder PAL EPAL	2590 F
Interface vidéo comp. PAL A 2032	790 F
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Tablette Easyl/500	4590 F
Tablette Easyl/2000	5390 F
Graphiscope II **PROMO**	1000 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. A4 ANGALIS	11990 F
Table traç. A3 ANGALIS	NC
Scanner CANON A4	11560 F
Scanner CANON A3	15120 F
Souris	270 F
Crayon optique	NC
TÉLÉMATIQUE	
Modem DTL 3000	6400 F
Modem DATAPHON S 21-23 D	3990 F
Émulateur ARCHOS	1190 F
Émulateur FLAMITEL	1490 F
Émulateur DIGA	990 F
SON	
Interface Midi	520 F
Perfect sound	990 F
Pro Midi studio	1590 F
Sound sampler	990 F
Visual Aural	2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		**AMSTRAD**	
120 D	1 850 F	DMP 3 160	2 290 F
LSP 10	2 790 F	DMP 4 000	3 995 F
MSP 15	4 590 F	LQ 3 500	3 990 F
STAR		**EPSON**	
LC 10	2 490 F	LX 800	2 690 F
LC 10 couleur	2 950 F	LQ 500	3 790 F
LC 24 10	4 990 F		

les promos

AMIGA 500 + moniteur couleur 1084

7490 F

+ GRATUIT : 1 PACK AU CHOIX

- **PACK LUDIQUE :**
  3 SUPER JEUX SURPRISE
  OU
- **PACK UTILITAIRE :**
  DELUXE PAINT + DELUXE PRINT
  OU
- **PACK BUREAUTIQUE :**
  SUPERBASE + TEXCRAFT

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10 % de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF : LE DÉFI !

PROMO -50 % SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
*sauf laser **de plus de 5 000 F.

les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

*sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F



3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix

AMIGA

LES LOGICIELS

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

GRAPHIQUE/VIDÉO	
Aegis Animator	950 F
Aegis Draw +	1899 F
Aegis Impact	1699 F
Aegis Video Titler	1400 F
Animate 3D	1299 F
Butcher	339 F
CAO 3D	1490 F
DeLuxe Paint II PAL	650 F
DeLuxe Print	900 F
DeLuxe Vidéo 1.2	950 F
Digipaint	580 F
Dynamic CAD	1100 F
Grabbit	299 F
Page Flipper	400 F
Photon Paint	650 F
Printmaster +	500 F
PRO Vidéo	600 F
Sculpt 3D	899 F
Silver	1700 F
TV Show	770 F
Vidéoscape 3D	1549 F
LANGAGES	
Aztec C Comp.	2000 F
Climate	370 F
Lattice C 4.0	1790 F
Macro Assembleur	679 F
MCC Pascal	670 F
True Basic	1184 F
MUSIQUE	
Aegis Audiomaster	590 F
Aegis Sonix	790 F
DeLuxe Music	800 F
Dr T'S	1990 F
Dynamic Drum	450 F
Future Sound	2000 F
Instant Music	293 F
Music Studio	399 F
Synthia	950 F
X Music	950 F
BUREAUTIQUE	
DB Man	1439 F
Page Setter Fr.	1690 F
Professional Page	3690 F
ProWrite	1120 F
Scribble	750 F
Superbase Pro	1490 F
Textcraft + V1.3	300 F
VIP Professional	1400 F
Vizawrite	1490 F
JEUX	
Barbarians	250 F
Arkanoïd	245 F
Arkanoïd II	NC
Ferrari F1	260 F
Jeanne d'Arc	300 F
Explora	350 F
Faery Tale	380 F
Capone	250 F
Xenon	220 F
Zoom	250 F
Superski	230 F
Tanglewood	250 F
Sub Battle	290 F
King of Chicago	290 F
Buggy Boy	250 F
Destroyer	320 F
Ice Hockey	220 F
Pandora	250 F
Bionic Commando	250 F
Garrison	250 F
Space Racer	200 F
Chess M 2000	260 F
Bermude Project	285 F
Iron Lord	NC
Macadam Bumper	NC
Ports of Call	380 F
Roadblaster	NC
The Three Stooges	295 F
Paladin	320 F
NOUVEAUTÉS	
Pow	NC
Romb Ruster	NC
Space Harrier	NC
Isp Hang On	NC
Enduro Racer	NC
Vixen	230 F
Carrier Command	290 F
California Games	NC
Platoon	260 F
Ultima IV	280 F
Arche Cpt Blood	NC
Menace	220 F
Summer Olympiad	220 F

LES LIVRES

Amazing Computing	45 F	Intuition	350 F
AmigaBasic	249 F	Langage Machine	199 F
Hardware Ref. Manual	295 F	Romkernel Manual	295 F
Programmer's Handbook I	295 F	Trucs et Astuces	199 F
Programmer's Handbook II	295 F	Trucs et Astuces (disk)	120 F
Sound and Graphics	240 F		
AmigaDos manuel Fr.	199 F		
AmigaDos Référence	149 F		
AmigaWorld	45 F		
Bien Débuter Amiga	149 F		
Clefs pour Amiga	195 F		

AMIE LE PRO.

WELLDONE

TI-58

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

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL |_|_|_|_|_|
TÉL. : _____
MON ORDINATEUR : _____
MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS : _____

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

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE _____ SIGNATURE

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



Message in a bottle

DENIS T. DE BRUXELLES

*Je cherche désespérément quelqu'un qui m'aiderait à résoudre une énigme de **Bard's Tale II** (Destiny Knight). Dargoth's Tower (niveau 4) : quel est le « Battlecry » demandé par la statue dans le Death Snare # 3 ?*
En fait, qu'est-ce qui permet de le connaître ?
Où se trouve (nt) l'(es) indice (s) pour le découvrir ?
*Pourriez-vous me permettre d'entrer en contact avec d'autres fanas de **Bard's Tale I, II, III** ? (Denis Toussaint. Rue Léon Théodor, 53. 1090 Bruxelles). Je détiens à coup sûr des indices et des réponses qui seront précieuses pour d'autres passionnés de cette trilogie.*

Denis C.

*Pour Frédéric sur EXL 100 (n° 56), dans **Meurtre à grande vitesse**, pour le minitel, je me demande s'il ne faudrait vraiment pas essayer sur un vrai minitel et non pas sur celui du jeu, mais je n'ai jamais eu l'occasion d'en faire l'expérience (depuis j'ai changé pour un ST). Pour l'ordinateur, il te suffit de taper « Run », le programme étant déjà à l'intérieur. L'ordinateur va te demander le code, c'est « Marignan », et le texte, c'est le puzzle, mais attention, il y a des lettres à remplacer (voir la notice du jeu). Moi, dans la boîte, j'ai trouvé une deuxième cassette, sous le boîtier en plastique, regarde si tu en as une aussi (si tu as l'original).*

SEGAFAN II

*Pour Olivier, Segafan (n° 56), pour battre Drago, dans **Rocky**, il faut faire au moins 90 à l'entraînement (je fais environ 100).*
Au combat, il faut s'approcher de Drago et faire :
1. Deux frappes au ventre, dans le vide et une à la tête et qui l'atteigne (faire très attention, car si on s'approche trop, on reçoit une pêche !).
2. Continuer comme au 1, mais puisque Drago se protège, on recule. Drago reçoit une frappe au bout de quatre ou cinq fois.
3. De temps en temps, il faut changer de tactique : deux coups à la tête dans le vide et un coup à la tête.
Avec assez d'entraînement, tu t'y habitueras et tu pourras mettre Drago au tapis.

THIERRY LE FOU

*1. Ayant un PC 1512, je désirerais avoir quelques pokes pour **Arkanoïd** (je vais au 28e tableau).*
*2. Dans **Les conquêtes d'Armorik le Viking**, sur PC 1512 toujours, au second territoire, je ne trouve pas la clef. Comment faire et quelles sont les difficultés que l'on est susceptible de rencontrer ? Quelques pokes seraient bienvenus pour ce jeu. (Clavier)*
*3. Dans **World Games**, comment réussir le rodéo (clavier) ?*

DOCTEUR JOE

*Pour David le Grand (n°56) dans **Crash Garett**, je te conseille de quitter Cynthia Sleeze. Puis frappe le type avec la barre de fer. Entre dans le hangar. Une fois dans l'avion, prends le papier. Ensuite retourne à ta base, téléphone à Glory, puis rend-toi chez elle.*
Comment fais-tu pour t'échapper des mains du baron Von Krull ? Où trouves-tu le rossignol ?
*Pour Philippe (n° 56) dans **King's Quest II**, après être allé chez Neptune, il faut te rendre au pont suspendu et ouvrir la première porte magique.*
Pour entrer dans le château de Dracula, utilise le déguisement que t'offre Grandma en échange de la soupe (que tu prends chez le nain).
*A moi. Comment faire pour tuer les horribles vers du quatrième niveau de **Dungeon Master** ?*
*Que faut-il à **Bad Cats** (écran où il y a la piscine) ? Que faut-il faire à **Red October** ?*
*Comment acheter des choses au cours d'**Ultima III** ?*
Je vous remercie d'avance. Longue vie à tous !!

MICKY

Sur Thomson TO8.
*Dans **Sapiens**, pouvez-vous me dire où sont dans le plan :*
— Le chef des Bras de Roc.
— Le chef des Hyènes folles.
*Dans **Game Over**, quand j'arrive à la fin du second monde, je tire les sortes de parenthèses laser et un moment après les mots « Game Over » apparaissent.*
Est-ce que j'ai fini le jeu ou est-ce que j'ai perdu ?
Le code est 31868.
*Y aurait-il des pokes pour **Renegade** ? Si oui, merci.*

DAVID

Quelques trucs pour Atari ST *et* Amiga.
*Pour ST, dans **Outrun**, après chargement du jeu, tapez « STARION ». Vous pouvez alors appuyer sur certaines touches spéciales. En voici quelques exemples :*
T : vous donne dix secondes
S : passe au tableau suivant
D : sauve l'écran sur disque
X : quitte le jeu
è : 60 secondes en plus
" : la même chose
B : encore 60 secondes
O : exécution pas à pas du programme.
*Sur ST encore, mais dans **Leatherneck** : pour débuter au niveau 2, appuyer sur le bouton gauche de la souris.*
Sur Amiga *maintenant.*
*Dans **Defender of the Crown**, pour avoir 2048 chevaliers, appuyer sur la touche K dès que l'écran-titre apparaît, et la garder enfoncée jusqu'au début du jeu. Ça marche dans 80 % des cas.*
*Dans **Insanity Fight**, il suffit d'appuyer simultanément sur les deux boutons de la souris, sur le bouton du joystick et sur la touche, pour accéder à n'importe quel niveau.*

ACTURUS L'AMSTRADIEN

*Dans **Le Passager du Temps**, je suis bloqué sur la plage de nudistes. Que faire ?*
*Dans **L'Arche du capitaine Blood**, je n'arrive pas à obtenir le code d'entrée que demande le vaisseau de la planète Sinox.*
*Recherche des pokes pour **Northstar** et **Predator**.*
Un grand merci pour toute aide éventuelle.

GANDALF

*Pour Peter l'Atarien (n° 56) et à la demande de nombreux aventuriers, voici une liste, que je pense complète, des sorts de **Dungeon Master** :*
Lo Zo : ouverture des portes.
Lo Ful : torche magnétique.
Lo Vi Bro : sérum anti-poison.
Lo Vi : sérum pour soigner les blessures.
— Lo Ful Ir : boule de feu.
— Lo Ya : potion de force.
— Lo Des Ven : sort de poison.
— Lo Des Env : affaiblir les êtres immatériels.
— Lo Ya Bro : potion de protection (bouclier magique).
— Lo Oh Ven : jeter un nuage de poison.
— Lo Ya : sérum pour augmenter la « Stamina ».
— Lo Vi : augmente la « Healt ».
— Lo Zo Ven : jette un poison.
— Lo Ya Bro Dain : augmente le « wisdom ».
— Lo Ya Metas : augmente la « vitality ».
— Lo Oh Bro Ros : augmente la dextérité.
— Lo Ful Bro Ku : augmente la force.
— Lo Zo Bro Ra : augmente la « Mana ».
— Lo Oh Env Sar : vue magique à travers les portes et les murs.
— Lo Oh Env Sar : invisibilité.
— Lo Oh Vi Ra : lumière magique.
— Lo Des Ir Sar : obscurité magique (pas de torche dans les mains).
— Lo Zo Kath Ra : éclair magique.
— Lo Ful Bro Neta : bouclier de feu.
Toujours pour Peter, pour ouvrir la chambre de la « room of the Gem », place le diamant (blue gem) que tu trouveras plus loin dans la cavité près de la porte.
La patte de lapin (rabbit's foot), sert à avoir plus de chance dans le lancement des sorts magiques.
Tu devras insérer les pièces d'or et d'argent dans les fentes qui sont dans le mur (ex. la pièce « The Vault » au niveau 2).
Quant aux portes que tu n'arrives pas à ouvrir, un coup de hache ou d'épée les brisera.
Au niveau 5 se trouve la grande pièce « I don't like to be ignored » où sont cachés plusieurs passages secrets. D'abord près de l'entrée se trouve un cul-de-sac. Un bouton y est dissimulé : il ouvre un nouveau couloir.
Ensuite, un mur s'ouvre lorsqu'on passe à un certain endroit de la pièce et se referme dès qu'on l'approche. Le seul moyen est d'attirer des squelettes sur la dalle et de passer dans le mur ouvert. Juste à côté se trouve un couloir où il est inscrit : « I hate cowards ». Au niveau 5 : je n'ai pas trouvé la bonne clef. Comment passer le champ magnétique qui est juste à côté ?

SUPER ZIZOU, ST

*Pour Julien, ST maniaque (n° 56), dans **Xenon**, pour tuer le monstre du premier niveau (Zone 2), il faut tirer le plus vite possible dans sa mâchoire, là où il y a un fil orange.*
Le fil disparaît après avoir tiré plusieurs fois. Tirez encore en évitant les bulles orange qu'il vous lance, il va se mettre à clignoter, tirez le plus vite possible. Après il explose et vous passez en zone 3 ! Attention au prochain monstre.
*A moi : dans **L'Arche du capitaine Blood**, j'arrive à discuter avec l'Izazz, le Negrax Kome qui parle d'un numéro (de quoi s'agit-il ?), mais je n'arrive jamais à l'heure exacte au rendez-vous du Negrax Gazak, il refuse de me donner des informations, comment arriver à temps ?*
*Dans **Winter Games**, comment faire*

AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES

CPC 464 lecteur K7 moniteur monochrome **1990 F**
CPC 464 C lecteur K7 moniteur couleur **2990 F**
CPC 6128 lecteur disk moniteur monochrome **2990 F**
CPC 6128 C lecteur disk moniteur couleur **3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS
Cassette 290 F
Disquette DD1 1990 F
Disquette FD1 1590 F
EXTENSIONS
64 Ko RAM DK'Tronics 490 F
256 Ko RAM 990 F
256 Ko Silicon disk 990 F
GRAPHIQUE
Tablette graphiscope II 990 F
Crayon optique DART 464 350 F
Crayon optique DART 6128 690 F
Souris AMX 690 F
VIDÉO
Digitaliseur VIDI 990 F
Tuner télé 1390 F
Tuner télé avec télécom 1690 F
Scanner DART 790 F
AUDIO
Synthétiseur vocal 540 F
Synthétiseur musical 980 F
Clavier musical 1350 F
Digital drum 370 F
TÉLÉMATIQUE
Modem DTL 2000 1590 F
Modem DTL 2000 + 1990 F
Émulateur minitel KENTEL 390 F
INTERFACES
RS 232 590 F
Adaptateur MP1 590 F
Adaptateur MP2 490 F
Multiface 2 570 F
CÂBLES
Péritel 150 F
Centronics 150 F
Magnéto 70 F
Doubleur joystick 100 F
Rallonge 464 130 F
Rallonge 6128 160 F

IMPRIMANTES

DMP 2160 1690 F **CITIZEN 120 D 1850 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES
Autoformation Assembleur 195/295 F
Calcumat /390 F
Dams /395 F
Datamat /390 F
La Solution /790 F
Superpaint /250 F
Textomat /390 F
ÉDUCATIFS
Énigme à Madrid /213 F
Énigme à Munich /213 F
Équations 150/200 F
Espace et solitude 170/200 F
Exam 170/200 F
Français CM 170/200 F
Français sons CP/CM 170/200 F
Géométrie 170/200 F
Le monde /197 F
Maths 2e cycle 200/250 F
Maths 2e cycle II 170/200 F
Maths 3 170/200 F
Maths 4 170/200 F
Maths 5 170/200 F
Maths 4/5 170/200 F
Maths 6 170/200 F
Maths CE 170/200 F
Maths CM 200/250 F
Ortho CM 170/200 F
Sciences naturelles /199 F
JEUX
Street Fighter 99/149 F
Sky Hunter 95/155 F
Conspiration 109/169 F
Karate Ace 105/155 F
Arctifox 109/169 F
Bard's Tale 109/169 F
Ikari Warriors 95/155 F
Bad Cat 105/145 F
Mickey Mouse 95/155 F
Skate Crazy 99/149 F
Cobra 119/169 F
Match 3 119/169 F
Unitrax 96/149 F
Terramex 95/155 F
Bedlam 96/149 F
Nebulus 92/139 F
Arcade Action 115/185 F
Arkanoïd II 99/149 F
Gabrielle /179 F
E.X.I.T. /179 F
Novhateur 155/195 F
Mega Apocalypse 92/139 F
Gee Bee Air Rally 109/159 F

LIVRES

Bible du graphisme 199 F
Bien débuter CPC 6128 99 F
Grand livre du Basic 149 F
Livre du CP/M Plus 149 F
Livre du langage machine 129 F
Livre du lecteur de disquette 149 F
Programmes et applications éducatifs 179 F
Trucs et astuces 149 F

amie LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50.42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10 %
de produit en plus
sauf promos

les prix a le choix

a les occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
Plus de 500 ordinateurs et périphériques dans notre magasin spécial occasions :
2, rue Rampon 75011 PARIS.
(1) 43 57 82 05.

a les services

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

COMMODORE

UNITÉS CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos **1450 F**
C 64 ancien modèle **PROMO** **800 F**
C 128 D + Jane **3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS
Cassette 1530 250 F
Disquette SF 1541 1650 F
Disquette DE 1571 2490 F
Disquette SF 1570 PROMO 1200 F
MONITEURS
Monochrome vidéo + son 1000 F
Couleur 40 col. 1802 1790 F
Couleur 80 col. 1084 2990 F
EXTENSIONS
256 Ko pour C64 1764 990 F
256 Ko pour C 128 1700 490 F
512 Ko pour C 128 1750 1190 F
VIDÉO
Digitaliseur print TECHNIC 1290 F
Convertisseur PAL RVB 350 F
Tuner télé 1350 F
Tuner tèle avec télécom. 1690 F
GRAPHIQUE
Souris 64 MAGIC MOUSE 320 F
Souris 128 1351 590 F
Tablette graphiscope II 990 F
Crayon optique 410 F
AUDIO
Interface Midi 365 F
Synthétiseur vocal TECHNI MUSIC 480 F
Sampler 850 F
TÉLÉMATIQUE
Modem DIGITELEC DTL 1590 F
Modem DIGITELEC DTL + 1990 F
Émulateur minitel 390 F
INTERFACES
Centronics 890 F
IEEE 1590 F
RS 232 650 F
Power Cartridge 450 F
Action replay IV 425 F
Superpic 425 F

IMPRIMANTES

MPS 801 PROMO 600 F **MPS 1250 2090 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES
Basic 64 /350 F
Basic 128 /450 F
Calc Result /200 F
Datamat /350 F
Easy Script /100 F
Extra Tool /200 F
Géocalc /350 F
Géodex /350 F
Géofile /350 F
Géopublish /495 F
Géos /420 F
Géos Fontpack 1 /250 F
Géospell /250 F
Géoswrite Workshop /350 F
Heartland 89/149 F
Oxford Pascal 150/250 F
Pascal 64 /350 F
Profimat /350 F
SuperPaint /350 F
Superbase 64/128 /495 F
Swift 128 /450 F
Textomat /350 F
Tool /350 F
Virgule Sénior 64/128 /750 F
ÉDUCATIFS
Algèbre I ou II /190 F
Anglais I à IV /190 F
Grammaire I à VIII /190 F
Maître mots /190 F
Mimi la fourmi /295 F
Orthographe I à IV /190 F
JEUX
American Civil War /259 F
Karaté Ace 105/155 F
Dark Castle /195 F
Bard's Tale III /309 F
Patton Vs Rommel /259 F
6 Pale III 115/185 F
Shate Creasy 105/159 F
Dream Warrior 95/155 F
Ikari Warriors 95/155 F
IO 93 F/145 F

LIVRES

Entretien et réparation 1541 149 F
Jeux d'aventures C 64 129 F
Langage machine tome 2 149 F
Livre du 1570/1571 179 F
Livre du Basic 7.0 149 F
Livre du CP/M C 128 149 F
Livre du lecteur 1530 99 F
Livre du lecteur 1541 179 F
Peeks et pokes C 128 129 F
Trucs et Astuces C 128 249 F

amie LE PRO.

a les promos
AMSTRAD
CPC 6128 COULEUR + TUNER TV ~~5380 F~~ **4890 F**

a les promos
COMMODORE
C 64 + LECTEUR 1570 ~~3300 F~~ **2490 F**

VOIR BON DE COMMANDE P. 101

moins de 27.3 au Speed Skating ?
Dans **Explora**, qui me donne quelques indices ? Par exemple, où trouver les quatre objets capables de faire démarrer Explora ?

CARINE

Dans **Bard's Tale** sur Atari ST, je cherche désespérément « The review board » qui permettra à mes personnages de monter de niveau (x). Please help me !

MANU ATARI FAN

Pour Frédéric, (n° 56), dans **Théâtre Europe**, le code d'accès est midnight sun.
Sur 800 XL, pour **Universal Hero**, que faut-il répondre à l'ordinateur dans lequel j'ai mis une disquette ? Comment prendre le plutonium sans mourir ? Toujours sur 800 XL, dans **Free**, comment sortir de la maison du Newgate Bird ?
Enfin dans **Montezumas Revenge**, j'ai fouillé toutes les pièces possibles sans trouver de salle au trésor ! Où est-elle ? Que faut-il faire dans la pièce avec la statue qui frappe du pied ? Merci pour toutes les réponses.

STYX SUR PC

Dans **Space Quest II**, pour passer les marais : entrez tout droit dans le premier tableau, tapez « dive » (plonger), mais ne validez pas tout de suite. Dans le deuxième tableau marais, trois arbres sont convenablement éclairés : le premier à gauche sert de repère pour changer de direction et obliquer vers le haut ; l'arbre du centre et celui de droite à trois racines marquent la zone en eau profonde située entre eux. Quand le programme vous demande de nager, tapez « dive ».
Quant à moi, toujours dans **Space Quest II**, je suis parvenu au gouffre, mais comment franchir cette crevasse ? Comment scier, casser l'arbre mort ? D'autre part, comment parvenir à emporter la corde qui retient la petite créature prisonnière ? Avant ou après sa libération, tout ce que je tente est un échec.

THE PC MAN

Pour Nic, (n° 55) dans **Sram 1**, il faut aller vers la cascade et traverser, puis, de l'autre côté de l'entrée, il y a un désert. Ici, tu vas au nord puis à l'est pour aller chez l'ermite qui te dira ce qu'il faut faire.
Pour Badulescu Janut (n° 56), dans **Saboteur II**, le but est de réorienter la roquette. Le centre de reprogrammation se trouve vers la tête du missile (côté gauche du bâtiment). Il est impossible d'arrêter le temps.
A moi, dans **King Quest 1**, lorsque l'on a tous les trésors, comment faut-il faire pour les donner au roi ? Dans **Armorik le Viking**, où se trouve la clef dans le deuxième monde ?
Dans **Summer Games II**, comment faut-il faire pour réussir le saut en hauteur (à pieds) sans toucher la barre ? Je remercie d'avance ceux ou celles qui pourront m'aider ?

EL AMIGATORISTO LOCO

Je recherche des pokes sur Amiga pour le jeu **Dark Castle** ? Si oui, comment et à quel moment du jeu doit-on les insérer ?
Pour ceux et celles que ça intéresse, voici quelques renseignements sur ce jeu : si vous n'arrivez pas à actionner le bouclier magique avec le joystick, appuyez sur la touche « E ». Pour prendre celui-ci sans ennuis, il faut arriver jusqu'à lui en évitant les éclairs et avancer image par image grâce à la touche « pause » du jeu en appuyant toutes les deux images sur le bouton du joystick ; de cette manière, vous êtes sûr de réussir à l'avoir.
Attendez que l'éclair s'abatte sur vous, bouclier levé et désactivez la pause. Le jeu vous renvoie au hall et vous possédez le bouclier magique. Il faut ensuite aller voir Merlin par une des portes latérales marquées « ? » : courez pour éviter les vautours et montez aux cordes le plus vite possible en échappant aux mutants qui descendent le long d'une corde.
Au tableau suivant, tuez les deux chauves-souris et sautez sur les plates-formes qui se déplacent dans l'air en redoublant de prudence. A l'autre tableau, sautez sur un rondin et utilisez le bouclier d'invulnérabilité, sinon, gare à vous !
Tuez en dernier le mutant, mais le plus tard possible, car un autre arrive, et allez vers l'autre côté : vous arrivez chez Merlin et... débrouillez-vous.
A moi : quels tuyaux pourriez-vous me donner dans **Bard's Tale** une fois arrivé dans le cellier de l'auberge ? Merci d'avance pour vos réponses.

PIT AMSTRADIEN

Qui pourrait me communiquer des pokes dans **Commando, Madmax, Game Over II** ? Est-ce que quelqu'un pourrait me dire comment prendre et utiliser les icônes dans **Wizball** ? Et dans **L'affaire Vera Cruz**, qui pourrait me donner quelques indices ? Merci d'avance.

MIKE HAMMER

Dans **La chose de Grotembourg**, comment accéder à la forêt ? Où se trouve le souterrain ? A quoi servent le pied-de-biche, le pneu, la bande d'insecticide et la boîte de cassoulet ? Comment prendre de l'eau bénite lorsque l'on est dans l'église ?
Que faire au cimetière ? Où trouver « 100 balles » pour donner au clochard Dasso ?
Que faire lorsque l'on est à la maison abandonnée qui se situe à l'ouest de la décharge publique ?
Comment trouver un récipient ?
Comment accéder à la maison abandonnée ?
Si vous pouvez me fournir d'autres tuyaux pour avancer dans cette histoire, ils seront les bienvenus car je suis au bord de la crise de nerfs.
Je possède un Amstrad CPC 6128.

OLIVIER A.

Dans **Secret Command** sur console Sega, je cherche désespérément à détruire le mur du fond au dernier tableau. A défaut de torpille, je lance un S.O.S.

ANONYME

Pour Stéphane (n° 54), dans **Jinxter**, pour attraper la souris, il faut placer le fromage sur le piège à souris, ensuite faire « sea trap » puis poser le piège dans la cuisine de Xam. Sors quelques temps, puis reviens vérifier le piège. Tu n'as pas besoin du cylindre, le scaphandre suffit ; remonte sur la pagode et tape « ND, wear aqualung, NW, N, open hatch, D, close it, press left button ». Dans le souterrain, tu trouveras le chandelier et une pièce de one feng. Chez l'horloger, tu ne peux pas éteindre le feu, pour prendre le tabouret, il faut avoir le walrus charnu...
Pour l'échelle, tape « put ladder on shop, get ladder ».
Pour Fabrice (n° 55), dans **Dragon's Lair**, au troisième niveau, il faut faire les bonnes actions au bon moment, c'est-à-dire dans l'ordre : en arrière, feu, en arrière, en avant, à droite, à gauche, en arrière et à droite.
Dans le donjon de **Jinxter**, comment ouvrir le sas qui mène aux cuisines ? Comment délivrer Xam sans qu'il crie ? Que faire à la gare, où se trouve le bracelet ?

FRANÇOIS N.

Dans **Championship Wrestling** (sur ST), comment donner un coup de boule, et si un de vous connaît une prise que je ne connais pas, qu'il me réponde. Je connais : coup de pied dans tous les sens, coup de poing, saut deux pieds en avant, port de son adversaire, balancer son adversaire en avant, en arrière, en bas, en haut.
Existe-t-il un moyen d'avoir des vies infinies à **Leatherneck** ?

ANTHONY DE SANTES EX CPC MAINTENANT ATARISTE

En réponse à Nicolas (n° 55) dans **Goldrunner**, pour changer de niveau, il faut détruire toutes les installations puis aller à l'endroit où il y en a trois grandes impossibles à détruire. Rentrez dans la seconde, elle est creuse, mais il faut avoir préalablement tout détruit. Je donne des trucs pour **Xenon**, pour Julien et Johan, sur ST : la touche F5 pour les vies illimitées, la touche F4 pour changer de tableau.

FRED

Pour Johan (n° 56), dans **Xenon**, pour aller en zone 3, il suffit de tirer dans le milieu de l'alien, là où il y a les barres, jusqu'à ce qu'elles tombent. Je te conseille de l'attaquer avec des « aides » (ball shots).

CRUZ

Pour C 64, dans **First II**, lorsque le scrolling se met en route, il faut appuyer sur la touche restore, cette petite astuce évite de combattre.
Je cherche moi-même des pokes pour **1942** et **Road Runner**.

DID

Dans **Bard's Tale II** sur C 64, comment passer la deuxième dimension ? Tous les renseignements la concernant seront les bienvenus.
Dans **Traz**, dans l'un des tableaux, je détruis les briques et rien ne se passe. Que faire ?
Dans **Maniac Mansion**, toujours sur C 64, pour ouvrir la porte du garage, il faut faire les exercices à la salle du sarcophage. Faire de même pour la grille devant la porte d'entrée.
Pour ouvrir la porte gauche de la prison, il faut ouvrir la porte devant l'entrée, puis fermer la valve d'eau. Puis vous changez de personnage. Mettez celui que vous aurez mis à côté de la piscine. Celle-ci sera vide.
Il faut descendre l'échelle, prendre la radio et la clef (n'appuyez pas sur le bouton sous peine de mort subite), remonter et fermer la valve d'eau (le tout rapidement).
Ensuite, allez en prison, vous pourrez ouvrir les cadenas de la porte de gauche de la prison avec la clé dans la piscine. Vous découvrirez la porte du laboratoire, mais il faut un code.
A moi maintenant : comment ouvrir l'armoire à pharmacie et le tiroir du labo-photo ?
Quel est le code du coffre fort (au-dessus de la chambre de la femme derrière le tableau) et celui du laboratoire ? Comment ouvrir l'horloge, réparer les escaliers ? J'ai eu beau arranger le téléphone, il sonne toujours occupé. Comment restaurer les fils rompus ? Où trouver ce que le fils du docteur me demande ? Comment ouvrir la trappe sous l'armoire du garage ? Que faut-il faire avec la radio et le miroir qui est au plafond de la chambre de la femme ?

OLIVIER P.

Je passe toutes mes nuits devant mon PC 1512, pour trouver la solution du logiciel **Zombi**, mais je suis bloqué.

LOULOU BECANE

Voici quelques pokes de ma création pour C 64 : (après reset) :
Freddy Hardest :
Code 25425.

AMIE LE PRO.

ATARI ST

les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **3490 F**

520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **5490 F**

1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **4490 F**

1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124 — **5990 F**

1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **7490 F**

MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **11800 F**

MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **15300 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 externe SF 314	1790 F
3"1/2 externe CUMANA	1490 F
5"1/4 externe CUMANA	1990 F
MONITEURS	
Monochrome SM 124	1490 F
Couleur Sc 1425	2490 F
Monochrome A3	NC
Multisynchro basse et haute résolution	6990 F
EXTENSIONS	
512 Ko pour 520 STF	990 F
2 Mo pour 1040 STF	3390 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe SH 205	4490 F
20 Mo interne SUPRA	NC
50 Mo externe LEADMAN	NC
ÉMULATEURS	
MAC ALADIN	2490 F
PC PCDITTO	790 F
VIDEO	
Digitaliseur REALTISER	1790 F
Digitaliseur PRO 87	2870 F
Genlocker vidéo GST 30	3490 F
Genlocker PRO GST 1000	15200 F
Codeur PAL	2600 F
Filtre électronique	NC
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Handy Scanner 2 gris	3990 F
Handy Scanner 16 gris	NC
GRAPHIQUE	
Scanner CANON A4	11560 F
Scanner CANON A3	15120 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. ANGALIS A4	11990 F
Table traç. ANGALIS A3	NC
INTERFACES	
16 sorties logiques	500 F
4 sorties analogiques	700 F
8 entrées 8 sorties log.	550 F
4 sorties relais	650 F
1 entrée 1 sortie analog.	550 F
Free boot	350 F
Inverseur mono couleur	250 F
Interface 4 joueurs	79 F
SON	
ST Replay	690 F
Pro sound designer	790 F
TÉLÉMATIQUE	
Modem	1990 F
Emulcom	750 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		**AMSTRAD**	
120 D	1 850 F	DMP 3 160	2 290 F
LSP 10	2 790 F	DMP 4 000	3 995 F
MSP 15	4 590 F	LQ 3 500	3 990 F
STAR		**EPSON**	
LC 10	2 490 F	LX 800	2 690 F
LC 10 couleur	2 950 F	LQ 500	3 790 F
LC 24 10	4 990 F		

les promos

TRANSFORMEZ VOTRE ORDINATEUR EN TÉLÉVISEUR !

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

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

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10 % de produit en plus *sauf promos*

EXCLUSIF : **LE DEFI !**

PROMO **-50 %** SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
*sauf laser **de plus de 5 000 F.

les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

*sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix

ACCESSOIRES

MANETTES		Moniteur	80 F
Quick shot 2	60 F	Imprimante	80 F
Quick shot turbo	135 F	**RANGEMENT**	
Speed king	110 F	10 disk 3" 1/2	35 F
Professional	155 F	10 disk 5" 1/4	45 F
WICO command	285 F	50 disk 3" 1/2	90 F
PROTECTION (housse toile plastique)		50 disk 5" 1/4	90 F
		100 disk 3" 1/2	125 F
Clavier	70 F	100 disk 5" 1/4	125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES 3" 1/2 SFDD — PAR 10 = 89 F — PAR 100 = **850 F**

DISQUETTES 3" 1/2 DFDD — PAR 10 = 100 F — PAR 100 = **900 F**

DISQUETTES 3" DFDD — PAR 10 = 190 F — PAR 100 = **1800 F**

DISQUETTES 5" 1/4 DFDD — PAR 10 = 40 F — PAR 100 = **350 F**

LES LOGICIELS

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

COMPTABILITÉ		ZZ Rough	490 F
Compta Jaguar	1950 F	ZZ Draft	780 F
Le comptable	485 F	Easy Draw 2	730 F
Compta MEMSOFT	1550 F	CAD 3D	380 F
GESTION DE FICHIERS		**PAO**	
Datamat	375 F	Fleet Street Editor	990 F
Superbase	950 F	Publishing Partner	1770 F
Superbase PRO	2450 F	Time Work	990 F
TABLEUR			
K Spread	650 F	**ÉDUCATIFS**	
Calcomat 2	875 F	A la découverte de la vie	213 F
VIP Professional	2050 F	Bac Géo 1re term.	226 F
TRAITEMENT DE TEXTE		Bac maths (B) 1re term.	226 F
BeckerText	725 F	Bac maths (C, E) 1re term.	226 F
Sigmun II	1475 F	Bac maths (D) 1re term.	226 F
Rédacteur	480 F	Ballade au pays de Big Ben	213 F
UTILITAIRES		Ballade outre Rhin	213 F
PC Ditto	760 F	Bosse des maths 5e	221 F
Twist	368 F	Enigme à Madrid	213 F
K Switch 2	295 F	Enigme à Munich	213 F
MUSIQUE		Fonctions et complexes	260 F
Creator	2475 F	Géométrie	260 F
EZ Track	640 F	Le traceur	260 F
Music Cons. set	249 F	Maths 2 à 6	260 F
Music studio	315 F	Objectif Europe ou France	213 F
LANGAGES		Objectif monde 1 ou 2	213 F
GFA Basic 3.0	725 F	Rody Mastico	175 F
Interpréteur C	325 F	**JEUX** **NOUVEAUTÉS**	
Lattice	990 F	Jeanne d'Arc	245 F
Profimat	485 F	Buggy boy	213 F
GRAPHIQUE / VIDÉO		Thundercats	220 F
Film Director	590 F	Jet	399 F
Art Director	490 F	Skull	245 F
Quantum Paint	275 F	Overlander	220 F
Cyber Studio	850 F	Arkanoïd II	195 F
Aegis Animator	565 F	Mickey Mouse	220 F
Spectrum 512	650 F	Lords of Conquest	250 F
GFA Artist	495 F	Disector	250 F
Degas Elite	220 F		

LES LIVRES

Bien débuter sur ST	129 F	Le livre de l'IA	179 F
Bien débuter SUPERBASE	149 F	Le livre de 1st Word +	299 F
C sur ATARI ST	165 F	Le livre du GEM	179 F
Développer en GFA	299 F	Le livre du GFA Basic	199 F
Du Basic au C	149 F	Disquette et disque dur	179 F
Graphismes en 3D	179 F	Musique et MIDI	149 F
Graphismes et sons	149 F	Peeks et pokes	129 F
La bible de l'ATARI	199 F	Trucs et astuces	149 F
Le langage machine	149 F	Trucs et astuces en GFA	269 F

VOIR BON DE COMMANDE P. 101

Première partie : poke 33 394,1 à 255 (nombre de vies).
Deuxième partie : poke 33 397,1 à 257 (nombre de vies).
sys 32777.
***Star Lifter** :*
poke 5803,171
poke 9338, 171
sys 9984
***Space Relief** :*
poke 8429,173
sys 3072
***Blazer** :*
poke 6924,173
sys 18540
***Bravestarr** :*
poke 14500,173
poke 14513,173
sys 7236
***Arabian Nights** :*
poke 22953,173
sys 20642
***Star Force** :*
poke 2129,1 à 255 (vies)
sys 34432
***Vengeance** :*
poke 20772,1 à 255 (vies)
sys 18432
Sur Amiga, *niveau de chaque tableau à partir de l'entrée pour* ***Bone Cruncher***.
1) Golemstench
2) Morphille
3) Golemkiller
4) Scarab
5) Web of Death
6) Monster Party
7) Cave of Doom
8) Under Ground
9) Death Chamber
10) Golemscave
11) Hurnscurt
12) Slime Hole
13) Blood Smell
14) Bone Powder
15) Nightmare
16) Monsterbreed
17) Thunderstorm
18) Creepy Cave
19) Liquidation
20) Megamaze
21) Stratagem
22) Stratosphere

NICOLAS AMIGAFAN

Je lance un appel désespéré à tous ceux qui pourront m'aider dans ***Feary Tale***. *Exemple : comment se servir des « bluestones », où est la cache du dragon ? Où est la fille du roi ? Comment rejoindre le monde spatial ? Où sont les tortues et les cygnes ? Je remercie toute personne qui m'aidera à résoudre ce mystère. (Il existe un Ludic pages 92 et 93 du n° 52 de* Tilt. *Note de D.S. Rédaction).*

SAMUEL L.

Je voudrais savoir comment faire pour prendre la torche dans ***Le Passager du Temps*** (CPC 6128) ?
Car quand je mets « prends torche », l'ordinateur me réponds « soyez plus précis ».

GAG ET PUB THE WINNERS

Trucs dans ***Profession détective*** *: pour prendre le train, aller à la boulangerie, prendre des bonbons et les examiner : résultat obtenu « pheezes ». Faut pas oublier le whisky dans la cuisine des Pez pour le clochard qui vous avouera le mot de passe pour les loubards. Dire « Shignisva » au vampire.*
Question : dans ***L'Arche du capitaine Blood****, comment accéder à la planète où un robot vous demande un code (que Yoko vous dira en employant le signe « code » + « ami ») ?* Sur Amstrad.

DOC ET NAN

Pour Jean-Paul (n° 56), dans ***Bubble Bobble****, une fois arrivé au niveau 100 (même seul, c'est possible), il faut sacrifier un Bub. Avec le suivant qui est invincible pendant le clignotement, on va prendre le flacon qui est en haut et à droite, puis on se réfugie dans le coin en bas à droite contre le mur et tourné vers celui-ci. En tirant, on envoie des éclairs sur le Bonner (il faut répéter l'opération plusieurs fois, car il arrive que le Bonner descende dans le coin).*
Au bout d'une dizaine de fois, il est enfermé dans une bulle. Il suffit alors d'aller le toucher et le score augmente de un million.
Surprise : si on arrive au niveau 20 (ou plus loin si on a eu un parapluie) sans avoir perdu un Bub, on prend l'objet magique qui est un château, et on récolte des diamants : c'est magnifique et il n'y a pas de pièges. L'opération se répète si on ne perd pas de Bub jusqu'aux niveaux 30 puis 40 et au 50, on passe 20 niveaux.
Dans ***Vampire's Empire,*** *comment tuer Dracula avec le rayon de lumière ? Je suis arrivé à le descendre, mais je ne sais pas quoi en faire.*
Dans ***Le manoir de Morteville*** *sur* Amiga, *que faire dans la chapelle et dans les puits ?*
Please, répondez vite, on n'en peut plus !

J.L.B. « THE BUTCHER »

Dans ***The president is missing*** *sur* C 64, *qui pourrait m'indiquer le nom du security supervisor qu'il faut rentrer au début du jeu, car malgré la notice, le nom qui y est indiqué ne marche pas. Vite, je craque !*
Dans ***Summer Game II,*** *comment faire le saut en hauteur ?*

DS (RÉDACTION)

Dans ***The President is missing,*** *le nom du superviseur doit être entré en respectant les espaces : prénom - espace - initiale du 2e prénom - point - espace - nom de famille.*

MICHEL

A l'aide, impossible d'avancer dans ***Karatéka*** *sur* Atari 800 XL. *Le troisième combattant une fois K.O, il en revient un autre immédiatement. Je ne peux faire un pas...*
Merci de me répondre rapidement. Sinon la crise cardiaque approche. Stop.

LOUIS

Dans ***Ranger 3,*** *que veulent les habitants de la vallée ? Souhaitent-ils que je tue le vampire ? Si oui, comment ?*
Dans ***Renegade,*** *J'arrive à tuer le chef, au cinquième niveau, mais après, je reviens au début et ainsi de suite. La disquette ne marche-t-elle pas bien ?*
Pourrais-je avoir des vies infinies pour ***Renegade, Game Over, Arkanoïd, Green Beret, Kung Fou*** *et* ***Prohibition*** *?*
Pourrais-je sinon être immortel pour ces jeux ? (J'ai un TO 8 D.)
Dans ***5e Axe,*** *quel est mon but ? Que faire ?*
Dans la deuxième partie de ***Game Over,*** *que faire et où aller ?*

GUILLAUME, LE PC MAN

SOS ! Pouvez-vous me dire ce qu'il faut faire dans ***Zombi*** *pour utiliser le compteur électrique au sous-sol ? Comment se servir du camion ? Toujours dans* ***Zombi****, où trouver de l'essence ?*
Dans ***Platoon,*** *que faire quand on a les explosifs ?*

RÉGIS SUR SPECTRUM

Dans ***The Great Escape,*** *à quoi sert la radio ? Comment peut-on s'en servir ? Comment utiliser les aliments trouvés dans la pièce à côté du réfectoire ? Je trouve une clé qui ouvre une seule porte. Y a t-il d'autres clefs ? Si oui, où sont-elles situées. A quoi sert l'objet du quatrième colis de la Croix-Rouge : l'objet rond troué ? A quoi sert le petit sac (premier colis de la Croix-Rouge) ? Comment se servir de la pelle qu'on découvre après avoir emprunté le tunnel dont l'entrée se trouve à l'intérieur du passage qui est entouré de barbelés ?*
Pourrait-on me dire quels sont les moyens d'évasion ? Où peut-on trouver les papiers de sortie ?
Dans ***Head over Heels,*** *Comment procéder pour que les chiens qui permettent de monter ne disparaissent pas quand Head rentre dans la pièce ? Tout renseignement sera le bienvenu pour ce jeu.*
Dans ***F15 Strike Eagle****, comment utiliser les missiles qu'ils portent sur le fuselage ?*
Y a-t-il un code spécial qui permette de lancer les missiles plutôt que d'utiliser les mitrailleuses ?
Si c'est possible, j'aimerais avoir des pokes pour ***Arkanoïd, Head over Heels, Renegade, Jackal, Green Beret, Thanatos ?***
Dans ***Thanatos****, comment tuer le chevalier qui vous empêche de manger la sorcière ?*
Dans ***Short Circuit****, tous les renseignements sont les bienvenus.*
May day ! A l'aide !

FAST HAK'EIM

Pour l'Elfe Joyeux (n° 55), dans ***Mandragore****, pour pénétrer dans un donjon, il faut te placer dessus et appuyer sur la touche D. Pour un village, c'est la touche V qu'il faut presser.*
J'ai quelques petites questions : dans ***Bard's Tale****, où est le « snare » du second donjon ? (Les catacombes ?)*
Dans ***Last Ninja****, je cherche depuis plusieurs mois la « magie » qui, paraît-il, permettrait de passer au second niveau. Un preux samouraï pourrait-il m'indiquer la voie ?*
Enfin, dans ***Moebius****, où se trouve l'Orbe dans la région Earth ?*
Y aurait-il des pokes pour ***Wonderboy****, de l'énergie infinie dans* ***Last Ninja*** *et quelques codes à partir du Russe dans* ***Frank Bruno's Boxing*** *? Le tout sur* Commodore 64 *et disquettes uniquement ?*
Un grand merci à mes sauveurs et à Tilt *qui ne manquera pas de publier un jeune Marocain en détresse.*
Merci aux aventurières et aventuriers pour les solutions complètes et les plans détaillés.
Stéphane Trimoulinard de Malemort 19360 ; Bruno Varlet de Saint-Venant 62350 (pour deux lettres distinctes) ; David Martens de Marly 59770 ; Tonton Caveur de ? ; M et Mme Jean Gérard de St-Vast-en-Chaussée 80310 ; David Barbary de Audruicq 62370 ; D.S.L. de ? ; Marylène et Christian Emery de Carouge 1227 GE Suisse ; Anthony Casal de Santes 59211 ; David Bonnez de Lille 59800 ; Gérard Loire de Chaumont-en-Vexin 60240 ; Philippe et Damien de Montcenis ; Frédéric Mommens et Serge Minguet de Mont-s.-Marchienne en Belgique ; Frédéric Kauffmann de Illfurth 68720.

36-15
TILT SOS
Le minitel est au service des aventuriers 24 heures sur 24. Composez le **36.15, tapez TILT puis SOS** et vous pourrez aider les malheureux égarés dans des jeux que vous connaissez bien ou vous faire aider vous-même.

La Micro au Nord de Paris dans le Calme de Levallois

47 31 49 38 UN NUMERO ECONOMIQUE

TARIF COLLECTIVITES ET FACILITES DE PAIEMENT

Metro PONT DE LEVALLOIS OUVERT SANS INTERRUPTION DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H 30

ATARI

520 STF + PERITEL	3490
520 STF + SM 124	4490
520 STF + SC 1425	5490
520 STF + CM 8832	6490
1040 STF + PERITEL	4750
1040 STF + SM 124	5990
1040 STF + SC 1425	7490
1040 STF + LASER	17790
MONIT. MONO SM 124	1490
MONITEUR COUL. 1425	2590
DRIVE CUMANA 3'5 1 Mo..	1600
DRIVE CUMANA 5'1/4	2100
DRIVE INTERNE 1 Mo	1300
DISQUE DUR 20 Mo	4990
EXTENSION 512 Ko	1290
EXTENSION 2,5 MEGAS	NC
SOURIS ST	350
CABLE PERITEL	150



PC & MEGAS

+ MAINTENANCE SUR SITE

PRIX H.T.

MEGA ST2 MONOCHR.	9950
MEGA ST2 COULEUR	11215
MEGA ST2 LASER	19950
MEGA ST4 MONOCHR.	12950
MEGA ST4 COULEUR	14215
MEGA ST4 LASER + Timeworks + Le Rédacteur + Formation	29900
LASER SLM804 SEULE	11450
ATARI PC. 2 DRIVES	5490
ATARI PC. DISQUE DUR	8490

Un Ami Solide

Un Suivi pour Débutants

Des Contacts

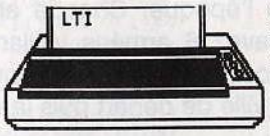
Des Nouveautés

Une Equipe à Disposition

LIBRAIRIE

APPLICAT. SUPERBASE	349
BIEN DEBUTER SUR ST	129
DEBUTER SUPERBASE	149
DEVELOPPER EN GFA	299
DISQUETTE DISQUE DUR	179
DU BASIC AU C SUR ST	149
GRAPHISME EN 3D	179
GRAPHISME EN GFA	249
GRAPHISMES ET SONS	149
GUIDE SOS GFA	149
LA BIBLE	199
LIVRE 1ST WORDPLUS	249
LIVRE DE L'I.A.	179
LIVRE DU GEM	179
LIVRE DU GFA BASIC	199
LIVRE DU LOGO	149
LIVRE LECTEUR DISQUE	179
MUSIQUE ET MIDI	149
PEEKS ET POKES	129
TRUCS ET ASTUCES	149
TRUCS & ACTUCES GFA	269

STAR



9 AIGUILLES-80 COLONNES

LC 10, 120 CPS	2490
CASSETTE ENCREUSE	49
LC 10 COULEUR 120CPS	2990
CASSETTE ENCREUSE	92
FEUILLE-A-FEUILLE LC10	890
ND 10, 180 CPS	4930
NR 10, 240 CPS	5990
CASSETTE ENCREUSE	85
FEUILLE-A-FEUIL ND/NR	1160

24 AIGUILLES- 80 COLONNES

LC 24-10, 142 CPS	3970
CASSETTE ENCREUSE	70
NB 24-10, 216 CPS	6920
NB 24-10, VERSION 360	7570
CASSETTE ENCREUSE	100
FEUILLE-A-FEUILLE	1160

9 AIGUILLES - 136 COLONNES

NX 15, 120 CPS	4950
ND 15, 180 CPS	6355
NR 15, 240 CPS	8570
CASSETTE ENCREUSE	140
FEUILLE-A-FEUILLE	2110

24 AIGUILLES-136 COLONNES

NB 24-15, 216 CPS	9550
NB 24-15, VERSION 360	9900
NB 15, 300 CPS	10930
CASSETTE ENCREUSE	140
FEUILLE-A-FEUILLE	3530
ALQ 300 I COULEUR	10 660
MODULE D'ECRITURE	890
FEUILLE-A-FEUIL. ALQ	2790
10 CASSETTES 7 COUL.	2250

LASER PRINT 8 P A G E S /MN ..... PRIX H.T. 24958

Cable Centronic fourni inclus dans le prix

FOURNITURES

INTERFACE SERIE RS232 C/20 mA	1390
CABLE POUR IBM-PC	165
CABLE PARALLELE	160
CABLE PA. MEMOIRE 16K.	1630
BOITIER SERIE	1160

SERVICE LASER SUR MEGA ST 4

UNE AIDE APPRECIABLE

Réalisez vos Textes, vos Menus, vos Cartes, personnalisés sur Imprimante Laser

70 F LA 1/2 HEURE

PROMO

CONFIGURATION N° 1

520 STF
+ CABLE
+ SOURIS
+ LECT. INTEG.
+ PHILIPS
COULEUR 8801
+ JOYSTICK

5290 F TTC

CONFIGURATION N° 2

AMIGA 500
+ CABLE
+ SOURIS
+ LECT. INTEG.
+ PHILIPS
COULEUR 8801
+ JOYSTICK

6680 F TTC

CONFIGURATION N° 3

1040 STF
+ CABLE
+ SOURIS
+ LECT. INTEG.
+ PHILIPS
COULEUR 8801
+ JOYSTICK

6940 F TTC

CONFIGURATION N° 4

1040 STF
+ CABLE TV
+ SOURIS
+ LECT. INTEG.
+ SM 124
+ STAR LC 10
+ CENTRONIC
+ 10 DISKS

7990 F TTC

AMIGA

AMIGA 500 + PERITEL	4725
AMIGA 500+ MON. COUL.	6990
AMIGA 2000 + PERITEL	11490
MONITEUR COULEUR	2950
MONIT. HTE PERSISTEN.	4490
DRIVE CUMANA 1MEGA.	1600
EXTENSION A500 512 Ko.	1490
EXTENSION A2000 2 Mo.	6500
IMPRIMANTE COULEUR	2890
RUBAN ENCREUR COUL.	99
SOURIS AMIGA OU PC	270
CABLE PERITEL	195
LA CASSETTE VIDEO	100



COMMODORE PC

PRIX H.T.

PC 512 Ko MONOCHROME LECTEUR 360 Ko	3360
PC 512 Ko COULEUR LECTEUR 360 Ko	4620

+ MAINTENANCE SUR SITE

PRIX H.T.

PC XT 640 Ko MONOCHROME 2 LECTEURS 360 Ko	7290
PC XT 640 Ko COULEUR 2 LECTEURS 360 Ko	8790
PC XT 640 Ko MONOCHROME DISQUE DUR + 1 LECT.	10690
PC XT 640 Ko COULEUR DISQUE DUR + 1 LECT.	12190

PC AT 1 ou 2,5 Mo, DISQUE DUR 20 ou 40 Mo + 1 LECT 1,2 Mo + CARTE GRAPHIQUE AGA ou ATI WONDER EGA avec modes MDA, HERCULES, CGA, EGA ..... Nous Consulter

LIBRAIRIE

AMIGA DOS EXPRESS	199
BIEN DEBUTER	129
LA BIBLE DE L'AMIGA	NC
LIVRE L'AMIGA BASIC	249
LIVRE DE L'AMIGA DOS	199
LIVRE DU GRAPHISME	NC
LIVRE LANGAGE MACH.	199
TRUCS ET ASTUCES	199

Demandez la Carte de Membre

CLUB LTI

ADHESION ANNUELLE 150 F

REMISE DE 10%

SUR TOUS LES SOFTS

ATARI - AMSTRAD CPC AMIGA - ORIC ATMOS APPLE - MACINTOSH THOMSON - SPECTRUM PC ET COMPATIBLES MSX - SEGA - NINTENDO

VOTRE PROGRAMME CHEZ VOUS SOUS 48 H

ACCESSOIRES

MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801	2200
TABLETTE GRAPH. A4	4490
BOITIER POSSO 150d 3'5	129
BOITIER POSSO 150d 5'25	150
10 DISQ. 3" AMSOFT	220
10 DISQUETTES 3'5 SKC	99
10 DISQUETTES 3'5 SONY	119
HANDY SCANNER	3980
HOUSSE ST ou AMIGA	75



JOYSTICK QUICKSHOT PROFESSIONAL	185
JOYSTICK QUICKSHOT 2 TURBO 6 MICROSWITCH	165
RALLONGE JOYSTICK	69
SACOCHE 25 DISQ 3'5	185
TAPIS MOUSE	99
SUPPORT ECRAN	260
SUPPORT IMPRIMANTE	329

PROGRAMMES DU DOMAINE PUBLIC

La Disq. Double Face . **20** balles

PAR 100
LA SKC 3"5
AVEC ETIQUETTES



UN SERVICE SUR MESURE

Les prix de la gamme Méga ST comprennent une demi journée de formation et une année de maintenance sur site

Montage technique des drives internes et des ROMs assuré dans notre magasin

Reprise de votre ordinateur pour achat d'un Méga ST Nous consulter

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

EXPEDITION DANS TOUTE LA FRANCE PAR POSTE & SERNAM

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

PRODUITS	QTE	PRIX	MONTANT

PORT : DOM-TOM : 50 F FRANCE : 15 F

☐ CONTRE-REMBOURSEMENT + 20 F

☐ CHEQUE à l'ordre de LTI

☐ CARTE AURORE ☐ CARTE BLEUE

☐ DEMANDE DE CREDIT CETELEM

ESCOMPTE OU REMISE	
+ TVA 18,60% sur PC, MEGA & LASER	
FRAIS DE PORT & C.R.	
TOTAL	

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

.....

TEL .....

N° CB ou AURORE .....

DATE EXPIRE ..... SIGNATURE :

TI-58

PORT GRATUIT AU-DESSUS DE 1000 F

EUROPIAI

An 2009 : la guerre ravage l'Europe. A la tête de plusieurs armées, vous combattez avec courage. Les graphismes sont remarquables. Pour Thomson TO9 en Basic 128. Auteur : Omer Atès.

Ce wargame se déroule en Europe vers 2009. Sept pays se la partagent: NOUVELL ANGLE, MUNCH, FRANCISQ, PROVINCES NOUVELLES, EUSKADI, AUSTRO CROATIE, ROM. Vous jouez contre l'ordinateur. Choisissez un pays dans la liste, la machine fera de même. Chaque pays dispose de 16 armées qu'il faut répartir dans 4 villes. La bataille commence. Vous avez le choix entre déplacer votre armée et attaquer les armées adverses. Commençons par décrire le déplacement de votre armée. Après l'avoir selectionnée, l'ordinateur pose 2 questions :

1/ Ravitaillement en armées ?

2/ Déplacement des armées ?

Si vous sélectionnez l'option 1, un tableau s'affiche en haut de l'écran au dessus de la carte. Vous vous apercevez que votre bourse contient 20000 muns (la monnaie de l'époque. Chaque armée coûte 3000 muns, donc vous avez 6 armées vaillantes à votre disposition. Pour déplacer les armées (option 2), le programme demande la ville de départ puis la ville d'arrivée.

Maintenant voyons l'attaque (option 2 du menu général). L'ordinateur vous propose deux choix :

1\ L'attaque.

2\ Que les mercenaires s'en chargent.

Si vous attaquez, La question "N° de l'attaquant?" apparaît. En fait, vous devez entrer le n° de la ville puis le nombre d'armées qui se battront. C'est à ce moment là que vous devez choisir votre adversaire. L'ordinateur vous donne le numéro des villes frontières que vous pouvez attaquer. Celui qui compte le plus d'armées a gagné. Option 2 : la stratégie n'est pas la même. L'écran montre le commandant des mercenaires qui vous demande combien d'armées vous allez mobiliser. Une armée de mercenaires coûte 4000 muns. Vous avez à votre disposition 30000 muns.

Pour annuler un choix, il faut appuyer sur la flèche gauche.

```
0 '*-------<LES VARIAVLES>---------
--*
2 GOSUB 60500:CLEAR2000,,127::CONSO
LE 0,24,0,0,0:PALETTE 5,3900:PALETT
E 6,3919:CLS:DIM VJ(29),VO(29),PAY$
(8),VPA$(30),IM%(4500),COLONE(30),L
IGNE(30):LOCATE 0,0,0:GOSUB 60100
4 ANS LA VILLE  21  PRINT
39 CONSOLE 0,24:PARTIE=0:SCREEN3,0,
0:CLS:LOCATE0,22,0:ATTRB 0,1:PRINT"
Veuillez patientez quelques instant
s...":
40 ARGEN=20000:DIM A(8),VOT(30),P%(
5000):LI=0:GOSUB 63300
41 PUT(0,0),IM%(4499)
42 GOSUB 63200
43 A=0:B=0:FOR P=1 TO 29
44 IF VJ(P)=-5 THEN A=A+1
45 IF VO(P)=-5 THEN B=B+1
46 NEXT P:IF A=29 THEN 55000
47 IF B=29 THEN 50000
48 IFJOU=1 THEN 40000
49 '*------------<1er CHOIX>-------
----*
50 CONSOLE20,24:SCREEN 7,0,4:CLS:LO
CATE11,20:ATTRB1,0:PRINT"Le choix":
LOCATE 9,23:ATTRB0,0:PRINT"Que voul
ez vous faire ?":LOCATE2,21:PRINT"1
.Pour deplacer":LOCATE2,22:PRINT"2.
Pour attaquer"
70 A$=INPUT$(1)
81 IFA$="B"THEN GET(0,10)-(39,19),P
%(2000):GOSUB200:PUT(0,10),P%(2000)
:CONSOLE 20,24
90 IFA$="1"THEN20000
100 IF A$="2"THEN 300
110 PLAY"L30S5I":GOTO 50
200 '*****************************
****
201 '* L'ORDRE DES ARMEES
    *
202 '*****************************
****
205 CONSOLE 10,24:COLOR3,0:CLS:LOCA
TE,,0:ATTRB0,0:AA=1:LOCATE ,,0:BOX(
3,83)-(317,198),1:BOX(4,84)-(316,19
7),1:BOX(7,87)-(312,195),1:COLOR 3,
0:LOCATE 2,11:ATTRB 1,0:PRINT"L'ord
re des armmes"
206 LINE(8,98)-(311,98),2
210 ATTRB 0,0:A=1:FOR P=1 TO 30 STE
P 13
220 FOR PP=13 TO 22
225 F$=RIGHT$(STR$(A),2):IF A>29 TH
EN 299
230 IF VJ(A)<>-5 THEN COLOR 0,7:LOC
ATE P,PP:PRINT"Vil.";F$;"=>";RIGHT$
(STR$(VJ(A)),2):GOTO 260
240 IF VO(A)<>-5 THEN COLOR 7,0:LOC
ATE P,PP:PRINT"Vil.";F$;"=>";RIGHT$
(STR$(VO(A)),2):GOTO 260
250 COLOR 7,1:LOCATE P,PP:PRINT"Vil
.";F$;"=>--"
260 A=A+1:NEXT PP,P
299 A$=INPUT$(1):RETURN
300 '*****************************
***
301 '*       CHOIX D'ATTAQUE
    *
302 '*****************************
***
310 CONSOLE 20,24:COLOR 3,0:CLS:ATT
RB 0,0:LOCATE3,20,0::PRINT"-Voulez
vous :":LOCATE1,21:PRINT"Les attaqu
ez---------------------> 1":LOCATE
1,22:PRINT"Que les mercenaires se c
harge-----> 2":ATTRB1,0:LOCATE6,23:
PRINT"VOTRE CHOIX ?":ATTRB 0,0
320 A$=INPUT$(1)
330 IF A$="B" THEN GET(0,10)-(39,19
),P%(2000):GOSUB 200:PUT(0,10),P%(2
000):CONSOLE 20,24:GOTO 310
340 IF A$="1" THEN 2000
350 IF A$="2" THEN 5000
360 IF A$=CHR$(8)THEN50
370 PLAY"L16O5SI":GOTO 320
2000 '*****************************
****
2001 '* COMBAT PAR SOIS MEME
    *
2002 '*****************************
****
2030 CONSOLE 20,24:COLOR,0:CLS:ATTR
B0,0:COLOR 7,4:LOCATE10,20:PRINT"Co
mbat par sois meme":COLOR3,0:LOCATE
 1,21:PRINT"Le N-o de l'attaquant ?
":GOSUB 3700:ATAK=VAL(Q$)
2040 IF ATAK>29 OR ATAK<1 THEN PLAY
"O5SI":GOTO 2000
2041 IF VJ(ATAK)<>-5 THEN GOTO 2100
2044 CLS:COLOR 1,0:PRINT"La ville q
ue vous nous avez indiquez n'est pa
s a vous !!":LOCATE 10,23,0:ATTRB1,
1:A$=INPUT$(1)::PRINT"RECOMMANCEZ !
!":A$=INPUT$(1):COLOR 7,0:ATAK=0:GO
TO 2000
2100 IF VJ(ATAK)=0 THEN COLOR 1,0:C
LS:LOCATE 1,20:PRINT"Votre ville ";
ATAK;" n'a pas d'armee !":LOCATE5,2
2:COLOR7:PRINT"RAVITAILLEZ VOTRE VI
LLE !":A$=INPUT$(1)::GOTO 50
2101 COLOR 6,0:LOCATE1,22:PRINT"Le
nombre d'armees(MAX(";VJ(ATAK);") ?
":GOSUB 3700:NA=VAL(Q$)
2110 IF NA>VJ(ATAK) OR NA<1 THEN CO
LOR 1,0:CLS:LOCATE2,20,0:PRINT"Vous
 avez depassez la limite ..":A$=INP
UT$(1):LOCATE10,23:ATTRB1,1:PRINT"R
ECOMMANCEZ !!":A$=INPUT$(1):NA$="":
ATTRB0,0:CLS:GOTO 2100
2200 '*****************************
****
2201 '*SAVOIR LES VILLES DEFENSIVES
    *
2202 '*****************************
****
2210 ATTRB0,0:COLOR 7,0:CLS:LOCATE
2,20:PRINT"-La ville ";ATAK;" peut
attaquer la(s)":LOCATE0,21:PRINT"vi
lle(s) ";:COLOR7,1:E=ATAK:GOSUB2211
:GOTO 3000
2211 '*  SAVOIR QUE VAUT V(1),V(2).
.  *
2220 FOR P=1 TO 7:A(P)=0:NEXTP
2230  IF LEN(VPA$(E))=12 THEN V(1)=
```

```
VAL(LEFT$(VPA$(E),2)):LON=1:RETURN
2240  IF LEN(VPA$(E))=8 THEN V(1)=V
AL(LEFT$(VPA$(E),2)):V(2)=VAL(RIGHT
$(VPA$(E),2)):LON=2:RETURN
2250  IF LEN(VPA$(E))=11THEN V(1)=V
AL(LEFT$(VPA$(E),2)):V(2)=VAL(MID$(
VPA$(E),4,2)):V(3)=VAL(RIGHT$(VPA$(
E),2)):LON=3:RETURN
2260  IF LEN(VPA$(E))=14THEN V(1)=V
AL(LEFT$(VPA$(E),2)):V(2)=VAL(MID$(
VPA$(E),4,2)):V(3)=VAL(MID$(VPA$(E)
,7,2)):V(4)=VAL(RIGHT$(VPA$(E),2)):
LON=4:RETURN
2270  IF LEN(VPA$(E))=17THEN V(1)=V
AL(LEFT$(VPA$(E),2)):V(2)=VAL(MID$(
VPA$(E),4,2)):V(3)=VAL(MID$(VPA$(E)
,7,2)):V(4)=VAL(MID$(VPA$(E),10,2))
:V(5)=VAL(RIGHT$(VPA$(E),2)):LON=5:
RETURN
2280 IF LEN(VPA$(E))=20THEN V(1)=VA
L(LEFT$(VPA$(E),2)):V(2)=VAL(MID$(V
PA$(E),4,2)):V(3)=VAL(MID$(VPA$(E),
7,2)):V(4)=VAL(MID$(VPA$(E),10,2)):
V(5)=VAL(MID$(VPA$(E),13,2)):V(6)=V
AL(RIGHT$(VPA$(E),2)):LON=6:RETURN
2290 IF LEN(VPA$(E))=23THEN V(1)=VA
L(LEFT$(VPA$(E),2)):V(2)=VAL(MID$(V
PA$(E),4,2)):V(3)=VAL(MID$(VPA$(E),
7,2)):V(4)=VAL(MID$(VPA$(E),10,2)):
V(5)=VAL(MID$(VPA$(E),13,2)):V(6)=V
AL(MID$(VPA$(E),16,2)):V(7)=VAL(RIG
HT$(VPA$(E),2)):LON=6:RETURN
3000 '*****************************
****
3001 '* CONNAITRE AU JOUEUR LES VIL
LES*
3002 '*****************************
****
3040 J=1:FOR I=1 TO LON
3050 IF VJ(V(I))=-5 THEN A(J)=V(I):
J=J+1
3060 NEXT I
3100 '*****************************
****
3101 '*    AFFICHAGE DES VILLES QUI
   *
3102 '*       PEUVENT ETRE ATTAQUER
   *
3103 '*****************************
****
3150 LOCATE 10,21
3151 IF J-1=0 THEN COLOR 1,0:CONSOL
E20,24:CLS:LOCATE1,20:PRINT"Votre v
ille ne peut attaquer !!.":A$=INPUT
$(1):GOTO 50
3152 FOR U=1TOJ-1
3160 PRINT A(U);"-";:NEXTU
3200 '*****CONNAITRE LE DEFFONSEUR*
****
3210 COLOR 3,0:LOCATE2,23:PRINT"Que
lle ville attaquez vous ?":GOSUB370
0:DE=VAL(Q$)
3220 IF DE>29 OR DE<1 THENPLAY"O5SI
":GOTO 2200
3230 FOR P=1TO 7
3240 IF DE=A(P) THEN 3500
3250 NEXT P
3270 PLAY"O5SI":GOTO 2200
3500 '*****************************
****
3501 '*    LE COMBAT ENGAGE
   *
3502 '*****************************
****
3510 IF VO(DE)<>-5  THEN JO=INT((RN
D*100)+(5*VO(DE))):GOTO 3530
3520 JO=INT(RND*50)
3530 JJ=INT(((RND*100)+5*NA))
3540 IF JJ<JO THEN 3560
3550 IF JJ>=JO THEN 3630
3560 '*****************************
****
3561 '*   Le defenseur gagne
```


OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H

BOUTIQUE MICRO
42, RUE LAMARTINE
75009 PARIS
✆ : 48.78.11.65
L'Amiga, tout l'Amiga, rien que l'Amiga

PAR MINITEL 45078503 - KHEOPS

Métros: CADET NOTRE DAME DE LORETTE

MAD C'EST L'AMIGA

SYSTEMES

A500 (UNITE CENTRALE 512KO+3"1/2+SOURIS+2 logiciels)	**4690 FRANCS**
A500C (A500+MONITEUR COULEUR A1084 **STEREO**)	**7490 FRANCS**
A2000 (UNITE CENTRALE RAM 1MEGA + 3"1/2 + SOURIS)	**11590 FRANCS**
A2000/SM (A2000 + MONITEUR COULEUR A1084)	**14790 FRANCS**
CARTE CSA 68020 (14MHZ) + COPROCESSEUR 68882 (25 MHZ) +RAM STATIQUE 384KO + ROM	**NC**
SEAGATE 43MEGAS + CARTE CONTROLEUR	**7000 FRANCS**
A2080: Moniteur Haute persistance	**4490 FRANCS**
A1084 Moniteur couleur h.d.	**2950 FRANCS**

MONTAGE SUR PLACE DE TOUTE CONFIGURATION SELON LES BESOINS ET TEST DE BON FONCTIONNEMENT

MAD C'EST ENCORE L'AMIGA

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

PERIPHERIQUES CONSTRUCTEURS

A1010 3"1/2 EXT	A2010 3"1/2 INTER.	A501 512K A500	A2058 2MEGS A2000	KIT PC CARTE + 5"1/4	A2090+ST506 CONTROL. + 20MEGS	EXCLUSIF CARTE SCSI A2000	A520 A2032 VIDEO PAL	
1390	1 640	1490	NC	5600	6150	2100	190	899

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

LECTEUR GOLEM 3"1/2 DF	LECTEUR GOLEM 5"1/4	FILTRE ELECTR DG88	CODEUR SATELLIT PAL	GENLOCK GST 30 SATELLIT	PERFECT SOUND DIGITAL
1650,00	2190,00	2420,00	2620,00	3490,00	799,00
MPS 1500 COULEUR AIGUILLE	PAINTJET H.P. JET ENCRE	NEC P2200 24 AIG.	MPS 1250 9 AIG. N/B	EMULAT. FLAM MITEL	EMULAT MINITEL ARCHOS
3390,00	15390,00	4290,00	2090,00	760,00	890,00

MAD C'EST TOUJOURS L'AMIGA

DISKETTES 3"1/2 KONICA MF 2 DD 120 FRS /10

SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

GRAPHICS/VIDEO		SON/MUSIQUE		DIVERTISSEMENT	
DPAINT II	700	DELUXE MUSIC	700	FIRE AND FORGET*	319
DVIDEO 1.2 PAL	700	SONIX	690	CARRIER COMMAND	283
PHOTOLAB	1300	Dr.T's (KCS)	1999	PLATOON	279
PHOTON PAINT	940	AUDIO MASTER	NC	INTERCEPTOR	269
VIDEOSCAPE	1549	LANGAGES ET UTIL.		MENACE	240
CAO 3D	1490	LATTICE 4.0	1990	CHESSMASTER 2000	199
SCULPT 3D	899	KINDWORDS	950	FERRARI FORMULA	261
ANIMATE 3D	1450	MARAUDER II	379	SUB BATTLE	295
HUGEPRINT	450	BENCH MODULA II	1990	BARD'S TALE II*	370
DIGIVIEW 3.0	1995	DATAMAT	495	FLIGHT SIMULA.	399
PAGEFLIPPER	630	SUPERBASE PRO	2490	PANDORA*	216
TVTEXT	859	**QUARTERBACK**	550	SCENARY EUROPE	219
PROVIDEO	2500	PRO. PAGE	3690	ULTIMA IV	330
VIDEO TITLE R	1000	TEXTCRAFT +	300	BOMBJACK	320
THE DIRECTOR	679	VIZAWRITE	1490	STARRAY	289

MAD C'EST FOU !!!

JOYSTICK A PARTIR DE 70 F

MAD ET LE SERVICE - CHARTE MAD'CARD: *150 Diskettes*

***FREEWARE ET SHAREWARE** en duplication gratuite au magasin.*
-Assistance HOTLINE ou la solution rapide à tous les petits problèmes d'utilisation par téléphone.
-Des tarifs préférentiels et des remises aux adhérents MAD'CARD
-L'OFFRE "7 JOURS DE DROIT A L'ERREUR"
-Adhésion gratuite au service MAD'CARD .

TOUTES LES SOLUTIONS

☆ PROMO ☆
A500 + A1010
PERITEL+ TEXTE + SUPERBASE +TAPIS+ 2JEUX + MANETTE
6099 Frs.

BON A RETOURNER A MAD :42, RUE LAMARTINE- 75009 PARIS
NOM:_____ PRENOM_____
ADRESSE_____

❒ Envoyez moi ma MAD'CARD; ci-joint une photo et 2 timbres à 2,20F.

❒ Envoyez moi par retour votre catalogue ainsi que votre tarif général.

CREDIT Y COMPRIS PAIEMENT EN 3 FOIS

EDUCAMIGA
AMIGA 2000 + A1084 + KIT PC
12990 F.
RESERVE E.N.

```
   *
3562 '*****************************
****
3570 COLOR 1,0:CLS:PLAY"L2O4DOO3SIL
ASOFAMIREDO":LOCATE1,20,0:
3580 PRINT"Vous avez perdu la batai
lle (tant pis) .":LOCATE 1,22:COLOR
 3:PRINT"MAIS PAS LA GUERRE !!!":A$
=INPUT$(1):CLS:LOCATE 1,20:PRINT"VO
TRE FORCE D'ATTAQUE.....:";J
J:LOCATE 1,21:PRINT"FORCE ENNEMI...
.....:";JO
3590 IF VJ(ATAK)-NA=0 AND VO(DE)<>-
5 THEN VO(ATAK)=NA:VJ(ATAK)=-5:JOU=
1:COLOR 7,0:GOTO 3620
3600 IF VJ(ATAK)-NA=0 AND VO(DE)=-5
 THEN VJ(ATAK)=-5:JOU=1:COLOR 7,1:G
OTO 3620
3610 VJ(ATAK)=VJ(ATAK)-NA:JOU=1
3620 LOCATE COLONE(ATAK),LIGNE(ATAK
):PRINTRIGHT$(STR$(ATAK),2)
3621 A$=INPUT$(1):GOTO 42
3630 '*****************************
****
3631 '*        L'ATTAQUANT GAGNE
   *
3632 '*****************************
****
3640 COLOR 3,0:CLS:PLAY"O4L16DOREMI
MIMIREDOREMIDO":LOCATE 1,23:PRINT"V
otre Force d'attaque.....:";JJ
:LOCATE 1,22:PRINT"Force d'attaque
d'ennemis.....:";JO
3650 A$=INPUT$(1):CLS:COLOR3,0:LOCA
TE 1,20:PRINT"Vous avez gagne le co
mbat (mais pas la  GUERRE !!..."
3660 IF VO(DE)<>-5 THEN ARGEN=ARGEN
+(5000*VO(DE)):VO(DE)=-5:VJ(DE)=NA:
VJ(ATAK)=VJ(ATAK)-NA:JOU=1:GOTO3680
3670 IF VO(DE)= -5 THEN ARGEN=ARGEN
+5000:VJ(DE)=NA:VJ(ATAK)=VJ(ATAK)-N
A:JOU=1:GOTO3680
3680 IF VJ(ATAK)=0 AND VJ(DE)>1 THE
N VJ(ATAK)=1:VJ(DE)=NA-1
3685 COLOR 0,7:LOCATE COLONE(DE),LI
GNE(DE):PRINTRIGHT$(STR$(DE),2)
3690 A$=INPUT$(1):GOTO 42
3700 '*--------<INKEY$>------------
--*
3710 Q$=INPUT$(2):L$=LEFT$(Q$,1)
3720 IF L$="B" THEN GET(0,10)-(39,1
9),P%(2000):GOSUB 200:PUT(0,10)-(39
,19),P%(2000):CONSOLE 20,24:RETURN
3730 IF L$=CHR$(13) THEN RETURN
3740 IF L$=CHR$(8) THEN 50
3750 RETURN
5000 '*--<ATTAQUE PAR LES MERSENAIR
E>-*
5001 ARMM=0:CONSOLE 0,24:CLS:SCREEN
 7,1,4:CLS
5002 '*****************************
****
5003 '*   LES DEFINITIONS GRAPHIQUE
S  *
5004 '*       DE L'IMAGE DU JEU
   *
5005 '*-     M-E-R-S-E-N-A-I-R-E-S
   *
5006 '*****************************
****
5007 GOSUB 5500:LOCATE,,0:
5008 DEFGR$(5)=0,0,1,14,16,16,96,12
8
5009 DEFGR$(6)=32,216,38,81,80,168,
248,248
5010 DEFGR$(7)=0,0,0,192,56,8,4,2
5011 A$="                ":LOCATE 2,4:
COLOR ,4:PRINTA$:LOCATE2,5:PRINT" "
;:COLOR0,8:PRINT"    ";GR$(5)+GR$(6
)+GR$(7)+"    ";:COLOR ,4:PRINT" ";
5012 '****** 3eme  LIGNE *********
*****
5013 DEFGR$(4)=1,2,12,8,8,16,16,16
5014 DEFGR$(5)=7,8,48,32,64,128,135
,248
5015 DEFGR$(6)=175,80,80,32,0,0,255
,0
5016 DEFGR$(7)=194,49,8,4,2,2,226,3
1
5017 DEFGR$(8)=0,192,32,32,32,32,16
,16
5018 LOCATE 2,6:PRINT" ";:COLOR0,8:
PRINT"    ";GR$(4)+GR$(5)+GR$(6)+GR$
(7)+GR$(8)+"    ";:COLOR ,4:PRINT" "
:COLOR 0,4
5019 '******* 4Eme  LIGNE *********
*****
5020 DEFGR$(4)=16,16,32,32,64,64,12
8,128
5021 DEFGR$(5)=135,252,129,254,196,
198,226,249
5022 DEFGR$(6)=255,0,255,0,0,0,0,0
5023 DEFGR$(7)=193,63,129,127,3,103
,73,17
5024 DEFGR$(8)=136,136,136,200,200,
196,196,196
5025 LOCATE 2,7:PRINT" ";:COLOR0,8:
PRINT"    ";GR$(4)+GR$(5)+GR$(6)+GR$
(7)+GR$(8)+"    ";:COLOR ,4:PRINT" "
:COLOR 0,4
5026 '******* 5Eme  LIGNE *********
*****
5027 DEFGR$(4)=128,97,17,9,6,6,2,1
5028 DEFGR$(5)=254,227,225,64,71,79
,71,70
5029 DEFGR$(6)=0,255,255,127,243,24
3,211,3
5030 DEFGR$(7)=33,225,193,1,249,229
,249,17
5031 DEFGR$(8)=196,196,200,200,144,
160,160,64
5032 LOCATE 2,8:PRINT" ";:COLOR0,8:
PRINT"    ";GR$(4)+GR$(5)+GR$(6)+GR$
(7)+GR$(8)+"    ";:COLOR ,4:PRINT" "
:COLOR 0,4
5033 '******* 6Eme  LIGNE *********
*****
5034 DEFGR$(4)=1,2,1,0,0,0,0,0
5035 DEFGR$(5)=64,64,192,64,64,64,6
4,64
5036 DEFGR$(6)=0,0,0,0,0,10,27,14
5037 DEFGR$(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
5038 DEFGR$(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
5039 LOCATE 2,9:PRINT" ";:COLOR0,8:
PRINT"    ";GR$(4)+GR$(5)+GR$(6)+GR$
(7)+GR$(8)+"    ";:COLOR ,4:PRINT" "
:COLOR 0,4
5040 '******* 7Eme  LIGNE *********
*****
5041 DEFGR$(5)=64,72,76,71,67,33,32
,48
5042 DEFGR$(6)=14,31,127,255,255,16
0,32,31
5043 DEFGR$(7)=1,1,201,241,241,113,
67,131
5044 LOCATE 2,10:PRINT" ";:COLOR0,8
:PRINT"    ";GR$(5)+GR$(6)+GR$(7)+"
    ";:COLOR ,4:PRINT" ":COLOR 0,4
5045 '******* 8Eme  LIGNE *********
*****
5046 DEFGR$(5)=40,36,36,34,57,52,34
,57
5047 DEFGR$(6)=0,0,0,0,0,192,32,191
5048 DEFGR$(7)=5,5,9,17,33,35,69,13
7
5049 LOCATE 2,11:PRINT" ";:COLOR0,8
:PRINT"    ";GR$(5)+GR$(6)+GR$(7)+"
    ";:COLOR ,4:PRINT" ":COLOR 0,4
5050 '******* 9Eme  LIGNE *********
*****
5051 DEFGR$(2)=0,0,0,0,0,3,4,255
5052 DEFGR$(3)=0,0,0,15,241,3,60,25
5
5053 DEFGR$(4)=0,15,246,199,188,192
,0,255
5054 DEFGR$(5)=196,34,17,240,0,0,0,
255
5055 DEFGR$(6)=64,63,134,198,102,54
,15,255
5056 DEFGR$(7)=98,133,26,51,96,192,
0,255
5057 DEFGR$(8)=192,60,27,248,31,1,0
,255
5058 DEFGR$(9)=0,0,224,126,163,224,
30,255
5059 DEFGR$(10)=0,0,0,0,0,224,28,25
5
5060 LOCATE 2,12:PRINT" ";:COLOR0,8
:PRINTCHR$(95);GR$(2);GR$(3)+GR$(4)
;GR$(5)+GR$(6)+GR$(7);GR$(8);GR$(9)
;GR$(10);CHR$(95);:COLOR ,4:PRINT"
":COLOR 0,4
5061 '******* 10Eme  LIGNE ********
******
5062 DEFGR$(6)=15,15,15,15,15,15,15
,15
5063 LOCATE 2,13:PRINT" ";:COLOR0,4
:PRINT"      ";GR$(6);"      ";:COLOR
 ,4:PRINT" ":COLOR 0,4
5064 '******* 11Eme  LIGNE ********
******
5065 DEFGR$(5)=0,0,1,1,3,3,3,3
5066 DEFGR$(6)=15,15,15,15,15,15,15
,15
5067 DEFGR$(7)=224,240,248,248,252,
252,252,252
5068 LOCATE 2,14:PRINT" ";:COLOR0,4
:PRINT"     ";:COLOR 7,4:PRINTGR$(5)
;:COLOR 0,7:PRINTGR$(6);:COLOR 7,4:
PRINTGR$(7);"     ";:COLOR ,4:PRINT"
 ":COLOR 0,4
5069 '******* 12Eme  LIGNE ********
******
5070 DEFGR$(5)=3,3,3,3,3,3,3,1
5071 DEFGR$(6)=15,15,15,15,15,15,15
,15
5072 DEFGR$(7)=3,3,3,3,3,3,7,7
5073 LOCATE 2,15:PRINT" ";:COLOR0,4
:PRINT"     ";:COLOR 7,4:PRINTGR$(5)
;:COLOR 0,7:PRINTGR$(6);:COLOR 4,7:
PRINTGR$(7);:COLOR,4:PRINT"     ";:C
OLOR ,4:PRINT" ":COLOR 0,4
5074 '******* 13Eme  LIGNE ********
****
5075 DEFGR$(6)=159,159,223,224,224,
224,224,224
5076 DEFGR$(7)=144,144,160,96,64,64
,64,64
5077 LOCATE 2,16:PRINT" ";:COLOR0,4
:PRINT"      ";:COLOR 0,7:PRINTGR$(6
);:COLOR 4,7:PRINTGR$(7);:COLOR,4:P
RINT"     ";:COLOR ,4:PRINT" "
5078 '******* 14Eme  LIGNE ********
****
5079 DEFGR$(3)=0,0,0,3,15,31,63,63
5080 DEFGR$(4)=1,7,15,15,15,15,15,1
5
5081 DEFGR$(5)=0,0,0,0,0,0,0,0
5082 DEFGR$(6)=15,0,0,0,0,0,0,0
5083 DEFGR$(7)=0,0,0,0,0,0,0,0
5084 DEFGR$(8)=7,1,0,0,0,0,0,0
5085 DEFGR$(9)=255,255,15,1,0,0,0,0
5086 DEFGR$(10)=255,255,255,255,255
,63,63,31
5087 LOCATE 2,17:PRINT"    ";:COLOR7
,4:PRINTGR$(3);:COLOR 1,7:PRINTGR$(
4);:COLOR 4,1:PRINTGR$(5);:COLOR 7,
1:PRINTGR$(6);GR$(7);GR$(8);:COLOR
4,7:PRINTGR$(9);GR$(10);:COLOR ,4:P
RINT"  "
5088 '******* 15Eme  LIGNE ********
****
5089 DEFGR$(3)=192,128,128,128,128,
128,128,192
5090 DEFGR$(4)=15,15,15,15,15,15,15
,15
5091 DEFGR$(10)=31,15,15,15,15,31,3
1,31
5092 LOCATE 2,18:PRINT"    ";:COLOR4
```

```
,7:PRINTGR$(3);:COLOR 1,7:PRINTGR$(
4);:COLOR 0,1:PRINT"    ";:COLOR 0,
7:PRINT" ";:COLOR 4,7:PRINTGR$(10);
:COLOR ,4:PRINT"  ":COLOR 7,4
5093 '******* 16Eme  LIGNE ********
****
5094 DEFGR$(3)=128,0,0,128,128,128,
128,128
5095 DEFGR$(4)=31,31,31,15,15,15,15
,15
5096 DEFGR$(8)=0,1,1,1,3,3,3,7
5097 DEFGR$(9)=0,128,224,192,192,19
2,128,128
5098 DEFGR$(10)=240,240,240,224,240
,240,240,248
5099 LOCATE 2,19:PRINT"    ";:COLOR4
,7:PRINTGR$(3);:COLOR 1,7:PRINTGR$(
4);:COLOR 0,1:PRINT"    ";:COLOR 4,1
:PRINTGR$(8);:COLOR 4,7:PRINTGR$(9)
;:COLOR 7,4:PRINTGR$(10);:COLOR ,4:
PRINT"  ":COLOR 7,0
5100 '****************************
****
5101 '*  LES REPARATIONS DE L'IMAGE
   *
5102 '****************************
****
5103 PSET(65,136),4:PSET(65,133),4:
PSET(64,132),4:PSET(65,135),4:PSET(
64,131),4:PSET(64,130),4
5104 LINE(74,135)-(80,135),4
5105 LINE(74,134)-(80,134),4
5106 LINE(74,133)-(80,133),4
5107 LINE(74,132)-(80,132),4
5108 LINE(74,131)-(80,131),4
5109 LINE(74,130)-(80,130),4
5110 LINE(74,129)-(80,129),4
5111 LINE(74,128)-(80,128),4
5112 PSET(77,136),4:PSET(78,137),4
5113 PSET(78,136),-5:PSET(78,136),-
5
5114 BOX(24,40)-(111,103),0:BOX(22,
38)-(112,105),1
5115 FOR P=86 TO 111 STEP 4:A=INT(R
ND*15):BOXF(P,109)-(P+2,112),A:NEXT
 P:DEFGR$(0)=INT(RND*256),INT(RND*2
56),INT(RND*256),INT(RND*256),INT(R
ND*256),INT(RND*256),INT(RND*256),I
NT(RND*256):PATTERN GR$(0):PAINT(30
,45),0:PAINT(96,45),0
5499 GOTO 6000
5500 BOX(0,0)-(39,2)"*",7,4
5510 COLOR 3,0:LOCATE6,1:PRINT"Vous
 avez          muns":BOX(1,3)-(15,20
)"@",3,0:RETURN
6000 '****************************
****
6001 '*  1 ERE QUESTIONS
   *
6002 '****************************
****
6004 PATTERN " ":BOXF(17,3)-(39,19)
" ",0,1
6005 COLOR 0:LINE(136,68)-(316,68):
LINE-(316,34):LINE-(140,34):LINE-(1
40,60):LINE-(136,68):COLOR 3,0:LOCA
TE 18,5:PRINT"Bon,je crois que vous
":LOCATE 18,6:PRINT"savez de quoi j
e vais":LOCATE 18,7:PRINT"parler . .
."
6010 COLOR 0:LINE(136,110)-(316,110
):LINE-(316,158):LINE-(140,158):LIN
E-(140,115):LINE-(136,110):COLOR 7,
0:LOCATE 18,14:PRINT"Assez de racon
tard ! ";:LOCATE 18,15:PRINT"Allez
droit au but . ";:LOCATE 18,16:PRIN
T"Combien d'armees    ":LOCATE 18,1
7
6020 PRINT"voulez vous me mobi-":LO
CATE 18,18:PRINT"lisez ?"
6031 LOCATE 17,1:PRINTARGEN
6032 A=1:GOSUB 6500
6033 IF ARMM*4000>ARGEN THEN ARMM=0
:PLAY"OSSI":GOTO 6032
6034 IF B$=CHR$(9) AND ARMM>0 THEN
6100
6035 IF B$=CHR$(8) THEN ARGEN=ARGEN
+(ARMM*4000):PUT(0,0)-(39,19),IM%(4
499):GOSUB 63200:GOTO 300
6040 IF VAL(A$)<5 AND VAL(A$)>0 THE
N 6056
6041 PLAY"OSSI":GOTO 6031
6056 IF ARGEN-(VAL(A$)*4000)<0 THEN
 COLOR 3,0:CONSOLE 21,24:CLS:PLAY"O
SSI":ATTRB0,0:COLOR 3,0:LOCATE 7,22
:PRINT"Vous depassez votre budget":
ARGEN=ARGEN+(ARMM*4000):F$=INPUT$(1
):GOTO 6032
6057 ARGEN=ARGEN-(VAL(A$)*4000):COL
OR 7,0:PRINT"          ":LOCATE17,1:PR
INTARGEN:ARMM=VAL(A$):GOTO6100
6100 '****************************
****
6101 '*    2EME QUESTIONS
   *
6102 '****************************
****
6110 PATTERN " ":BOXF(17,3)-(39,19)
" ",0,1
6120 COLOR 0:LINE(136,110)-(316,110
):LINE-(316,142):LINE-(140,142):LIN
E-(140,115):LINE-(136,110):COLOR 7,
0:LOCATE 18,14:PRINT"Et maintenant
quelle ";:LOCATE 18,15:PRINT"ville
allez vous ";:LOCATE 18,16:PRINT"at
taquez ? "
6130 A=2:GOSUB 6500
6131 IF B$=CHR$(8) THEN ARGEN=ARGEN
+(4000*ARMM):PUT(0,0)-(39,19),IM%(4
499):GOSUB 63200:GOTO 300
6135 IF VAL(A$)>29 OR VAL(A$)<1 THE
N 6160
6140 IF VJ(VAL(A$))=-5 THEN VILLD=V
AL(A$):GOTO 6200
6160 PLAY"OSSI":GOTO 6130
6200 '****************************
****
6201 '* COMBAT ENTRE MER.ET.DEFFENS
I *
6202 '****************************
****
6230 IF VO(VILLD)<>-5 THEN PD=INT(R
ND*100)+(5*VO(VILLD)):GOTO 6250
6240 PD=INT(RND*100)+(INT(RND*50))
6250 PM=INT((RND*100)+20)+(7*ARMM)
6300 CONSOLE21,24:COLOR7,0:CLS:LOCA
TE1,23:PRINT"Force d'attaque des ma
rcenaires :";PM:LOCATE1,22:PRINT"Fo
rce d'attaque des ennemis :";PD:LOC
ATE 6,21:PRINT"Vous avez gagnez le
combat !":PLAY"L10DODOREMIREMIDO"
6310 VJ(VILLD)=2:VO(VILLD)=-5:A$=IN
PUT$(1):GOTO 6410
6400 CONSOLE 21,24:COLOR 1,0:CLS
6401 PLAY"L4SILASOFAMIREDO":LOCATE
6,23:PRINT"Vous avez PERDU le comba
t !!!":LOCATE 1,22:PRINT"Force d'at
taque des mecenaires :";PM:LOCATE 1
,21:PRINT"Force d'attaque des ennem
is :";PD:A$=INPUT$(1):JOU=1:
6410 ATTRB 0,0:JOU=1:GOTO 41
6500 '****** INPUT$(RND) **********
***
6510 ARMM=0:COLOR 3,0:CONSOLE 21,24
:CLS:LOCATE 6,22:ATTRB 0,1:PRINT"Re
pondez a la question":ATTRB0,0:A$=I
NPUT$(A):B$=LEFT$(A$,1)
6520 IF B$="A" THEN GET(0,5)-(39,20
),P%(5000):CONSOLE 0,24:PUT(0,5),IM
%(4499):LI=5:GOSUB 63200:U$=INPUT$(
1):LI=0:CONSOLE 21,24:PUT(0,5),P%(5
000):COLOR 7,0:RETURN
6560 IF B$="B" THEN GET(0,10)-(39,2
0),P%(2000):GOSUB 200:PUT(0,10)-(39
,20),P%(2000):COLOR 7,0:RETURN
6570 RETURN
```


aMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50.42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

a les occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
Plus de 500 ordinateurs et périphériques dans notre magasin spécial occasions :
2, rue Rampon 75011 PARIS.
(1) 43 57 82 05.

COMMODORE

Commodore +4	250 F
Commodore 64	450 F
Commodore 128	800 F
Commodore 128 D	1800 F
Lecteur 1541	550 F
Lecteur 1570	550 F
Lecteur 1571	1450 F
Imprimante MPS 801	350 F
Imprimante MPS 803	450 F
Imprimante MPS 1000	800 F
Moniteur couleur 40 C	1000 F
Moniteur couleur 80 C	1400 F
Moniteur monochrome	400 F
Amiga 1000	3500 F
Moniteur 1081	1800 F
PC XT 10 série 1	2800 F
PC XT 20 série 1	4200 F

AMSTRAD

Amstrad CPC 464 monochrome	1000 F
Amstrad CPC 464 C couleur	2000 F
Amstrad CPC 6128 monochrome	2200 F
Amstrad CPC 6128 C couleur	3200 F
Lecteur DD1	1000 F
Imprimante DMP 2000	1000 F
Amstrad PCW 8256	2500 F
PC 1512 SD monochrome	3200 F
PC 1512 HD monochrome	5200 F

ATARI ST

ATARI 520 STF	2000 F
ATARI 1040 STF	3200 F
Imprimantes diverses à partir de	400 F

VOIR BON DE COMMANDE P. 101

```
20000 '*****************************
****
20001 '* RAVITAILLEMENT/DEPLACEMENT
   *
20002 '*****************************
****
20030 CONSOLE 20,24:COLOR 3,0:CLS:L
OCATE 1,20:PRINT"1.Ravitaillement e
n armees":LOCATE 1,21:PRINT"2.Depla
cement des armees":LOCATE 8,23,0:AT
TRB 1,0:PRINT"Votre choix ?":ATTRB
0,0:
20040 A$=INPUT$(1)
20045 IF A$=CHR$(8) THEN 50
20047 IFA$="B"THEN GET(0,10)-(39,19
),P%(2000):GOSUB200:PUT(0,10),P%(20
00):CONSOLE 20,24
20050 IF A$="1" THEN 20100
20060 IF A$="2" THEN 25000
20070 PLAY"O5SI":GOTO 20000
20100 '*****************************
****
20101 '*          RAVITAILLEMENT
   *
20102 '*****************************
****
20130 CONSOLE 0,8:COLOR 0,7:CLS:BOX
(0,0)-(39,2)GR$(INT(RND*127)),7,0:C
OLOR 8,1:LOCATE7,1,0:PRINT"Une arme
e coute 3000 muns"
20140 ATTRB 0,0:CONSOLE  3,8:COLOR
7,1:CLS:BOX(0,3)-(39,5)GR$(INT(RND*
127)),7,0:COLOR 0,7:LOCATE7,4:PRINT
"Vous avez ";ARGEN;"muns":BOX(0,6)-
(39,8)GR$(INT(RND*127)),4,8:LOCATE
7,7:COLOR 0,9:PRINT"Vous avez achet
e ";ACHAJ;" armee(s)"
20150 CONSOLE 20,24:COLOR 3,0:CLS:L
OCATE 1,21:ATTRB 0,1:PRINT"Combien
d'armee voulez vous acheter ?":ATTR
B 0,0
20160 CONSOLE 0,20:A$=INPUT$(1)
20165 IF A$=CHR$(8) THEN PUT(0,0)-(
39,5),IM%(4499):GOSUB 63200:GOTO 20
000
20166 IFA$="B"THEN GET(0,10)-(39,19
),P%(2000):GOSUB200:PUT(0,10),P%(20
00):CONSOLE 20,24:GOTO 20150
20170 IF A$="A" THEN GET(0,5)-(39,1
9),P%(5000):CONSOLE 0,24:PUT(0,5),I
M%(4499):LI=5:GOSUB 63200:U$=INPUT$
(1):LI=0:CONSOLE 21,24:PUT(0,5),P%(
5000):COLOR 7,0:GOTO 20100
20180 IF (ARGEN-(VAL(A$)*3000))<0 T
HEN PLAY"O5SI":GOTO 20160
20185 IF A$=CHR$(9) AND ACHAJ>0 THE
N 20200
20190 ACHAJ=ACHAJ+VAL(A$):ARGEN=ARG
EN-(3000*VAL(A$)):LOCATE 7,4:COLOR
0,7:PRINT"Vous avez ";ARGEN;"muns
  ":LOCATE7,7:COLOR 0,9:PRINT"Vous
avez achete ";ACHAJ;" armee(s)":GOT
O 20160
20200 '*****************************
****
20201 '*  2eme QUESTIONS
   *
20202 '*****************************
****
20210 CONSOLE 20,24:PUT(0,0),IM%(44
99):GOSUB 63200
20240 COLOR 3,0:CLS:LOCATE 1,20:ATT
RB0,0:PRINT"Dans quelle ville allez
 vous deposez ses ";ACHAJ;:PRINT"ar
mees ?"
20250 A$=INPUT$(2):B$=LEFT$(A$,1)
20251 IF B$=CHR$(8) THEN GOTO 20000
20270 IFB$="B"THEN GET(0,10)-(39,19
),P%(2000):GOSUB 200:PUT(0,10),P%(2
000):CONSOLE 20,24:GOTO 20240
20280 IF VAL(A$)<1 OR VAL(A$)>29 TH
EN PLAY"O5SI":GOTO 20250
20290 IF VJ(VAL(A$))<>-5 THEN VJ(VA
L(A$))=VJ(VAL(A$))+ACHAJ:ACHAJ=0:JO
U=1:GOTO 42
20291 PLAY"O5SI":GOTO 20250
25000 '*****************************
****
25001 '*            DEPLACEMENT
   *
25002 '*****************************
****
25030 CONSOLE 20,24:COLOR 3,0:CLS:L
OCATE 1,20,0:PRINT"De quelle ville
partiront les armees ?":GOSUB 30000
25040 DEP=VAL(A$)
25050 IF DEP>29 OR DEP<1 THEN PLAY"
O5SI":GOTO 25000
25060 IF VJ(DEP)<>5 AND VJ(DEP)>0 T
HEN 25100
25070 PLAY"O5SI":GOTO 25000
25100 '********** despla armees ***
****
25110 IF VJ(DEP)<1 THEN COLOR 1,0:C
LS:LOCATE 1,21:PRINT"Votre ville ne
 peut en donner des armees !":J$=IN
PUT$(1):GOTO 25000
25120 LOCATE 1,21:COLOR 7,0:CLS:PRI
NT"Combien d'armees partiront de la
 ville ";DEP;"(MAX";VJ(DEP);") ?":G
OSUB 30000:DEPA=VAL(A$)
25130 IF VJ(DEP)>=DEPA AND DEPA>0 T
HEN 25200
25140 PLAY"O5SI":GOTO25120
25200 '*--------<VILE-DESTINATION>--
-----*
25210 COLOR 7,0:CLS:LOCATE 1,24:PRI
NT"Quelle sera sa destination ?"
25215 GOSUB 30000:DEST=VAL(A$)
25220 IF VJ(DEST)<>-5 AND VJ(DEST)<
>DEP THEN 25300
25230 PLAY"O5SI":GOTO 25210
25300 '*--------fin-----------*
25310 VJ(DEST)=VJ(DEST)+DEPA
25320 VJ(DEP)=VJ(DEP)-DEPA
25330 JOU=1:GOTO 42
30000 '*--------<INPUT$(2)---------
---*
30010 A$=INPUT$(2):H$=LEFT$(A$,1)
30030 IF H$="B" THEN GET(0,10)-(39,
19),P%(2000):GOSUB 200:PUT(0,10),P%
(2000):CONSOLE 20,24
30040 IF H$=CHR$(8) THEN 20000
30090 RETURN
40000 '*****************************
****
40010 '*   A L'ORDINATEUR DE JOUER
   *
40020 '*****************************
****
40030 CONSOLE 20,24:CLS:LOCATE7,22:
COLOR 7,1:ATTRB 0,1:PRINT"A moi de
jouer maintenant";
40040 AA=0:FOR P=1TO29
40050 IF VO(P)<>-5 THEN AA=AA+1:VOT
(AA)=P
40060 NEXT P
40061 IF AA=0 THEN 42
40064 AT=VOT((INT(RND*AA))+1)
40066 IF VO(AT)<1 THEN 42000
40067 E=AT:GOSUB 2211
40068 J=0:FOR I=1 TO LON
40069 IF VO(V(I))=-5 THEN J=J+1:A(J
)=V(I)
40070 NEXT I
40071 IF J=0 THEN 40064
40072 DEJ=INT((RND*J)+1)
40077 IF VO(AT)=1 AND ARO<1 THEN AR
O=1:VO(AT)=0
40078 ARO=INT((RND*VO(AT))+1)
40079 IF ARO=0 THEN 40078
40130 IF VJ(A(DEJ))<>-5 THEN 41000
40178 IF VO(AT)=1 AND ARO<1 THEN AR
O=1:VO(AT)=0
40200 '*****************************
****
40201 '*ATAQUE contre une ville SIM
PLE*
40202 '*****************************
****
40240 ATTRB 0,0:COLOR 3,0:CONSOLE 2
0,24:CLS:LOCATE 0,20:PRINT"-J'attaq
ue la ville";A(DEJ);" avec ma ville
":LOCATE 0,21:PRINTAT;"avec";ARO;"
armee(s).":Z$=INPUT$(1)
40250 JO=INT(((RND*100)+5*ARO))
40260 VS=INT(RND*50)
40270 IF JO>VS THEN 40300
40280 CLS:PRINT"Et... J'ai perdu ..
.":Z$=INPUT$(1):LOCATE 1,23:PRINT"F
orce d'attaque de l'ordinateur..:";
JO:LOCATE1,24:PRINT"Force d'attaque
 de la ville.....:";VS
40281 IF VO(AT)-ARO=0 THEN VO(AT)=-
5:O$=INPUT$(1):JOU=0:GOTO 40283
40282 VO(AT)=VO(AT)-ARO:Z$=INPUT$(1
):JOU=0:GOTO 42
40283 COLOR 7,1:LOCATE COLONE(AT),L
IGNE(AT):PRINTRIGHT$(STR$(AT),2):JO
U=0:A$=INPUT$(1):GOTO 42
40300 '*****************************
****
40301 '* l'ordinateur gagne
   *
40302 '*****************************
****
40310 CLS:PRINT"Et J'ai gagne...":Z
$=INPUT$(1):LOCATE1,23:PRINT"Force
d'attaque de l'ordinateur..:";JO:LO
CATE1,24:PRINT"Force d'attaque de l
a ville.....:";VS:
40311 COLOR 7,0:LOCATE COLONE(A(DEJ
)),LIGNE(A(DEJ)):PRINTRIGHT$(STR$(A
(DEJ)),2):VO(A(DEJ))=ARO+3:JOU=0:A$
=INPUT$(1):GOTO 42
41000 '*****************************
****
41001 '*  QUAND L'ORDINATEUR ATTAQU
E  *
41002 '*       UNE DE NOS VILLES
   *
41003 '*****************************
****
41010 IF VJ(A(DEJ))>VO(AT) AND AA>1
 AND J>3 THEN 40040
41050 ATTRB 0,0:COLOR 3,0:CONSOLE 2
0,24:CLS:LOCATE 1,20:PRINT"J'attaqu
e VOTRE-Vil.";A(DEJ);"avec ma ville
":LOCATE 0,21:PRINTAT;"avec";ARO;"
armee(s) .":Z$=INPUT$(1)
41060 JO=INT(((RND*100)+20)+6*ARO)
41070 VS=INT((RND*100)+5*VJ(A(DEJ))
)
41080 IF JO>VS THEN 41300
41090 CLS:PRINT"ET.. J'ai PERDU !!!
":Z$=INPUT$(1):LOCATE 1,23:PRINT"Fo
rce d'attaque de l'ordinateur..:";J
O:LOCATE1,24:PRINT"Votre Force d'at
taque.....:";VS
41110 IF VO(AT)-ARO=0 AND VJ(A(DEJ)
)>1 THEN VO(AT)=-5:VJ(AT)=1:VJ(A(DE
J))=VJ(A(DEJ))-1:ARGEN=ARGEN+ARO*40
00:R$=INPUT$(1):JOU=0:GOTO 42
41120 IF VO(AT)-ARO=0 AND VJ(A(DEJ)
)<=1 THEN VO(AT)=-5:VJ(ATO)=1:R$=IN
PUT$(1):JOU=0:GOTO 42
41130 VO(AT)=VO(AT)-ARO:JOU=0:GOTO
42
41300 CLS:PRINT"Et...J'ai  gagne...
":R$=INPUT$(1):LOCATE1,23:PRINT"For
ce d'attaque de l'ordinateur..:";JO
:LOCATE1,24:PRINT"Votre Force d'att
aque.....:";VS:
41310 VO(A(DEJ))=ARO+10:VO(AT)=VO(A
T)-ARO:VJ(A(DEJ))=-5:JOU=0:GOTO 42
42000 '*****************************
****
42001 '*    DEPLACEMENT DES ARMEES
   *
```

```
42002 '*****************************
****
42030 FF=VOT((INT(RND*AA))+1)
42040 IF FF=AT THEN 42030
42050 IF FF<1 THEN 42030
42055 IF VO(FF)=0 THEN 42030
42056 IF VO(FF)=1 THEN VO(AT)=VO(AT
)+1:VO(FF)=0::DEPA=1:GOTO 42060
42057 VO(AT)=VO(FF)-1:DEPA=VO(FF)-1
:VO(FF)=1
42060 ATTRB 0,0:COLOR3,0:CLS:LOCATE
 1,20:PRINT"Je deplace de la ville"
;FF:LOCATE 0,21:PRINTDEPA;" Armee(s
) vers la ville ";AT;" .":T$=INPUT$
(1):JOU=0:ATTRB 0,0:GOTO 42
50000 '*****************************
****
50001 '* QUAND ON GAGNE
  *
50002 '*****************************
****
50005 CONSOLE20,24:COLOR 3,0:CLS:LO
CATE3,20:ATTRB 1,0:PRINT"BRAVO !!!"
:LOCATE 1,21:ATTRB 0,0:PRINT"Vous a
vez gagnez votre ennemis ."
50100 LOCATE 3,23:PRINT"Voulez vous
 rejouer (O/N) ?"
50110 A$=INPUT$(1)
50120 IF A$="O" THEN 2
50130 IF A$="N" THEN GOTO 50140
50140 END
55000 '*****************************
***
55001 '* QUAND ON PERD LA PARTIE
  *
55002 '*****************************
***
55010 CONSOLE 20,24:COLOR 1,0:CLS:L
OCATE 3,20:ATTRB 1,0:PRINT"Desole !
":LOCATE 0,21:FOR P=1TO1000:NEXT P:
ATTRB  0,0:COLOR 7:PRINT"Vous avez
perdu la guerre et vous venez d'etr
e tuer par vos ennemis.....":
55020 A$="O3L24DOL72SOL96RE£"
55030 B$="L24DOL72REL48REL24REL96RE
"
55040 C$="L48FAL24SO£SOFARE£L48REL7
2DOL32SOL96DO"
55050 D$="L24DOL72SO£L48SO£L24SO£L9
6SO£L24SIbL48SO£"
55060 E$="L72SOL48SOL24FAL96SO"
55070 F$="L24DOL72SOL48SOL24SOL96SO
L24SIbL48SO£L24SOFARE£REL96DO"
55098 PLAY A$+A$+B$+C$+D$+E$+F$
55099 PLAY A$+A$+B$+"L96RE"
55100 LOCATE 3,23:PRINT"Voulez vous
 rejouer (O/N) ?"
55110 A$=INPUT$(1)
55120 IF A$="O" THEN 2
55130 IF A$="N" THEN GOTO 55140
55140 END
60100 '*****************************
***
60101 '*         LE DEBUT
  *
60102 '*****************************
***
60110 SCREEN ,,4:GOSUB 61000
60111 GOSUB 63100
60120 GET(0,0)-(39,19),IM%(4499)
60130 LOCATE 7,13:COLOR 1,9:ATTRB 0
,1:PRINT"EUSKADI"
60140 COLOR 1,13:LOCATE 6,9:PRINT"F
RANCISQ":
60150 COLOR 1,8:LOCATE 25,2:PRINT"M
UNCH"
60160 COLOR 1,3:LOCATE18,14:PRINT"R
OM"
60170 COLOR 1,2:LOCATE 4,1:PRINT"NO
UVELL":LOCATE 5,3:PRINT"ANGLE"
60180 COLOR 1,5:LOCATE 31,9:PRINT"A
USTRO":LOCATE 31,11:PRINT"CROATIE"
60190 COLOR 4,7:LOCATE 19,7:PRINT"P
rovinces":LOCATE 19,10:PRINT"Nouvel
les"
60200 '*****************************
****
60201 '*       CHOIOX DE SON PAYS
  *
60202 '*****************************
****
60210 CONSOLE 20,24:SCREEN 3,0,4:CL
S:LOCATE 8,22,0:ATTRB 0,1:PRINT"Que
l sera votre pays ?":
60220 A$=INPUT$(1)
60230 IF A$="E" THEN PAY=1:GOTO 603
00
60240 IF A$="F" THEN PAY=2:GOTO 603
00
60250 IF A$="N" THEN PAY=3:GOTO 603
00
60260 IF PM<PD THEN 6400
60270 IF A$="A" THEN PAY=5:GOTO 603
00
60280 IF A$="R" THEN PAY=6:GOTO 603
00
60290 PLAY"O5SI":GOTO 60220
60300 '*****************************
****
60301 '* REPARTION DES ARMEES
  *
60302 '*****************************
****
60310 PUT(0,0),IM%(4499):GOSUB 6320
0:B=16:COLOR 3,0:CLS:AR=-1
60320 LOCATE 1,20,0:PRINT"ARMEES RE
STANTES :";:COLOR 0,7:PRINTB:COLOR
7,0
60330 CONSOLE 21,24:FOR P=(PAY*4)-3
 TO (PAY*4)
60340 CLS:LOCATE 1,22:PRINT"-Combie
n d'armees voulez vous deposer":PRI
NT"dans la ville ";P;" ?".
60350 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 60350
60360 IF A$=CHR$(13) AND B-AR>-1 AN
D AR>-1 AND P<PAY*4+1 THEN VJ(P)=AR
:B=B-AR:AR=0:COLOR 0,7:LOCATE 19,20
:PRINT B:COLOR 7,0:AR=-1:NEXT P
60370 IF ASC(A$)>48 AND ASC(A$)<58
AND B-VAL(A$)>=0 THEN AR=AR+VAL(A$)
+1:GOTO 60350
60380 IF P=PAY*4+1 THEN 60400
60390 AR=0:PLAY"O5SI":GOTO 60350
60400 '*****************************
****
60401 '* L'ORDINATEUR CHOISI POUR S
OIS*
60402 '*****************************
****
60403 FF=(INT(RND*6))+1
60410 IF FF=PAY THEN FF=FF+1
60420 IF FF>6 THEN FF=1
60430 DD=16
60440 FOR G=-3 TO 0
60450 F=INT(RND*DD)
60470 IF F=0 THEN F=1
60480 DD=DD-F
60490 VO((FF*4)+G)=F
60491 NEXTG
60492 IF DD<>0 THEN VO(FF*4)=VO(FF*
4)+DD
60493 GOTO 39
60500 '*****************************
****
60510 '*     PRESENTATION          *
```


TOP GAMES ATLANTIC

ATARI ST

1 - ARKANOID	119F
2 - BLUE BERRY	227F
3 - DUBBLE BOBBLE	174F
4 - BUGGY BOY	203F
5 - CARRIER COMMAND	228F
6 - CRAZY CARS	238F
7 - DEFLECTOR	183F
8 - DUNGEON MASTER	228F
9 - EXPLORA	330F
10 - F 15 STRIKE EAGLE	237F
11 - FIRE AND FORGET	233F
12 - GAUNTLET II	203F
13 - GUNSHIP	237F
14 - L'ARCHE DU CAPT. BLOOD	257F
15 - LA GUERRE DES ETOILES	188F
16 - LEATHERNECK	169F
17 - MEWILOW	250F
18 - OBLITERATOR	206F
19 - OUT RUN	185F
20 - ROAD WARS	183F
21 - ROCKFORD	206F
22 - SIDE WINDER	101F
23 - SKYFOX	166F
24 - ST WARS	252F
25 - STAR RAIDERS	199F
26 - STARGLIDER	204F
27 - STRIKE FORCE HARRIER	164F
28 - SUPER SPRINT	155F
29 - TERRORPODS	210F
30 - TEST DRIVE	233F
31 - TETRIS	176F
32 - THUNDERCATS	185F
33 - VOYAGE CENTRE TERRE	226F
34 - WAR GAMES CONST. SET	252F
35 - XENON	206F

AMIGA

1 - ARKANOID	249F
2 - BACKLASH	175F
3 - BLUE BERRY	231F
4 - BUBBLE BOBBLE	181F
5 - BUGGY BOY	240F
6 - CAPONE	325F
7 - CRAZY CARS	227F
8 - DEEP SPACE	286F
9 - DESTROYER	327F
10 - EMERALD MINES	160F
11 - EXPLORA	330F
12 - FERRARY FORMULA 1	252F
13 - FIRE AND FORGET	233F
14 - GEE BEE AIR RALLY	203F
15 - JET	338F
16 - LA GUERRE DES ETOILES	197F
17 - LEATHERNECK	178F
18 - MEWILOW	226F
19 - OBLITERATOR	229F
20 - PASSAGER DU VENT I + II	286F
21 - PORTS OF CALL	389F
22 - ROAD WAR	206F
23 - ROCKFORD	203F
24 - SIDE WINDER	91F
25 - SKY FOX	166F
26 - SPACE RANGER	97F
27 - STARGLIDER	214F
28 - STRIKE FORCE HARRIER	228F
29 - TERRORPODS	210F
30 - TEST DRIVE	280F
31 - TETRIS	179F
32 - VOYAGE CENTRE TERRE	195F
33 - XENON	206F
34 - XR 35	109F

SEGA

1 - AFTER BURNER	263F
2 - ALEX KIDD	192F
3 - ALIEN SYNDROME	259F
4 - ASTRO WARRIOR	196F
5 - BANK PANIC	141F
6 - BLACK BELT	196F
7 - CHOPLITER	183F
8 - ENDURO RACER	206F
9 - F 16	148F
10 - FANTASIE ZONE	183F
11 - FANTASIE ZONE II	263F
12 - GANSTER TOWN	196F
13 - GHOST HOUSE	141F
14 - GLOBAL DEFENCE	211F
15 - KUNG FU KID	211F
16 - MY HERO	141F
17 - NINJA	200F
18 - OUT RUN	238F
19 - PRO WRESTLING	190F
20 - QUARTET	183F
21 - RESCUE MISSION	213F
22 - ROCKY	241F
23 - SECRET COMMAND	183F
24 - SHOOTING GALLERY	183F
25 - SPACE HARRIER	238F
26 - TRANSBOT	148F
27 - WONDERBOY	183F
28 - WOLD GRAND PRIX	196F
29 - WORLD SOCCER	211F
30 - ZILLON	196F

ATARI XL

(disquette uniquement)

1 - ACE OF ACES	155F
2 - COLONIAL CONQUEST	365F
3 - EUROPEAN SUPER SOCCER	191F
4 - FIELD OF FIRE	177F
5 - FIGHT NIGHT	177F
6 - GAUNTLET	144F
7 - JINXTER	217F
8 - MECH BRIGADE	312F
9 - MIRAX FORCE	140F
10 - QUESTRON	242F
11 - SHILOH	312F
12 - SPINDIZZY	177F
13 - SPITFIRE 40	161F
14 - SUPER HUEY	174F
15 - SONS OF LIBERTY	347F
16 - TOMAHAWK	167F
17 - TRIVIAL PURSUIT	292F
18 - WAR GAME CONST. SET	242F
19 - WARRIOR OF RAS	164F
20 - WARSHIP	366F

BON DE COMMANDE, à renvoyer à : Ti-58

TOP GAMES ATLANTIC - BP 94 - 44380 PORNICHET - FRANCE

TITRES	PRIX	REGLEMENT
-	F	☐ Chèque bancaire
-	F	☐ C.C.P.
-	F	
NOM : Prénom :	PORT + 15 F.	15 F
Adresse :	TOTAL	Vente uniquement par correspondance
Code Postal : Ville :	Type de machine	ATARI ST ☐ AMIGA ☐ SEGA ☐ ATARI XL ☐

```
60520 '*****************************
60525 CONSOLE 0,24:CLS:SCREEN 3,0,0
:
60530 CONSOLE6,16,0,1:CLS:SCREEN3,0
:ATTRB1,1:LOCATE16,16,0:PRINT"TILT"
:PRINT:PRINT:PRINT:LOCATE 12,16:ATT
RB 1,0:PRINT"PRESENTE":PRINT:PRINT:
PRINT:ATTRB 1,1:LOCATE 7,16:COLOR 7
,0:PRINT"EUROPIAI 2009":PRINT:PRINT
:PRINT:PRINT:PRINT:
60540 A$=CHR$(11):LOCATE 8,7:COLOR
1,0:ATTRB 0,1:PRINT"PROGRAMMER PAR
ATES OMER";A$;A$;A$;A$;A$;A$;A$;A$;
ATTRB 0,0:RETURN
61000 '******* 1 LIGNE ************
61001 DEFGR$(4)=31,1,0,0,3,3,7,15:D
EFGR$(6)=247,247,247,247,247,247,24
7,247:DEFGR$(11)=240,240,240,231,25
5,255,255,255:DEFGR$(12)=0,0,14,252
,255,255,255,255:DEFGR$(13)=0,0,0,0
,128,192,192,224
61002 DEFGR$(17)=0,0,0,8,12,15,15,3
1 :DEFGR$(18)=3,7,15,31,79,199,225,
192:DEFGR$(19)=0,0,0,0,30,30,30,176
:DEFGR$(20)=0,0,0,255,255,255,255,2
55:DEFGR$(23)=0,0,0,240,255,255,255
,255
61003 DEFGR$(24)=0,1,3,7,255,255,25
5,255:DEFGR$(25)=0,255,255,255,255,
255,255,255:DEFGR$(26)=0,192,248,25
5,255,255,255,255:DEFGR$(27)=0,0,0,
128,224,248,254,255:DEFGR$(28)=0,0,
0,0,0,7,31,255
61004 DEFGR$(29)=0,0,0,15,127,255,2
55,255:DEFGR$(30)=0,0,128,192,254,2
55,255,255:DEFGR$(31)=0,0,0,0,0,128
,224,240
61007 LOCATE0,0:COLOR2,4:PRINT"    "
;GR$(4);:COLOR0,2:PRINT" ";:COLOR 2
,0:PRINT GR$(6);:COLOR0,2:PRINT"
 ";:COLOR 2,4:PRINTGR$(11);GR$(12);
GR$(13);:COLOR0,4:PRINT"    ";
61008 COLOR2,4:PRINTGR$(17);:COLOR
8,4:PRINTGR$(18);:COLOR 4,8:PRINTGR
$(19);:COLOR 8,12:PRINTGR$(20);GR$(
20);GR$(20);GR$(23);GR$(24);GR$(25)
;
61009 PRINTGR$(26);GR$(27);GR$(28);
GR$(29);GR$(30);GR$(31);"          "
;
61010 '******* 2 LIGNE ************
61013 DEFGR$(3)=0,0,3,255,255,127,2
55,252
61014 DEFGR$(4)=31,127,255,255,255,
255,31,31
61016 DEFGR$(6)=16,16,16,24,7,0,0,0
61017 DEFGR$(7)=0,0,0,0,255,0,0,0
61018 DEFGR$(8)=0,0,0,0,0,255,0,0
61019 DEFGR$(9)=0,0,0,0,0,224,16,8
61022 DEFGR$(12)=0,0,0,0,0,0,8,9
61023 DEFGR$(13)=224,192,128,192,12
8,128,128,0
61026 DEFGR$(16)=0,0,0,0,0,0,3,7
61027 DEFGR$(17)=224,192,192,129,12
9,129,0,0
61028 DEFGR$(18)=192,192,224,64,0,4
,15,255
61029 DEFGR$(19)=15,15,15,31,31,63,
255,255
61038 DEFGR$(28)=112,16,16,16,16,16
,16,16
61039 DEFGR$(29)=1,1,1,1,1,1,1,1
61040 DEFGR$(30)=1,1,1,1,1,1,1,1
61041 DEFGR$(31)=240,248,248,255,25
5,255,255,255
61042 DEFGR$(32)=0,0,0,0,128,192,25
5,255
61043 DEFGR$(33)=0,0,0,0,0,0,128,25
5
61044 DEFGR$(34)=0,0,0,0,15,63,127,
255
61046 DEFGR$(35)=0,0,15,31,255,255,
255,255
61047 DEFGR$(36)=1,15,255,255,255,2
55,255,255
61048 DEFGR$(37)=192,224,224,224,22
4,224,224,224
61049 DEFGR$(38)=1,1,1,1,1,1,1,1
61050 DEFGR$(39)=1,1,1,1,1,1,1,1
61051 DEFGR$(40)=1,1,1,1,1,1,1,1
61059 LOCATE0,1:COLOR2,4:PRINT"  ";
GR$(3);GR$(4);:COLOR0,2:PRINT" ";GR
$(6);GR$(7);GR$(8);GR$(9);:COLOR0,2
:PRINT"  ";:COLOR 4,2:PRINTGR$(12);
:COLOR 2,4:PRINTGR$(13);"  ";GR$(16
);:COLOR 4,2:PRINTGR$(17);:COLOR 2,
4:PRINTGR$(18);:COLOR 8,4:PRINTGR$(
19);
61060 COLOR0,8:PRINT"          ";GR$(
28);:COLOR 4,8:PRINT"  ";:COLOR 8,1
2:PRINTGR$(31);:COLOR 8,12:PRINTGR$
(32);GR$(33);GR$(34);GR$(35);GR$(36
);GR$(37);"    "
61110 '******* 3 LIGNE ************
61113 DEFGR$(3)=0,0,0,0,0,0,4,15
61114 DEFGR$(4)=31,28,16,0,18,255,2
55,255
61115 DEFGR$(5)=251,251,253,124,60,
128,25,25
61116 DEFGR$(6)=255,255,239,15,63,2
55,255,255
61119 DEFGR$(9)=251,253,253,252,252
,252,254,255
61120 DEFGR$(10)=248,240,224,0,0,0,
4,156
61121 DEFGR$(11)=255,63,63,127,28,0
,56,60
61122 DEFGR$(12)=248,252,160,128,0,
0,0,0
61126 DEFGR$(16)=7,15,15,15,63,63,4
8,0
61127 DEFGR$(17)=195,199,135,6,128,
128,0,0
61128 DEFGR$(18)=255,255,255,127,63
,63,63,127
61129 DEFGR$(19)=1,2,4,8,16,32,64,1
28
61132 DEFGR$(22)=15,15,7,7,3,3,1,0
61133 DEFGR$(23)=0,0,0,0,0,0,0,255
61134 DEFGR$(24)=1,1,1,1,1,1,1,1
61135 DEFGR$(25)=1,1,1,1,1,1,1,1
61136 DEFGR$(26)=0,0,3,28,16,16,48,
192
61137 DEFGR$(27)=28,99,128,0,0,0,0,
0
61138 DEFGR$(28)=16,232,6,1,0,0,0,0
61139 DEFGR$(29)=0,0,0,0,192,48,12,
3
61148 DEFGR$(37)=0,0,0,0,1,6,8,24
61149 DEFGR$(38)=0,0,128,240,252,25
5,255,255
61150 DEFGR$(39)=0,0,0,0,0,128,240,
254
61151 DEFGR$(40)=1,1,1,1,1,1,1,1
61158 LOCATE 0,2:COLOR 2,4:
61159 PRINT"  ";GR$(3);GR$(4);GR$(5
);GR$(6);:COLOR0,2:PRINT"  ";:COLOR
 2,0:PRINTGR$(9);:COLOR 2,4:PRINTGR
$(10);GR$(11);GR$(12);:COLOR 2,4:PR
INT"   ";GR$(16);GR$(17);:COLOR 2,4
:PRINTGR$(18);:COLOR 0,2:PRINTGR$(1
9);
61160 PRINT"   ";:COLOR 8,2:PRINTGR
$(22);:COLOR 0,8:PRINTGR$(23);CHR$(
95);GR$(26);GR$(27);GR$(28);GR$(29)
;:COLOR 4,8:PRINT"        ";:COLOR 0
,8:PRINTGR$(37);:COLOR 8,12:PRINTGR
$(38);GR$(39);" "
61200 '******* 4 LIGNE ************
61202 DEFGR$(2)=0,0,0,0,1,7,31,63
61203 DEFGR$(3)=31,31,63,127,255,25
5,255,221
61204 DEFGR$(4)=255,255,255,255,255
,255,254,255
61205 DEFGR$(5)=255,255,255,237,128
,0,0,0
61206 DEFGR$(6)=255,255,255,255,255
,63,63,62
61207 DEFGR$(7)=255,255,255,255,255
,255,119,32
61208 DEFGR$(8)=255,255,255,255,247
,131,129,0
61209 DEFGR$(9)=255,255,255,255,255
,255,254,56
61210 DEFGR$(10)=255,255,255,255,25
5,127,55,0
61211 DEFGR$(11)=255,255,255,255,24
3,192,128,0
61212 DEFGR$(12)=255,252,254,254,25
5,62,61,125
61213 DEFGR$(13)=0,0,0,0,131,255,25
5,255
61214 DEFGR$(14)=0,0,7,31,255,255,2
55,255
61215 DEFGR$(15)=24,62,255,255,255,
255,255,255
61216 DEFGR$(16)=12,31,60,255,255,2
55,255,255
61217 DEFGR$(17)=56,31,31,239,251,2
55,255,255
61218 DEFGR$(18)=0,0,0,3,28,96,64,6
4
61219 DEFGR$(19)=128,128,128,128,0,
0,0,00
61225 DEFGR$(25)=0,0,0,128,192,240,
248,252
61230 DEFGR$(30)=128,112,12,3,0,0,0
,0
61231 DEFGR$(31)=0,0,0,0,240,15,0,0
61232 DEFGR$(32)=0,0,0,0,0,128,96,3
2
61235 DEFGR$(35)=0,0,0,1,6,24,32,19
2
61236 DEFGR$(36)=1,14,112,128,0,0,0
,0
61237 DEFGR$(37)=240,0,0,0,0,0,0,0
61238 DEFGR$(38)=0,0,128,240,252,25
5,255,255
61239 DEFGR$(39)=1,0,0,0,0,0,0,1
61240 DEFGR$(40)=128,128,128,128,12
8,128,128,128
61258 LOCATE 0,3:COLOR 2,4:
61259 PRINT" ";GR$(2);GR$(3);GR$(4)
;GR$(5);GR$(6);GR$(7);GR$(8);GR$(9)
;GR$(10);GR$(11);GR$(12);GR$(13);GR
$(14);GR$(15);GR$(16);GR$(17);:COLO
R 0,2:PRINTGR$(18);GR$(19);
61260 PRINT"      ";:COLOR 2,8:PRINT
GR$(25);"    ";:COLOR 0,8:PRINTGR$(
30);GR$(31);GR$(32);"  ";GR$(35);GR
$(36);GR$(37);" ";:COLOR 12,8:PRINT
GR$(39);:COLOR 8,12:PRINTGR$(40)
61300 '******* 5 LIGNE ************
61301 DEFGR$(1)=15,63,127,127,56,0,
0,0
61302 DEFGR$(2)=255,254,254,248,252
,120,0,0
61303 DEFGR$(3)=29,9,3,1,0,0,0,0
61304 DEFGR$(4)=255,255,255,159,63,
60,0,0
61312 DEFGR$(12)=3,1,1,1,1,1,1,7
61313 DEFGR$(13)=0,0,0,0,192,192,25
5,255
61314 DEFGR$(14)=0,0,0,0,0,24,255,2
55
61315 DEFGR$(15)=0,0,0,0,3,12,255,2
55
61316 DEFGR$(16)=0,0,0,31,255,255,2
55,255
61317 DEFGR$(17)=0,0,31,255,255,255
,255,255
61318 DEFGR$(18)=0,255,255,255,255,
255,255,255
61319 DEFGR$(19)=0,128,128,255,255,
255,255,254
61325 DEFGR$(25)=0,0,0,128,192,240,
248,252
61326 DEFGR$(26)=255,255,255,255,25
2,240,240,224
```

```
61327 DEFGR$(27)=255,255,195,129,0,
0,0,0
61328 DEFGR$(28)=255,255,255,255,12
7,63,31,15
61329 DEFGR$(29)=192,254,254,254,25
4,254,255,255
61330 DEFGR$(30)=255,224,0,0,0,0,13
1,195
61331 DEFGR$(31)=15,48,192,128,128,
0,0,0
61339 DEFGR$(39)=0,0,0,0,0,1,1,3
61340 DEFGR$(40)=128,128,128,128,12
8,128,128,128
61358 LOCATE 0,4:COLOR 2,4:
61359 PRINTGR$(1);GR$(2);GR$(3);GR$
(4);"          ";GR$(12);:COLOR13,2:PR
INTGR$(13);GR$(14);GR$(15);GR$(16);
GR$(17);GR$(18);GR$(19);
61360 PRINT"          ";:COLOR 2,8:PRI
NTGR$(25);" ";:COLOR 8,7:PRINTGR$(2
6);GR$(27);GR$(28);:COLOR 8,0:PRINT
GR$(29);:COLOR 8,4:PRINTGR$(30);:CO
LOR 0,8:PRINTGR$(31);"     ";:COLOR
12,8:PRINTGR$(39);CHR$(127)
61400 '******* 6 LIGNE ************
61407 DEFGR$(7)=0,96,127,31,63,63,3
1,31
61408 DEFGR$(8)=0,0,240,240,224,224
,224,255
61410 DEFGR$(10)=0,0,3,7,15,31,31,7
61411 DEFGR$(11)=0,0,255,255,255,25
5,255,255
61412 DEFGR$(12)=7,15,255,255,255,2
55,255,255
61419 DEFGR$(19)=1,3,3,3,7,7,7,15
61420 DEFGR$(20)=0,0,0,0,0,0,0,1
61421 DEFGR$(21)=0,1,3,15,31,63,255
,255
61422 DEFGR$(22)=0,192,254,255,255,
255,255,255
61423 DEFGR$(23)=0,0,0,240,255,255,
255,255
61424 DEFGR$(24)=0,0,0,0,252,255,25
5,255
61425 DEFGR$(25)=0,0,0,0,0,255,255,
255
61426 DEFGR$(26)=0,1,7,15,63,255,25
5,255
61427 DEFGR$(27)=127,255,255,255,25
5,255,255,255
61430 DEFGR$(30)=31,15,7,7,3,1,1,0
61431 DEFGR$(31)=0,0,0,0,0,0,0,255
61432 DEFGR$(32)=128,128,128,128,12
8,128,128,128
61438 DEFGR$(38)=255,252,252,252,25
4,254,254,254
61439 DEFGR$(39)=252,248,28,0,0,0,0
,0
61458 LOCATE 0,5:COLOR 13,4:
61459 PRINT"          ";GR$(7);GR$(8);"
 ";GR$(10);GR$(11);GR$(12);:COLOR 0
,13:PRINT"          ";:COLOR 2,13:PRINT
GR$(19);
61460 COLOR 7,2:PRINTGR$(20);GR$(21
);GR$(22);GR$(23);GR$(24);GR$(25);G
R$(25);GR$(26);GR$(27);:COLOR 8,7:P
RINT"  ";GR$(30);:COLOR 0,8:PRINTGR
$(31);GR$(32);"     ";:COLOR 8,12:PR
INTGR$(38);GR$(39);" "
61500 '******* 7 LIGNE ************
61501 DEFGR$(1)=0,0,0,0,1,21,15,31
61502 DEFGR$(2)=0,0,0,1,251,255,255
,255
61503 DEFGR$(3)=0,0,31,63,191,255,2
55,255
61504 DEFGR$(4)=0,0,128,224,224,241
,251,255
61505 DEFGR$(5)=0,0,0,0,0,134,135,2
55
61506 DEFGR$(6)=31,63,63,127,127,12
7,63,191
61507 DEFGR$(7)=0,96,127,31,63,63,3
1,31
61508 DEFGR$(8)=224,255,255,255,255
,255,255,255
61509 DEFGR$(9)=224,0,128,128,128,6
4,64,32
61512 DEFGR$(12)=0,0,112,254,255,25
5,255,255
61513 DEFGR$(13)=0,0,0,248,252,254,
255,255
61514 DEFGR$(14)=0,0,1,6,8,16,224,0
61515 DEFGR$(15)=15,48,192,0,0,0,0,
0
61516 DEFGR$(16)=252,3,0,0,0,0,0,0
61517 DEFGR$(17)=14,241,0,0,0,0,0,0
61518 DEFGR$(18)=127,128,0,0,0,0,0,
0
61519 DEFGR$(19)=16,16,24,6,1,0,0,0
61520 DEFGR$(20)=0,0,0,0,128,96,28,
3
61527 DEFGR$(27)=0,0,0,0,0,7,56,192
61528 DEFGR$(28)=1,2,4,24,96,128,0,
0
61529 DEFGR$(29)=192,254,254,254,25
4,254,255,255
61530 DEFGR$(30)=255,127,63,15,3,0,
0,0
```


J S I : UN NOUVEAU DISTRIBUTEUR AMIGA à PARIS
89 - 89 bis, rue de CHARENTON - 75012 PARIS

AMIGA

— MATERIELS ET PERIPHERIQUES

• Amiga 500	4 490 F
• Amiga 500 + MONITEUR 1084 (haute résolution)	6 990 F
• Amiga 500 + MONITEUR 1084 + IMPRIMANTE MPS 1250	8 950 F
• IMPRIMANTE MPS 1250	1 990 F
• SOURIS	270 F

— Logiciels

• BUGGY BOY	259 F	• OBLITERATOR	235 F
• CRASH GARRET	389 F	• SENTINEL	230 F
• DEFENDER OF THE CROWN	280 F	• SPACE RANGER	110 F
• EXPLORA	370 F	• THE THREE STOOGES	295 F
• FLIGHT SIMULATOR 2	375 F	• TETRIS	190 F
• INTERCEPTOR	280 F	• VAMPIRE EMPIRE	210 F
• KARATE KID 2	230 F	***— Utilitaires***	
• MARBLE MADNESS	190 F	• DELUXE PAINT 2	695 F
• MANOIR DE MORTEVIELLE	199 F	• SCULPT 3 D	900 F
		PACKAGE BUREAUTIQUE (Maxiplan, Superbase, Prowrite) :	2 990 F

ET AUSSI plus de 300 TITRES **MSX** et **MSX2** disponibles :
CATALOGUE GRATUIT SUR simple appel au 43.42.18.54

SEGA®

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + Hang on + 1 jeu au choix : F16 Fighter ou Teddy Boy :	990 F
PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir :	449 F
LUNETTES 3 D + missille défense 3 D :	549 F
CONTROL STICK (manette)	159 F
KONIX SPEEDKING (manette)	149 F

CARTOUCHES A 169 F
F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS
SPY VS SPY
BANK PANIC
GLOBAL DEFENSE

CARTOUCHES A 219 F
ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN MIRACLE
ALIEN SYNDROME
WORLD GRAND PRIX
ASTRO WARRIOR/PIT POT
BLACK BELT
CHOPLIFTER
ENDURO RACER
FANTASY ZONE
GANGSTER TOWN
GREAT FOOTBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT GOLF
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHES A 269 F
FANTAZY ZONE II
MISSILE DEFENSE 3 D
OUT RUN
ROCKY
SPACE HARRIER
ZAXXON 3 D

AFTER BURNER 349 F

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

TI-58

Bon de commande
à recopier et à retourner à J S I - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Ville _____ Code postal _____
N° tél. _____

❑ Je vous commande le matériel suivant : _____
Pour un prix de : _____
❑ Frais de port jeux, 20 F
❑ Frais de port matériel : 90 F
TOTAL _____

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

```
61531 DEFGR$(31)=255,255,255,254,24
8,240,224,128
61532 DEFGR$(32)=255,255,143,1,0,0,
0,0
61533 DEFGR$(33)=255,255,255,255,25
5,255,127,0
61534 DEFGR$(34)=255,255,255,255,1,
0,0,0
61535 DEFGR$(35)=255,255,255,255,25
5,0,0,0
61536 DEFGR$(36)=255,255,255,255,25
5,127,127,127
61537 DEFGR$(37)=254,252,252,254,25
5,255,255,255
61538 DEFGR$(38)=0,0,0,0,0,128,128,
192
61539 DEFGR$(39)=252,248,28,0,0,0,0
,0
61558 LOCATE 0,6:COLOR 13,4:
61559 PRINT" ";GR$(1);GR$(2);GR$(3)
;GR$(4);GR$(5);GR$(6);CHR$(127);GR$
(8);:COLOR 0,13:PRINTGR$(9);"  ";:C
OLOR 4,13:PRINTGR$(12);GR$(13);:COL
OR 0,13:PRINTGR$(14);GR$(15);GR$(16
);GR$(17);GR$(18);:COLOR 0,7:PRINTG
R$(19);GR$(20);
61560 PRINT"          ";GR$(27);GR$(2
8);:COLOR 8,7:PRINTGR$(30);:COLOR 8
,5:PRINTGR$(31);GR$(32);GR$(33);GR$
(34);GR$(35);:COLOR 8,12:PRINTGR$(3
7);GR$(38);"_"
61600 '******* 8 LIGNE ***********
61601 DEFGR$(1)=31,7,0,7,3,3,3,3
61602 DEFGR$(2)=255,240,192,192,192
,128,192,128
61603 DEFGR$(3)=255,255,127,127,63,
7,7,7
61609 DEFGR$(9)=32,32,23,56,64,64,1
28,128
61610 DEFGR$(10)=0,31,224,0,0,0,0,0
61611 DEFGR$(11)=63,194,4,4,4,4,4,4
61612 DEFGR$(12)=255,255,127,63,0,0
,0,0
61613 DEFGR$(13)=254,252,248,240,0,
0,0,0
61616 DEFGR$(16)=255,255,255,0,0,0,
0,0
61620 DEFGR$(20)=0,0,0,0,128,96,28,
3
61621 DEFGR$(21)=128,96,32,32,32,32
,32,64
61624 DEFGR$(24)=0,0,0,0,0,1,6,24
61625 DEFGR$(25)=0,0,127,128,0,0,0,
0
61626 DEFGR$(26)=3,252,0,0,0,0,0,0
61629 DEFGR$(29)=255,255,255,224,19
2,128,128,192
61630 DEFGR$(30)=255,238,0,0,0,0,0,
0
61631 DEFGR$(31)=128,96,24,4,2,1,0,
0
61632 DEFGR$(32)=0,0,0,0,0,240,15,0
61633 DEFGR$(33)=255,255,255,255,25
5,255,127,0
61634 DEFGR$(34)=0,0,0,0,0,0,128,64
61636 DEFGR$(36)=127,127,127,120,12
0,0,0,0
61637 DEFGR$(37)=255,255,255,63,3,0
,0,0
61638 DEFGR$(38)=192,192,224,224,22
4,0,0,0
61658 LOCATE 0,7:COLOR 13,4:
61659 PRINT" ";GR$(1);GR$(2);GR$(3)
;:COLOR 0,13:PRINT"      ";GR$(9);GR
$(10);GR$(11);:COLOR 4,13:PRINTGR$(
12);GR$(13);:COLOR 0,13:PRINT"    ";
:COLOR 13,7:PRINTGR$(16);"    ";:COL
OR 0,7
61660 PRINTGR$(21);"     ";GR$(24);G
R$(25);GR$(26);" ";:COLOR 7,5:PRINT
GR$(29);GR$(30);:COLOR 0,5:PRINTGR$
(31);GR$(32);GR$(34);" ";:COLOR 8,5
:PRINTGR$(35);GR$(37);:COLOR 8,12:P
RINTGR$(38);" "
61700 '******* 9 LIGNE ***********
61703 DEFGR$(3)=7,63,15,5,5,6,0,0
61704 DEFGR$(4)=255,255,255,255,191
,39,7,7
61705 DEFGR$(5)=255,255,255,255,255
,255,255,135
61709 DEFGR$(9)=128,128,128,96,32,6
4,128,128
61711 DEFGR$(11)=4,4,4,4,2,1,0,0
61712 DEFGR$(12)=0,0,0,0,128,128,12
8,128
61715 DEFGR$(15)=3,3,3,3,3,3,7,7
61716 DEFGR$(16)=0,0,0,0,128,96,24,
7
61717 DEFGR$(17)=0,0,0,0,0,0,0,255
61718 DEFGR$(18)=0,0,0,3,4,24,96,12
8
61719 DEFGR$(19)=0,0,0,192,56,7,0,0
61720 DEFGR$(20)=196,128,0,0,0,0,0,
0
61721 DEFGR$(21)=67,1,0,0,0,1,0,0
61722 DEFGR$(22)=0,0,0,0,0,0,0,255
61723 DEFGR$(23)=0,0,0,1,2,4,8,252
61724 DEFGR$(24)=16,32,64,128,0,0,0
,0
61725 DEFGR$(25)=0,0,0,0,0,0,24,54
61726 DEFGR$(26)=0,0,0,0,0,3,2,4
61727 DEFGR$(27)=0,0,0,0,0,255,0,0
61728 DEFGR$(28)=0,0,0,0,0,255,0,0
61729 DEFGR$(29)=192,192,192,192,19
2,192,192,192
61734 DEFGR$(34)=192,62,1,0,0,0,0,0
61735 DEFGR$(35)=0,0,128,64,32,32,3
2,32
61736 DEFGR$(36)=127,127,127,120,12
0,0,0,0
61737 DEFGR$(37)=192,192,192,192,19
2,192,192,192
61758 LOCATE 0,8:COLOR 13,4:
61759 PRINT"    ";GR$(3);GR$(4);GR$(
5);:COLOR 0,13:PRINT"    ";GR$(9);"
";GR$(11);GR$(12);"    ";:COLOR 7,13
:PRINTGR$(15);:COLOR 0,7:PRINTGR$(1
6);GR$(17);GR$(18);GR$(19);:COLOR 7
,4:PRINTGR$(20);
61760 PRINTGR$(21);:COLOR0,7:PRINTG
R$(22);GR$(22);GR$(23);GR$(24);GR$(
25);GR$(26);GR$(27);:COLOR 7,5:PRIN
TGR$(29);:COLOR 0,5:PRINT"    ";GR$(
34);GR$(35);"  ";:COLOR 5,12:PRINTG
R$(37);" "
61800 '******* 10 LIGNE **********
*
61805 DEFGR$(5)=19,56,127,63,63,127
,15,3
61806 DEFGR$(6)=0,0,0,0,0,7,24,224
61807 DEFGR$(7)=0,0,0,56,199,0,0,0
61808 DEFGR$(8)=1,2,12,112,128,0,0,
0
61811 DEFGR$(11)=0,0,0,0,3,4,4,4
61812 DEFGR$(12)=128,128,128,128,0,
0,0,0
61815 DEFGR$(15)=7,7,3,1,0,0,0,0
61819 DEFGR$(19)=7,4,4,4,4,4,24,48
61820 DEFGR$(20)=255,255,15,7,0,0,0
,0
61821 DEFGR$(21)=255,254,192,128,0,
0,0,0
61823 DEFGR$(23)=2,1,0,0,0,0,0,0
61824 DEFGR$(24)=0,1,194,100,24,0,0
,0
61825 DEFGR$(25)=65,128,0,0,0,0,0,0
61826 DEFGR$(26)=24,160,64,0,0,0,0,
0
61827 DEFGR$(27)=0,0,0,0,0,255,0,0
61828 DEFGR$(28)=0,0,0,0,0,0,0,1
61829 DEFGR$(29)=7,7,15,31,63,127,2
55,0
61830 DEFGR$(30)=0,0,0,0,0,0,0,255
61831 DEFGR$(31)=16,16,16,16,16,16,
16,255
61832 DEFGR$(32)=0,0,0,0,0,240,15,0
61833 DEFGR$(33)=255,255,255,255,25
5,255,127,0
61834 DEFGR$(34)=192,62,1,0,0,0,0,0
61835 DEFGR$(35)=16,16,16,16,16,16,
16,255
61836 DEFGR$(36)=0,0,0,0,15,16,32,1
92
61837 DEFGR$(37)=255,252,240,224,12
8,224,240,255
61838 DEFGR$(38)=0,0,0,0,0,0,0,255
61839 DEFGR$(39)=0,0,0,0,0,0,0,240
61858 LOCATE 0,9:COLOR 13,4:
61859 PRINT"      ";GR$(5);:COLOR 0,
13:PRINTGR$(6);GR$(7);GR$(8);"  ";G
R$(11);GR$(12);"    ";:COLOR 7,13:PR
INTGR$(15);:COLOR 0,7:PRINT"    ";GR
$(19);:COLOR 4,7:PRINTGR$(20);
61860 PRINTGR$(21);"  ";:COLOR 0,7:
PRINTGR$(23);GR$(24);GR$(25);GR$(26
);:COLOR 5,7:PRINTGR$(28);:COLOR 0,
5:PRINTGR$(30);GR$(30);GR$(30);GR$(
30);GR$(30);GR$(35);GR$(36);:COLOR
5,12:PRINTGR$(37);GR$(38);GR$(39)
61900 '******* 11 LIGNE **********
*
61905 DEFGR$(5)=3,3,0,0.0.0,0,0
61906 DEFGR$(6)=255,255,255,15,0,31
,31,63
61911 DEFGR$(11)=252,252,252,248,24
8,248,240,240
61916 DEFGR$(16)=128,128,128,128,19
2,192,0,0
61919 DEFGR$(19)=32,64,64,64,64,127
,0,0
61920 DEFGR$(20)=0,0,0,0,0,254,1,1
61922 DEFGR$(22)=0,0,0,0,0,1,3,7
61923 DEFGR$(23)=0,0,0,0,0,240,248,
252
61925 DEFGR$(25)=255,252,224,224,19
2,192,192,128
61926 DEFGR$(26)=240,240,240,240,24
0,240,240,240
61934 DEFGR$(34)=1,1,1,1,1,1,1,1
61938 DEFGR$(38)=0,0,0,0,1,1,1,0
61939 DEFGR$(39)=240,240,224,128,0,
0,0,0
61958 LOCATE 0,10:COLOR 13,4:
61959 PRINT"  ";GR$(5);GR$(6);:C
OLOR 9,13:PRINT"     ";:COLOR 13,9:P
RINTGR$(11);"     ";:COLOR 9,7:PRIN
TGR$(16);"  ";:COLOR 0,7:PRINTGR$(1
9);GR$(20);
61960 PRINT" ";:COLOR 3,7:PRINTGR$(
22);GR$(23);" ";:COLOR 7,3:PRINTGR$
(25);:COLOR 3,5:PRINTGR$(26);:COLOR
 0,5:PRINT"      ";GR$(34);"   ";:C
OLOR 12,5:PRINTGR$(38);:COLOR 5,12:
PRINTGR$(39)
62000 '******* 12 LIGNE **********
*
62006 DEFGR$(6)=31,15,15,31,31,3,29
,31
62011 DEFGR$(11)=240,240,224,192,12
8,0,0,0
62016 DEFGR$(16)=192,192,192,192,19
2,192,192,255
62017 DEFGR$(17)=0,0,0,0,0,0,0,255
62018 DEFGR$(18)=0,0,0,3,4,24,96,12
8
62019 DEFGR$(19)=32,64,64,64,64,127
,0,0
62020 DEFGR$(20)=1,1,1,1,1,1,1,1
62021 DEFGR$(21)=0,0,0,0,3,15,31,25
5
62022 DEFGR$(22)=7,15,31,255,255,25
5,255,255
62023 DEFGR$(23)=7,3,1,0,0,0,0,0
62024 DEFGR$(24)=255,252,224,0,0,0,
0,0
62026 DEFGR$(26)=240,240,240,240,25
2,254,255,255
62027 DEFGR$(27)=0,0,0,0,0,0,0,128
62029 DEFGR$(29)=0,0,0,0,0,0,3,79
```

```
62030 DEFGR$(30)=0,0,0,11,63,255,25
5,255
62031 DEFGR$(31)=0,32,120,224,224,1
28,128,192
62032 DEFGR$(32)=0,0,0,0,0,4,14,14
62033 DEFGR$(33)=255,255,255,255,25
5,255,127,0
62034 DEFGR$(34)=1,1,1,1,1,1,1,1
62039 DEFGR$(39)=128,192,192,192,19
2,192,192,128
62058 LOCATE 0,11:COLOR 13,4:
62059 PRINT"      ";GR$(6);:COLOR 0
,13:PRINT"    ";:COLOR 13,9:PRINTGR
$(11);"    ";:COLOR 9,7:PRINTGR$(16
);:COLOR 3,7:PRINTGR$(17);GR$(17);G
R$(17);GR$(17);:COLOR 0,7:PRINTGR$(
20);
62060 :COLOR 3,7:PRINTGR$(21);GR$(2
2);:COLOR 7,3:PRINTGR$(23);GR$(24);
" ";:COLOR 3,5:PRINTGR$(26);GR$(27)
;" ";:COLOR 4,5:PRINTGR$(29);GR$(30
);GR$(31);GR$(32);:COLOR 0,5:PRINTG
R$(34);"   ";:COLOR 5,12:PRINTGR$(
39)
62100 '****** 13 LIGNE **********
*
62106 DEFGR$(6)=31,63,63,63,63,63,1
27,71
62108 DEFGR$(8)=127,63,0,0,0,0,0,0
62109 DEFGR$(9)=255,255,0,0,0,0,0,0
62111 DEFGR$(11)=0,0,128,96,48,12,6
,1
62115 DEFGR$(15)=0,0,0,28,19,32,64,
192
62116 DEFGR$(16)=0,0,0,0,240,14,1,0
62117 DEFGR$(17)=63,63,127,255,255,
255,127,63
62121 DEFGR$(21)=128,128,64,64,64,6
4,64,32
62127 DEFGR$(27)=15,15,15,15,31,63,
255,0
62128 DEFGR$(28)=255,255,255,255,25
5,255,255,63
62129 DEFGR$(29)=128,128,128,248,24
0,192,192,224
62131 DEFGR$(31)=63,63,63,15,7,1,0,
0
62132 DEFGR$(32)=240,240,240,240,22
4,192,192,64
62133 DEFGR$(33)=255,255,255,255,25
5,255,127,0
62134 DEFGR$(34)=63,27,11,3,3,3,1,0
62135 DEFGR$(35)=0,0,0,0,0,0,0,128
62138 DEFGR$(38)=255,254,248,240,25
5,255,255,255
62139 DEFGR$(39)=0,0,0,0,128,128,19
2,192
62158 LOCATE 0,12:COLOR 9,4:
62159 PRINT"      ";GR$(6);:COLOR 1
3,9:PRINT" ";GR$(8);GR$(9);"  ";:CO
LOR 0,9:PRINTGR$(11);"  ";GR$(15);G
R$(16);:COLOR 3,9:PRINTGR$(17);:COL
OR 0,3:PRINT"    ";
62160 PRINTGR$(21);"     ";:COLOR 5
,3:PRINTGR$(27);GR$(28);:COLOR 5,4:
PRINTGR$(29);" ";GR$(31);GR$(32);GR
$(34);:COLOR 0,5:PRINTGR$(35);"  ";
:COLOR 5,12:PRINTGR$(38);GR$(39)
62200 '****** 14 LIGNE **********
*
62206 DEFGR$(6)=7,15,15,31,31,63,63
,255
62208 DEFGR$(8)=127,63,0,0,0,0,0,0
62209 DEFGR$(9)=255,255,0,0,0,0,0,0
62210 DEFGR$(10)=0,0,0,0,0,1,1,0
62211 DEFGR$(11)=1,2,2,4,4,8,8,8
62217 DEFGR$(17)=3,7,7,15,31,63,31,
31
62221 DEFGR$(21)=32,32,48,15,0,0,0,
0
62222 DEFGR$(22)=0,0,0,128,64,64,32
,32
62223 DEFGR$(23)=255,255,255,255,25
5,252,192,128
62224 DEFGR$(24)=255,255,255,255,25
5,27,31,31
62225 DEFGR$(25)=0,0,0,0,0,3,4,24
62226 DEFGR$(26)=3,12,16,96,159,0,0
,0
62227 DEFGR$(27)=0,0,0,0,0,240,14,1
62228 DEFGR$(28)=0,0,0,0,0,0,0,255
62229 DEFGR$(29)=160,240,240,240,24
8,252,254,255
62235 DEFGR$(35)=127,126,62,95,55,5
6,24,0
62236 DEFGR$(36)=255,127,159,207,25
5,255,255,15
62238 DEFGR$(38)=252,252,248,240,22
4,224,192,128
62258 LOCATE 0,13:COLOR 9,4:
62259 PRINT"      ";GR$(6);:COLOR 1
3,9:PRINT"    ";:COLOR 0,9:PRINTGR$
(11);CHR$(126);CHR$(126);CHR$(126);
"  ";:COLOR 3,9:PRINTGR$(17);:COLOR
 0,3:PRINT"    ";
62260 PRINTGR$(21);GR$(22);:COLOR 3
,4:PRINTGR$(23);GR$(24);:COLOR 4,3:
PRINTGR$(25);GR$(26);GR$(27);GR$(28
);:COLOR 3,4:PRINTGR$(29);"    ";:C
OLOR 5,4:PRINTGR$(35);GR$(36);CHR$(
127);:COLOR 5,12:PRINTGR$(38);" "
62300 '****** 15 LIGNE **********
*
62301 DEFGR$(0)=0,0,0,224,255,255,2
55,255:DEFGR$(1)=0,0,0,255,255,255,
255,255
62302 DEFGR$(2)=0,0,0,224,252,255,2
55,255
62303 DEFGR$(3)=0,0,0,0,0,255,255,2
55
62304 DEFGR$(4)=0,0,0,0,0,0,224,243
62305 DEFGR$(5)=1,1,3,3,3,3,3,255
62306 DEFGR$(6)=0,0,0,0,0,0,0,128
62311 DEFGR$(11)=8,16,16,32,32,64,6
4,128
62317 DEFGR$(17)=31,31,31,31,63,63,
63,63
62320 DEFGR$(20)=0,0,0,0,0,3,3,3
62321 DEFGR$(21)=255,255,255,255,25
5,0,0,0
62322 DEFGR$(22)=255,252,248,224,12
8,0,0,0
62325 DEFGR$(25)=255,63,7,1,0,0,0,0
62326 DEFGR$(26)=255,255,255,255,12
7,63,63,63
62329 DEFGR$(29)=127,191,223,223,23
9,247,251,251
62330 DEFGR$(30)=248,254,255,255,25
5,255,255,255
62331 DEFGR$(31)=0,0,128,192,224,25
5,255,255
62332 DEFGR$(32)=0,0,0,0,0,0,192,22
4
62337 DEFGR$(37)=255,127,108,0;0,0,
0,0
62338 DEFGR$(38)=255,254,48,248,248
,0,0,0
62358 LOCATE 0,14:COLOR 9,4:
62359 PRINTGR$(0);GR$(1);GR$(2);GR$
(3);GR$(4);GR$(5);:COLOR 0,9:PRINTG
R$(6);"    ";:COLOR 0,9:PRINTGR$(11
);"    ";:COLOR 3,9:PRINTGR$(17);:
COLOR 4,3:PRINT"  ";GR$(20);
62360 COLOR 3,4:PRINTGR$(21);GR$(22
);:COLOR 3,4:PRINT"    ";GR$(25);GR$
(26);CHR$(127);CHR$(127);GR$(29);GR
$(30);GR$(31);GR$(32);"    ";:COLOR
```


Devenez
INFORMATICIEN
c'est bien payé à tous les échelons

L'Informatique s'apprend aussi par correspondance !

Que vous prépariez un Examen d'Etat :

B.P. - B.T.S.

ou une Formation Professionnelle :

Secrétariat	**Bureautique / Traitement de Texte**
Programmation	**Informatique / Micro-Informatique**
Analyse	
Maintenance	**Electronique / Micro-Electronique**

à titre individuel ou dans le cadre de la FORMATION CONTINUE, nos *cours par correspondance* vous permettront de travailler au rythme qui vous convient, sans interrompre vos activités et de commencer à n'importe quel moment de l'année. En option, stages sur ordinateur.

INSTITUT PRIVE D'INFORMATIQUE ET DE GESTION

IPIG

7, rue Heynen
92270 Bois-Colombes

(1) 42 42 59 27

Brochure gratuite n°X 5003

Matière choisie.....
NOM .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
..... Tél. .....

```
5,12:PRINTGR$(37);GR$(38);" "
62400 '******* 16 LIGNE **********
*
62406 DEFGR$(6)=128,128,128,224,31,
0,0,0
62407 DEFGR$(7)=0,0,0,0,240,15,0,0
62408 DEFGR$(8)=0,0,0,0,0,255,0,0
62409 DEFGR$(9)=255,255,0,0,0,0,0,0
62410 DEFGR$(10)=1,15,240,128,128,1
28,128,128
62413 DEFGR$(13)=255,255,255,255,25
5,248,240,240
62414 DEFGR$(14)=255,254,248,224,0,
0,0,0
62415 DEFGR$(15)=255,31,1,0,0,0,0,0
62416 DEFGR$(16)=255,255,248,0,0,0,
0,0
62417 DEFGR$(17)=255,255,255,127,7,
1,0,0
62418 DEFGR$(18)=255,255,255,255,25
5,255,63,30
62419 DEFGR$(19)=255,255,252,252,25
2,252,248,0
62420 DEFGR$(20)=252,240,0,0,0,0,0,
0
62424 DEFGR$(24)=0,0,0,4,6,14,14,7
62426 DEFGR$(26)=63,31,31,31,24,0,0
,0
62427 DEFGR$(27)=255,255,255,255,12
7,255,255,127
62429 DEFGR$(29)=251,253,254,254,25
4,254,254,254
62432 DEFGR$(32)=240,248,252,254,25
4,255,255,255
62458 LOCATE 0,15:COLOR 0,9:
62459 PRINT"      ";GR$(6);GR$(7);G
R$(8);GR$(8);GR$(10);"  ";:COLOR 9,
4:PRINTGR$(13);GR$(14);GR$(15);GR$(
16);:COLOR 3,4:PRINTGR$(17);GR$(18)
;GR$(19);GR$(20);
62460 COLOR 15,4:PRINT"   ";GR$(24)
;"  ";:COLOR 3,4:PRINTGR$(26);GR$(27
);CHR$(127);GR$(29);CHR$(127);CHR$
(127);GR$(32);"      ";
62500 '******* 17 LIGNE **********
*
62511 DEFGR$(11)=128,128,128,96,28,
3,0,0
62512 DEFGR$(12)=0,0,0,0,0,255,0,0
62513 DEFGR$(13)=255,255,255,255,25
5,31,227,252
62514 DEFGR$(14)=240,224,224,224,22
4,224,248,255
62524 DEFGR$(24)=0,0,0,3,31,31,15,3
1
62525 DEFGR$(25)=7,3,123,255,255,25
5,255,255
62526 DEFGR$(26)=0,0,128,192,128,12
8,128,192
62527 DEFGR$(27)=255,255,255,255,12
7,252,252,127
62528 DEFGR$(28)=127,63,30,1,0,0,0,
0
62529 DEFGR$(29)=255,255,255,255,25
5,199,0,0
62530 DEFGR$(30)=255,255,255,254,25
4,254,126,126
62531 DEFGR$(31)=255,13,15,0,0,0,0,
0
62532 DEFGR$(32)=255,255,255,15,15,
7,7,15
62533 DEFGR$(33)=255,255,255,255,25
5,255,255,255
62534 DEFGR$(34)=128,192,224,255,25
5,255,255,255
62535 DEFGR$(35)=0,0,0,128,252,255,
255,255
62536 DEFGR$(36)=0,0,0,0,239,255,25
5,255
62537 DEFGR$(37)=0,0,0,7,255,255,25
5,255
62538 DEFGR$(38)=0,0,0,192,224,192,
128,128
62558 LOCATE 0,16:COLOR 0,9:
62559 PRINT"          ";GR$(11);GR$
(12);:COLOR 9,0:PRINTGR$(13);:COLOR
 9,4:PRINTGR$(14);"          ";
62560 COLOR 15,4:PRINTGR$(24);GR$(2
5);GR$(26);" ";:COLOR 3,4:PRINTGR$(
28);GR$(29);GR$(30);GR$(31);GR$(32)
;CHR$(127);CHR$(127);GR$(34);GR$(35
);GR$(36);GR$(37);"  "
62600 '******* 18 LIGNE **********
*
62602 DEFGR$(2)=255,255,255,255,255
,63,15,7
62614 DEFGR$(14)=0,240,248,248,240,
224,192,128
62624 DEFGR$(24)=31,15,31,31,31,7,3
1,15
62625 DEFGR$(25)=255,255,255,254,25
4,254,254,252
62626 DEFGR$(26)=192,192,0,0,0,0,0,
0
62630 DEFGR$(30)=126,62,14,0,0,0,0,
0
62631 DEFGR$(31)=0,0,0,0,76,63,31,0
62632 DEFGR$(32)=15,15,255,127,255,
63,223,143
62633 DEFGR$(33)=0,0,0,0,0,0,0,6
62637 DEFGR$(37)=0,0,0,1,1,1,1,1
62638 DEFGR$(38)=1,3,63,255,255,255
,255,255
62639 DEFGR$(39)=0,0,64,255,255,255
,255,255
62640 DEFGR$(40)=0,0,0,224,255,255,
255,255
62658 LOCATE 0,17:COLOR 9,12
62659 PRINT" ";GR$(2);:COLOR 0,9:PR
INT"          ";:COLOR 9,4:PRINTGR
$(14);"          ";
62660 COLOR 15,4:PRINTGR$(24);GR$(2
5);GR$(26);:COLOR 3,4:PRINT"   ";GR
$(30);GR$(31);GR$(32);:COLOR 4,3:PR
INTGR$(33);"   ";:COLOR 12,3:PRINTG
R$(37);GR$(38);:COLOR12,4:PRINTGR$(
39);GR$(40);
62700 '******* 19 LIGNE **********
*
62702 DEFGR$(2)=255,127,63,31,0,0,0
,0
62703 DEFGR$(3)=255,255,255,255,127
,63,31,15
62707 DEFGR$(7)=0,0,0,0,0,15,63,127
62708 DEFGR$(8)=0,0,0,0,0,254,255,2
55
62709 DEFGR$(9)=0,0,0,0,0,0,7,31
62710 DEFGR$(10)=0,0,0,0,48,63,255,
255
62711 DEFGR$(11)=255,255,255,255,0,
0,0,0
62712 DEFGR$(12)=255,248,128,0,0,0,
0,0
62724 DEFGR$(24)=178,28,12,0,0,0,0,
0
62725 DEFGR$(25)=255,255,255,254,25
4,254,254,252
62726 DEFGR$(26)=192,192,0,0,0,0,0,
0
62727 DEFGR$(27)=255,255,255,255,12
7,252,252,127
62728 DEFGR$(28)=127,63,30,1,0,0,0,
0
62729 DEFGR$(29)=255,255,255,255,25
5,199,0,0
62730 DEFGR$(30)=126,62,14,0,0,0,0,
0
62731 DEFGR$(31)=0,0,0,0,76,63,31,0
62732 DEFGR$(32)=32,0,0,0,0,0,0,0
62733 DEFGR$(33)=0,0,0,0,0,0,0,6
62734 DEFGR$(34)=255,127,127,63,31,
12,0,0
62735 DEFGR$(35)=255,255,255,255,25
5,127,224,0
62736 DEFGR$(36)=255,255,255,255,25
5,128,0,0
62739 DEFGR$(39)=0,0,0,0,0,7,15,15
62758 LOCATE 0,18:COLOR 9,12
62759 PRINT"  ";GR$(2);GR$(3);:COLO
R 0,9:PRINT"      ";:COLOR 4,9:PRINT
GR$(9);GR$(10);:COLOR 9,4:PRINTGR$(
11);GR$(12);"          ";
62760 COLOR 15,4:PRINTGR$(24);"
   ";:COLOR 3,4:PRINTGR$(32);GR$(34
);GR$(35);GR$(36);:COLOR 3,12:PRINT
"   ";:COLOR 4,12:PRINTGR$(39)
62800 '******* 20 LIGNE **********
*
62804 DEFGR$(4)=127,3,0,0,0,0,0,0
62805 DEFGR$(5)=255,255,255,0,0,0,0
,0
62806 DEFGR$(6)=255,254,252,0,0,0,0
,0
62808 DEFGR$(8)=0,0,0,0,0,3,63,127
62809 DEFGR$(9)=224,224,224,192,0,0
,0,0
62836 DEFGR$(36)=192,0,128,192,224,
240,249,255
62837 DEFGR$(37)=0,0,0,0,0,0,32,224
62838 DEFGR$(38)=15,15,15,15,15,15,
15,31
62858 LOCATE 0,19:COLOR 9,12
62859 PRINT"     ";GR$(4);GR$(5);GR$
(6);:COLOR 4,12:PRINTGR$(8);:COLOR
12,4:PRINTGR$(9);:COLOR ,4:PRINT"
                    ";:COLOR
4,12:PRINTGR$(36);GR$(37);GR$(38):P
RINT
62958 LOCATE 0,18:COLOR 9,12
62999 RETURN
63100 '*************************
****
63110 '* DATA POUR LES COORDONNEES
  *
63120 '*************************
****
63130 FORP=0TO29:VJ(P)=-5:VO(P)=-5:
NEXTP
63140 FOR P=1 TO 29:READ COLONE(P):
NEXT P
63150 DATA 2,7,12,12,7,4,13,13,6,6,
13,19,19,26,28,35,32,36,36,28,18,23
,27,34,19,22,27,24,18
63160 FOR P=1TO 29:READ LIGNE(P):NE
XTP
63170 DATA 15,13,14,11,10,7,9,5,2,0
,3,3,1,3,1,4,8,8,10,10,12,12,14,17,
7,6,8,9,10
63180 RETURN
63200 '*************************
****
63201 '* AFFICHAGE DES N-o DES VILL
ES *
63202 '*************************
****
63203 ATTRB 0,0:FOR A=1 TO 29
63210 IF VO(A)<>-5 THEN COLOR 7,0:G
OTO 63240
63220 IF VJ(A)<>-5 THEN COLOR 0,7:G
OTO 63240
63230 COLOR 3,1
63240 LOCATE COLONE(A),LIGNE(A)+LI:
PRINTRIGHT$((STR$(A)),2)
63250 NEXT A
63260 RETURN
63300 '*************************
****
63301 '*    LES VILLES-->VILLES
  *
63302 '*************************
****
63310 FOR P=1TO29:READ VPA$(P):NEXT
P
63320 DATA 2  et  3,1 - 3- 4 et  5,
1 - 2- 4 et 21,2 - 3- 5- 7-21 et 29
,2 - 4- 6- 7 et  8,5  et  8,4 - 5-
7- 8 et 29,5 - 6- 7-11-12 et 25,10
et 11,9  seulement,8 - 9-12 et 13,7
 - 8-11-13-14-25 et 26,11-12-14 et
```

```
15,12-13-15-16 et 26,13-14 et 16
63330 DATA 14-15-17 et 27,16-18 et
19,17-19-20-27 et 28,17-18 et 20,18
-19-22-24 et 28,3 - 4-22-28 et 29,2
0-21-23-24-28 et 29,22 et 24,22 et
23,7 - 8-12-26 et 29,12-14-25-27 et
 28,14-16-18-26 et 28,18-20-22-26-2
7 et 29,4 - 7-21-25 et 28
63340 IF PARTIE=1 THEN 2
63350 RETURN
```

3615 TILT

MOT-CLE GOTO

****GOTO****

répond

à toutes

vos questions

concernant

la programmation

et la rubrique

Sésame

ASSEMBLEUR Z80

Ce programme pour Amstrad CPC est un véritable éditeur-assembleur. Il évite l'écriture des routines sous la forme de datas. Auteur : Eric Saliège.

Le programme comprend 3 parties: EDITION, NUMEROTATION et ASSEMBLAGE.

EDITEUR: Le principe de l'éditeur est simple. Il stocke dans I$ l'ordre ou le mnemonique que vous venez de taper. Dans M$ il stocke le premier caractère de la variable I$ et dans MM$ il stocke le second. Puis il vérifie que I$ est égal à un ordre de l'éditeur (explication, load, save, assembleur, efface, list, liste des labels). Si c'est le cas, il exécute l'ordre. Le destin de M$ et de MM$ est différent. M$ indique quelle fonction l'éditeur doit exécuter : lancement d'un programme, calcul binaire ou hexadécimal, conversion des bases. La variable MM$ transmet les paramètres. Lorsqu'aucune des ces conditions n'est obtenue, la variable I$ est stockée dans la variable A$(EN) qui contient les lignes de votre source en assembleur. La valeur de EN est le numéro virtuel de la ligne de code.

NUMEROTATION: Cette routine établit la correspondance entre les labels et les adresses de la mémoire.

ASSEMBLEUR: L'assemblage est le lien entre votre programme tapé en assembleur et le code machine généré.

L'assembleur examine chaque instruction du fichier source (votre programme), et appelle les routines selon que la ligne de code (mnémonique + data) tient sur un ou plusieurs octets ou selon qu'il s'agit de données pures.

IMPORTANT: La commande "\" propose une démonstration. A noter que le point remplace la virgule.

Exemple : LD A,B s'écrit LD A.B

```
10 MODE 2:INK 0,0:INK 1,8:PRINT"Com
pilateur/assembleur : mnemonic / l.
machine":PRINT:PRINT"Presente/concu
/realise par Saliege Eric":PRINT"(c
) Copyright Saliege 1985-88":PRINT"
ASS v2.26"
11 PRINT:PRINT"Bientot,le desassemb
leur..."
20 CALL &BB06:MEMORY 29999:MODE 2:I
NK 0,0:INK 1,8:WINDOW 1,30,2,24:WIN
DOW #1,31,53,2,25:PAPER #1,1:PEN #1
,0:CLS #1:CLS:WINDOW #3,54,80,2,25:
```


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 / PLUS 3
- PIECES DETACHEES pour QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc...
- MANETTES DE JEUX et INTERFACES MANETTES pour QL et tous les SPECTRUM (y compris le PLUS 2)
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128
- U.L.A.s, ROMS, et circuits intégrés en tous genres.
- INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

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

ATARI ST et AMIGA

- Commandez directement les tout derniers logiciels ludiques d'Outre-Manche en nous téléphonant!
- (Pas de catalogue - Commandes par téléphone uniquement)

COMMODORE 64

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

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue Commodore 64

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE

Téléphone : International +44 - 291 257 80 et +44 - 291 625 780

EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION dans le Monde entier

Nous acceptons les règlements par :

MANDATS POSTE INTERNATIONAUX, EUROCHEQUES, CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUES POSTAUX

et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCES

Téléphonez EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 257 80 ou au (+44) 291 625 780 de 8 h à 19 h.

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales

```
WINDOW #4,1,80,1,1:p=1:i=1:j=1:k=1:
en=1
21 WINDOW #5,1,30,25,25:PAPER #5,1:
PEN #5,0:CLS #5:PRINT#5," n.b.  exp
=explications"
30 CLS #3:FOR fa=1 TO 24:LOCATE #3,
6,fa:PRINT#3,CHR$(149):LOCATE #3,1,
1:NEXT
40 PAPER #4,0:PEN #4,1:PRINT#4,"Edi
 Liste:";STRING$(16
";TAB(54);"Adr   "CHR$(149)"L
abel & Valeur"
50 SPEED WRITE 1
60 ENV 1,15,-1,1
70 KEY 139,"window #1,1,80,1,13:win
dow 1,80,14,25:cls:cls #1"+CHR$(13)
80 PRINT"18Sec":KEY 138,"mode 2:lis
t"+CHR$(13):DIM l$(15),l(15),a$(50)
:lb=1
90 tt=18:EVERY 50 GOSUB 120
100 GOSUB 1660
110 GOTO 110
120 tt=tt-1:SOUND 1,150,10,0,1:SOUN
D 4,155,10,0,1:LOCATE 1,1:PRINT USI
NG"##";tt;:PRINT"Sec     ":IF tt=0 T
HEN SOUND 2,100,50,0,1:PRINT REMAIN
(0):CLS:GOTO 390 ELSE RETURN
130 '
140 '
150 '  L A B E L
160 '1400-1740
170 '
180 f=2:i=INSTR(MID$(a$(p),2,LEN(a$
(p))-1),"*"):lo$=MID$(a$(p),2,i-1):
RETURN
190 FOR sd=1 TO lb-1:IF lo$=l$(sd)
THEN l(sd)=k(p):RETURN ELSE NEXT:RE
TURN
200 a$(p)=MID$(a$(p),i+2,LEN(a$(p))
-i+1):RETURN
210 FOR sd=1 TO lb-1:IF lo$=l$(sd)
THEN RETURN
220 NEXT:l$(lb)=lo$:lb=lb+1:RETURN
230 FOR p=1 TO en:IF MID$(a$(p),1,1
)="*" THEN GOSUB 320
240 NEXT
250 RETURN
260 FOR pn=1 TO lb-1:i=INSTR(a$(p),
l$(pn)):IF i>0 THEN GOSUB 280:GOSUB
 340:tt=0:nb=l(pn):RETURN
270 NEXT:tt=1:RETURN
280 IF nu=1 THEN RETURN ELSE PRINT
#3,USING"#####";k(p);:PRINT #3,CHR$
(149);l$(pn)">"l(pn):RETURN
290 '
300 'CREATION D'UN LABEL
310 '
320 f=2:i=INSTR(MID$(a$(p),2,LEN(a$
(p))-1),"*"):l$(lb)=MID$(a$(p),2,i-
1):l(lb)=k(p):lb=lb+1:a$(p)=MID$(a$
(p),i+2,LEN(a$(p))-i+1):RETURN
330 PRINT"-ERREUR-":RETURN
340 x=i+LEN(l$(pn)):IF x=LEN(a$(p))
-1 THEN RETURN
350 s$=MID$(a$(p),x,LEN(a$(p))-x+2)
:a$(p)=MID$(a$(p),1,i-1):a$(p)=a$(p
)+s$:RETURN
360 '
370 '
380 '
390 ' E D I T I O N
400 '
410 '
420 '
430 PRINT"Faites:":PRINT"DELETE 168
0-2040 puis GOTO 440":END
440 CLS
450 PRINT USING"###";en;:LINE INPUT
">",i$
460 m$=MID$(i$,1,1):mm$=MID$(i$,2,1
)
470 IF i$="exp" THEN GOSUB 2160:GOT
O 450
480 IF m$="e" AND mm$<>"f" AND mm$<
>"q" THEN GOSUB 2050:GOSUB 1260:PRI
":INPUT" EE>",z$:a$(nb)=z$:GOSUB 206
0:GOTO 450
490 IF i$="\" THEN GOSUB 2070:GOTO
800
500 IF m$="1" AND mm$>="0" AND mm$<
="9" THEN GOSUB 2050:GOSUB 1260:de=
nb:a$(p)=RIGHT$(i$,LEN(i$)-j):GOSUB
 1260:PAPER #1,1:PEN #1,0:CLS #1:FO
R n=de TO nb:PRINT #1,USING"###";n;
:PRINT#1,USING"******";k(n);:PRINT#
1," "a$(n):NEXT:GOSUB 2060:GOTO 450
510 IF i$="l" THEN PAPER #1,1:PEN #
1,0:CLS#1:FOR n=1 TO en-1:PRINT #1,
USING"###";n;:PRINT#1,USING"******"
;k(n);:PRINT#1," "a$(n):NEXT:GOTO 4
50
520 IF i$="ll" THEN CLS #3:FOR n=1
TO lb-1:PRINT#3,TAB(6);CHR$(149);l$
(n)">"l(n):NEXT:GOTO 450
530 IF MID$(i$,1,2)="cn" THEN GOSUB
 2050:GOSUB 1260:GOSUB 2060:PRINT"
  &"HEX$(nb):PRINT"    #"BIN$(nb,16)
:PRINT"  "nb:GOTO 450
540 IF m$="p" AND mm$>="0" AND mm$<
="9" THEN GOSUB 2050:GOSUB 1260:GOS
UB 2060:GOSUB 2130:GOTO 450
550 IF i$="ef" THEN FOR p=1 TO en:a
$(p)="":k(p)=0:NEXT:en=1:k(1)=30000
:GOTO 450
560 IF MID$(i$,1,2)="r" THEN GOSUB
2050:GOSUB 1260:de=nb:i$=MID$(i$,j,
LEN(i$)-j+1):GOSUB 1260:a$(nb)=a$(d
e):a$(de)="":GOSUB 2060:GOTO 450
570 IF MID$(i$,1,1)="d" AND mm$>="0
" AND mm$<="9" THEN GOSUB 2100:GOTO
 450
580 IF MID$(i$,1,4)="equ " THEN GOS
UB 2050:GOSUB 1260:l(lb)=nb:GOSUB 1
510:i$=a$(p):GOSUB 2060:l$(lb)=MID$
(i$,5,LEN(i$)-4):lb=lb+1:GOTO 450
590 IF m$="c" AND mm$>="0" AND mm$<
="9" THEN GOSUB 2050:GOSUB 1260:CAL
L nb:GOSUB 2060:GOTO 450
600 IF i$="ass" THEN 800
610 IF i$="save" THEN OPENOUT"!ASS
A$":FOR n=1 TO en-1:PRINT#9,k(n),a$
(n):NEXT:CLOSEOUT:GOTO 450 .
620 IF i$="load" THEN OPENIN"!ASS A
$":n=1:WHILE EOF<>-1:INPUT#9,k(n),a
$(n):n=n+1:WEND:CLOSEIN:en=n:GOTO 4
50
630 IF i$="saveb" THEN SAVE"!ASS LM
",b,30000,k(en-1)-30000:GOTO 450
640 IF i$="cls" THEN CLS:GOTO 450
650 IF i$="" THEN 450
660 a$(en)=i$
670 en=en+1:GOTO 450
680 '
690 '
700 '
710 '
720 '
730 ' N U M E R O T A T I O N
740 '
750 '
760 '
770 '
780 '
790 '
800 dl=0:ec=1:i$="":a$="":s$="":x$=
"":PAPER #1,1:PEN #1,0:CLS#1
805 IF en>23 THEN ofs=23 ELSE ofs=e
n-1
810 CLS#1:FOR p=1 TO ofs:PRINT#1,US
ING"###";p;:PRINT#1," "a$(p):NEXT:d
l=0
820 f=en-1:PRINT
830 ' Pour connaitre les noms des l
abels
840 nu=1:FOR p=1 TO f:IF MID$(a$(p)
,1,1)="*" THEN i=INSTR(MID$(a$(p),2
,LEN(a$(p))-1),"*"):lo$=MID$(a$(p),
2,i-1):GOSUB 210
850 NEXT
860 ' Numerotation
870 k(1)=30000:PRINT"Numerotation..
.":fr=f:FOR p=1 TO fr
871 IF ec=22 THEN ec=1:PAPER #1,1:P
EN #1,0:CLS#1:dl=dl+22:FOR ofs=dl T
O dl+22:PRINT#1,USING"###";ofs;:PRI
NT#1," "a$(ofs):NEXT
872 IF ec>1 THEN LOCATE #1,1,ec-1:P
APER #1,1:PEN #1,0:PRINT #1,USING"#
##";p-1;:PRINT #1," ";a$(p-1);SPACE
$(18-LEN(a$(p-1)))
873 LOCATE #1,1,ec:PAPER #1,0:PEN #
1,1:PRINT #1,USING"###";p;:PRINT #1
," ";a$(p);SPACE$(18-LEN(a$(p)))
874 ec=ec+1
880 IF MID$(a$(p),1,5)="defm " THEN
 k(p+1)=k(p)+LEN(a$(p))-5:GOTO 950
890 IF MID$(a$(p),1,1)="*" THEN GOS
UB 180:GOSUB 190:GOSUB 200
900 sav$=a$(p):GOSUB 260:IF tt=0 TH
EN 910 ELSE GOSUB 1250:GOSUB 1480
910 FOR n=0 TO 255:IF a$(p)=b$(n) T
HEN k(p+1)=k(p)+1:GOTO 950
920 NEXT
930 FOR n=1 TO 44:IF a$(p)=bb$(n) T
HEN k(p+1)=k(p)+qw(n):a$(p)=sav$:GO
TO 950
940 NEXT n:PRINT a$(p)" n'existe pa
s."
950 NEXT p:LOCATE #1,1,ec-1:PAPER #
1,1:PEN #1,0:PRINT#1,USING"###";p;:
PRINT #1," ";a$(p);SPACE$(18-LEN(a$
(p))):LOCATE #4,10,1:PRINT#4,STRING
$(6,143):LOCATE #4,10,1:PRINT#4,STR
ING$(6,32):nu=0:PRINT#1
960 '
970 '
980 ad=30000:f=en-1:CLS:PRINT "Prog
:";:PRINT USING"####";f;:PRINT" pas
":PRINT:FOR p=1 TO f:PRINT k(p);:PR
INT" "a$(p)" ";
990 IF k(p)<30000 THEN PRINT"Erreur
...":END
1000 n=0
1010 '
1020 '
1030 '
1040 ' A S S E M B L E U R
1050 '
1060 '
1070 '
1080 '
1090 IF MID$(a$(p),1,5)="defm " THE
N i$=MID$(a$(p),6,LEN(a$(p))-5):GOS
UB 1450:PRINT TAB(27);""CHR$(13):GO
TO 1160
1100 FOR n=0 TO 255:IF a$(p)=b$(n)
THEN POKE k(p),n:PRINT TAB(27);""CH
R$(13):GOTO 1160
1110 NEXT
1120 sav$=a$(p):GOSUB 260:IF tt=0 T
HEN 1130 ELSE GOSUB 1250:GOSUB 1480
1130 FOR n=1 TO 44:IF a$(p)=bb$(n)
THEN POKE k(p),b(n):nb$=HEX$(nb,4):
GOSUB 1220:PRINT TAB(27);""CHR$(13)
:a$(p)=sav$:GOTO 1160
1140 NEXT
1150 'PRINT UPPER$(a$(p))+" n'est pa
s accepte.":INPUT"Retapez le mnemo:
",a$(p):PRINT"Le programme est obli
ge de":PRINT" recommencer la numero
tation.":CLS:FOR atc=1 TO 1500:NEXT
:GOTO 800
1160 NEXT:PRINT:GOTO 450
1170 '
1180 '
1190 'SOUS-PROG.
1200 '
1210 '
1220 IF qw(n)=2 THEN 1240
1230 POKE k(p)+1,VAL("&"+MID$(nb$,3
,2)):POKE k(p)+2,VAL("&"+MID$(nb$,1
```

```
,2)):RETURN
1240 POKE k(p)+1,nb:RETURN
1250 ' nb->nombre obtenu
1260 i$=a$(p):FOR i=1 TO LEN(i$)
1270 IF MID$(i$,i,1)="&" THEN 1310
1280 IF MID$(i$,i,1)="X" OR MID$(i$
,i,1)="#" THEN 1400
1290 IF MID$(i$,i,1)>="0" AND MID$(
i$,i,1)<="9" THEN 1350
1300 NEXT:IF nu=1 THEN RETURN ELSE
PRINT"* Nbre":RETURN
1310 vr=0:s$="":FOR j=i+1 TO LEN(i$
)
1320 IF MID$(i$,j,1)<>")" OR j<i TH
EN s$=s$+MID$(i$,j,1):vr=vr+1:IF vr
=4 THEN 1340
1330 NEXT
1340 va$="&"+s$:nb=VAL(va$):RETURN
1350 vr=0:s$="":FOR j=i TO LEN(i$)
1360 IF MID$(i$,j,1)=" " THEN 1390
1370 IF MID$(i$,j,1)<>")" OR j<i TH
EN s$=s$+MID$(i$,j,1):vr=vr+1:IF vr
=5 THEN 1390
1380 NEXT
1390 nb=VAL(s$):RETURN
1400 vr=0:s$="":FOR j=i+1 TO LEN(i$
)
1410 IF MID$(i$,j,1)<>")" OR j<i TH
EN s$=s$+MID$(i$,j,1):vr=vr+1:IF vr
=8 THEN 1430
1420 NEXT
1430 va$="&X"+s$:nb=VAL(va$):RETURN
1440 ' Codage d'un texte ASCII
1450 ad=k(p):FOR i=1 TO LEN(i$):POK
E ad,ASC(MID$(i$,i,1)):ad=ad+1:NEXT
:ad=0:RETURN
1460 '
1470 '
1480 'Sup. des & X # et Nbres
1490 '
1500 '
1510 s$="":i$=a$(p):FOR i=1 TO LEN(
i$)
1520 m$=MID$(i$,i,1):IF m$="&" THEN
 1550
1530 IF m$="X" OR m$="#" OR (ASC(m$
)>=48 AND ASC(m$)<=57) OR ASC(m$)<3
2 THEN 1540 ELSE s$=s$+m$
1540 NEXT:a$(p)=s$:RETURN
1550 '
1560 j=i
1570 m$=MID$(i$,j,1):IF m$=")" AND
j=LEN(i$) THEN s$=s$+")":a$(p)=s$:R
ETURN
1580 IF m$=")" AND j<>LEN(i$) THEN
s$=s$+")."+MID$(i$,j+2,LEN(i$)-j+2)
:a$(p)=s$:RETURN
1590 IF j=LEN(i$) THEN a$(p)=s$:RET
URN
1600 j=j+1:GOTO 1570
1610 a$(p)=s$:RETURN
1620 NEXT:FOR xtc=j TO LEN(i$):s$=s
$+MID$(i$,xtc,1):NEXT:a$(p)=s$:RETU
RN
1630 '
1640 '
1650 '
1660 DIM bb$(44),b(44),b$(255),qw(4
4),k(150):j=0
1670 '
1680 '
1690 '
1700 '
1710 '
1720 '
1730 'DATAs MNEMO
1740 '
1750 a$="nop,,ld (bc).a,inc bc,inc
b,dec b,,rlca,ex af.af,add hl.bc,ld
 a.(bc),dec bc,inc c,dec c,,rrca,dj
nz dis,,ld (de).a,inc de,inc d,dec
d,,rla,jr dis,add hl.de,ld a.(de),d
ec de,inc e,dec e,,rra,jr nz.dis,,,
inc hl,inc h,dec h,,daa,jr z.dis,ad
d hl.hl,,"
1760 GOSUB 2020
1770 a$="dec hl,inc l,dec l,,cpl,jr
 nc.dis,,,inc sp,inc (hl),dec (hl),
,scf,jr c.dis,add hl.sp,,dec sp,inc
 a,dec a,,ccf,ld b.b,ld b.c,ld b.d,
ld b.e,ld b.h,ld b.l,ld b.(hl),ld b
.a,ld c.b,ld c.c,ld c.d,ld c.e,ld c
.h,ld c.l,ld c.(hl),ld c.a,ld d.b,l
d d.c,"
1780 GOSUB 2020
1790 a$="ld d.d,ld d.e,ld d.h,ld d.
l,ld d.(hl),ld d.a,ld e.b,ld e.c,ld
 e.d,ld e.e,ld e.h,ld e.l,ld e.(hl)
,ld e.a,ld h.b,ld h.c,ld h.d,ld h.e
,ld h.h,ld h.l,ld h.(hl),ld h.a,ld
l.b,ld l.c,ld l.d,ld l.e,ld l.h,ld
l.l,ld l.(hl),ld l.a,ld (hl).b,ld (
hl).c,"
1800 GOSUB 2020
1810 a$="ld (hl).d,ld (hl).e,ld (hl
).h,ld (hl).l,halt,ld (hl).a,ld a.b
,ld a.c,ld a.d,ld a.e,ld a.h,ld a.l
```


3615 TILT

MOT-CLE GOTO

GOTO

répond

à toutes

vos questions

concernant

la programmation

et la rubrique

Sésame


```
,ld a.(hl),ld a.a,add a.b,add a.c,a
dd a.d,add a.e,add a.h,add a.l,add
a.(hl),add a.a,adc a.b,adc a.c,adc
a.d,adc a.e,adc a.h,adc a.l,"
1820 GOSUB 2020
1830 a$="adc a.(hl),adc a.a,sub b,s
ub c,sub d,sub e,sub h,sub l,sub (h
l),sub a,sbc a.b,abc a.c,sbc a.d,sb
c a.e,sbc a.h,sbc a.l,sbc a.(hl),sb
c a.a,and b,and c,and d,and e,and h
,and l,and (hl),and a,xor b,xor c,x
or d,xor e,xor h,xor l,xor (hl),xor
 a,or b,"
1840 GOSUB 2020
1850 a$="or c,or d,or e,or h,or l,o
r (hl),or a,cp b,cp c,cp d,cp e,cp
h,cp l,cp (hl),cp a,ret nz,pop bc,,
,,push bc,,rst 0,ret z,ret,, * ,,,,
rst 8,ret nc,pop de,,,,push de,,rst
 16,ret c,exx,,,, * ,,rst 24,ret po
,pop hl,,ex (sp).hl,,push hl,,rst 3
2,ret pe,"
1860 GOSUB 2020
1870 a$="jp (hl),,ex de.hl,, * ,,rs
t 40,ret p,pop af,,di,,push af,,rst
 48,ret m,ld sp.hl,,ei,, * ,,rst 56
,"
1880 GOSUB 2020
1890 '
1900
1910
1920 a$="jp nc.,out .a,call nc.,sub
 ,jp c.,in a.,call c.,sbc a.,jp po.
,call po.,and ,jp pe.,call pe.,xor
,jp p.,call p.,or ,jp m.,call m.,cp
 , ld bc.,ld b.,ld c.,ld de.,ld d.,
ld e.,ld hl.,ld ().hl,ld h.,ld hl.(
),ld sp.,ld ().a,ld (hl).,ld a.(),l
d a.,"
1930 s$="":k=0:j=1:GOSUB 1990
1940 a$="jp nz.,jp ,call nz.,add a.
,jp z.,call z.,call ,adc a.,ld l.,"
:s$="":GOSUB 1990
1950 DATA 3,2,3,2,3,2,3,2,3,3,2,3,3
,2,3,3,2,3,3,2,3,2,2,3,2,2,3,3,2,3,
3,3,2,3,2,3,3,3,2,3,3,3,2,2
1960 RESTORE 1950:FOR p=1 TO 44:REA
D qw(p):NEXT
1970 RESTORE 1980:PRINT"READ B(P)":
FOR p=1 TO 44:READ b(p):NEXT:RETURN
1980 DATA 210,211,212,214,218,219,2
20,222,226,228,230,234,236,238,242,
244,246,250,252,254,1,6,14,17,22,30
,33,34,38,42,49,50,54,58,62,194,195
,196,198,202,204,205,206,46
1990 FOR p=1 TO LEN(a$):m$=MID$(a$,
p,1):IF m$="," THEN k=k+1:bb$(k)=s$
:s$="" ELSE s$=s$+m$
2000 NEXT
2010 RETURN
2020 '
2030 FOR p=1 TO LEN(a$):m$=MID$(a$,
p,1):IF m$="," THEN b$(j)=s$:s$="":
j=j+1 ELSE s$=s$+m$
2040 NEXT:RETURN
2050 sav$=a$(p):a$(p)=i$:RETURN
2060 a$(p)=sav$:RETURN
2070 RESTORE 2090:FOR p=1 TO 25:REA
D a$(p):IF a$(p)="^" THEN a$(p)="":
en=p+1:RETURN
2080 NEXT:en=22:RETURN
2090 DATA ld a.124,ld b.255,ld c.64
,ld hl.&c000,*ST*ld (hl).a,inc hl,d
ec b,jp nz.ST,dec c,jp nz.ST,ret,^
2100 GOSUB 2050:GOSUB 1260:de=nb:a$
(p)=RIGHT$(i$,LEN(i$)-j):GOSUB 1260
:nb=nb+1
2110 ss=k(nb)-k(de):dde=de:de=de:FO
R re=nb+1 TO en:k(de+1)=k(re)-ss:de
=de+1:k(re)=0:NEXT:de=dde:FOR re=nb
 TO en:a$(de)=a$(re):de=de+1:NEXT:d
e=dde:en=en-(nb-de):de=dde:RETURN
2120 '
2130 IF b$(nb)<>"" THEN PRINT"   "b
$(nb):RETURN
2140 FOR n=1 TO 44:IF b(n)=nb THEN
PRINT"   "bb$(n):RETURN
2150 NEXT:PRINT"   Nbre<256":RETURN
2160 '
2170 'Explications
2180 '
2200 PAPER #1,1:PEN #1,0:CLS #1:PRI
NT#1,"* e___:edite ___":PRINT#1,"*
l___ ___:liste":PRINT#1," entre __
_et___":PRINT#1,"* l:liste entiere"
:PRINT#1,"* ll:liste labels":PRINT#
1,"* d___ ___:delete":PRINT#1," en
tre ___et___"
2210 PRINT#1,"* ef:efface le prog."
:PRINT#1,"* cls:efface l'ecran":PRI
NT#1,"* save:sauvegarde en":PRINT#1
,"  ASCII,c.a.d en a$(p)":PRINT#1,"
* load:pareil mais":PRINT#1," en l
ecture"
2220 PRINT#1,"* saveb:sauvegarde":P
RINT#1," du prog.":PRINT#1," mais
 en binaire":PRINT#1,"* c___:execut
e le prog":PRINT#1," de l'adresse
___":PRINT#1,"* ass:assemble":PRINT
#1,"* cn ___:conversion en &HEX,&BI
N,&DEC"
2225 PRINT#1," entre ___ et ___"
2230 RETURN
```

SESAME

CATAPULTE

Ce programme comporte quatre listings : vous devez respecter les noms lors de la sauvegarde.

1/ CATA

2/ CATA MUS

3/ CATA LM

4/ CATAPULTE

Le dernier listing paraîtra dans le prochain numéro de Tilt Bis.

Listing no 1

```
1 REM ***********
2 REM *CATAPULTE*
3 REM * (C)1988 *
4 REM *POUR TILT*
5 REM ***********
6 REM
10 POKE53280,0:POKE53281,12:POKE792
,193
20 PRINTCHR$(14):"■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■■■■■■■■■CATAPULTE"
30 PRINT"■■■■■LOAD"CHR$(34)"CATA MU
S"CHR$(34)
40 PRINT"■■■■■■RUN"
50 PRINT"■■LOAD"CHR$(34)"CATA LM"CH
R$(34)
60 PRINT"■■■■■■RUN■"
70 POKE198,6:POKE631,13:POKE632,13:
POKE633,13:POKE634,13:POKE635,13:PO
KE636,13

READY.
```

Listing no 2

```
4 REM **************
5 REM ***MUSIQUE***
7 REM **************
10 FORI=9216TO9621
20 READA
25 N=N+A
30 POKEI,A
40 NEXTI
50 IFN<>31888THENPRINT"DATA ERREUR.
..":END
60 SYS9346
100 DATA 120,169,29,141,20,3
110 DATA 169,36,141,21,3,169
120 DATA 0,141,250,35,141,251
130 DATA 35,169,1,141,252,35
140 DATA 141,253,35,88,96,72
150 DATA 138,72,206,252,35,208
160 DATA 41,169,0,141,18,212
170 DATA 174,250,35,189,166,36
180 DATA 141,14,212,189,230,36
190 DATA 141,15,212,189,38,37
200 DATA 141,252,35,169,65,141
210 DATA 18,212,232,224,64,208
220 DATA 2,162,0,142,250,35
230 DATA 206,253,35,208,41,169
240 DATA 0,141,11,212,174,251
250 DATA 35,189,102,37,141,7
260 DATA 212,189,118,37,141,8
270 DATA 212,189,134,37,141,253
280 DATA 35,169,33,141,11,212
290 DATA 232,224,16,208,2,162
300 DATA 0,142,251,35,104,170
310 DATA 104,76,49,234,169,15
320 DATA 141,24,212,169,255,141
330 DATA 16,212,169,0,141,17
340 DATA 212,169,10,141,19,212
350 DATA 141,20,212,169,28,141
360 DATA 12,212,169,0,141,13
370 DATA 212,76,0,36
380 REM
390 REM ***NOTES DE MUSIQUE***
395 REM
400 DATA237,237,157,20,68,20,157,20
410 DATA137,137,237,157,20,157,237,
137
420 DATA237,237,157,20,68,20,157,20
430 DATA137,137,237,157,20,157,237,
137
440 DATA20,20,68,3,207,3,68,3
450 DATA59,59,20,68,3,68,20,59
460 DATA20,20,68,3,207,3,68,3
470 DATA59,59,20,68,3,68,20,59
480 DATA21,21,24,26,29,26,24,26
490 DATA19,19,21,24,26,24,21,19
500 DATA21,21,24,26,29,26,24,26
510 DATA19,19,21,24,26,24,21,19
520 DATA26,26,29,31,34,31,29,31
530 DATA23,23,26,29,31,29,26,23
540 DATA26,26,29,31,34,31,29,31
550 DATA23,23,26,29,31,29,26,23
560 DATA48,8,8,8,16,16,16,8
570 DATA48,8,8,8,16,16,16,8
580 DATA48,8,8,8,16,16,16,8
590 DATA48,8,8,8,16,16,16,8
600 DATA48,8,8,8,16,16,16,8
610 DATA48,8,8,8,16,16,16,8
620 DATA48,8,8,8,16,16,16,8
630 DATA48,8,8,8,16,16,16,8
640 DATA247,247,196,196,247,247,196
,196
650 DATA10,10,158,158,10,10,158,158
660 DATA10,10,9,9,10,10,9,9
670 DATA13,13,11,11,13,13,11,11
680 DATA64,64,64,64,64,64,64,64
690 DATA64,64,64,64,64,64,64,64

READY.
```

Listing no 3

```
5 REM *********
6 REM *LANGAGE*
7 REM *MACHINE*
8 REM *********
9 REM
10 FORI=49152TO49424
20 READA
30 POKEI,A
40 N=N+A
50 NEXTI
60 IFN<>35474THENPRINT"DATA ERREUR
....":END
70 PRINT"■■■■LOAD"CHR$(34)"CATAPULT
E"CHR$(34)
75 PRINT"■■■■■RUN■"
80 POKE198,2:POKE631,13:POKE632,13
100 DATA 138,72,152,72,162,0
110 DATA 232,160,0,200,192,255
120 DATA 208,251,224,4,208,244
130 DATA 104,168,104,170,96,173
140 DATA 0,208,201,255,208,10
150 DATA 169,0,141,0,208,169
160 DATA 25,141,16,208,96,173
170 DATA 0,208,201,0,208,10
180 DATA 169,24,141,16,208,169
190 DATA 255,141,0,208,96,169
200 DATA 107,141,21,208,162,0
210 DATA 173,1,220,201
220 DATA 253,208,249,232,32,0
230 DATA 192,224,95,240,7,173
240 DATA 1,220,201,253
250 DATA 240,241,169,109,141,21
260 DATA 208,138,72,238,0,208
270 DATA 206,1,208,202,32,0
280 DATA 192,32,23,192,224,0
290 DATA 208,239,104,105,10,170
300 DATA 238,0,208,32,0,192
310 DATA 32,23,192,202,224,0
320 DATA 208,242,238,0,208,238
330 DATA 1,208,32,0,192,32
340 DATA 23,192,173,31,208,41
350 DATA 1,201,1,240,9,173
360 DATA 30,208,41,9,201,9
370 DATA 208,226,96,169,107,141
380 DATA 21,208,162,0,173,0
390 DATA 220,201,125,208
400 DATA 249,232,32,0,192,224
410 DATA 85,240,7,173,0,220
420 DATA 201,125,240,241
430 DATA 169,115,141,21,208,138
440 DATA 72,206,0,208,206,1
450 DATA 208,202,32,0,192,32
460 DATA 41,192,224,0,208,239
470 DATA 104,105,50,170,206,0
480 DATA 208,32,0,192,32,41
490 DATA 192,202,224,0,208,242
500 DATA 206,0,208,238,1,208
510 DATA 32,0,192,32,41,192
520 DATA 173,31,208,41,1,201
530 DATA 1,240,9,173,30,208
540 DATA 41,3,201,3,208,226
550 DATA 96,169,107,141,21,208
560 DATA 168,251,76,190,192

READY.
```


3615 TILT

MOT-CLE GOTO

GOTO répond à toutes vos questions concernant la programmation et la rubrique Sésame

ALBUMS AMSTRAD + COMMODORE

ARCADE ACTION 112 / 182
BARBARIAN + RENEGADE
SUPER SPRINT + RAMPAGE+ I K 2
BEST OF ELITE 2 92 /142
PAPERBOY + GHOST N GBLINS
BATTLE SHIPS + BOMB JACK 2
COLL. KONAMI 115 /182
JACK CAL + NEMESIS + PING-PONG
YE AR KUNG FU 1 + 2 HYPER SPORT.....
ELITE 6 PACKS 3 92 / 142
DRAGONS LAIR 1 + 2 + ENDURO RACER
PAPER BOY + TUER N'EST PAS JOUER...
GEANTS D'ARCADE 112 /192
RYGAR + GAUNLET + DUNJEON +.....
GOLD SILVER BRONZE
23 EPREUVES SPORT. 145 / 195
GAME SET MATCH 126 / 176
TENNIS FOOT BOXING +++++++++++
KARATE ACES 112 / 172
BRUCE LEE + KUNG FU MASTER
AVENGER + UCHIMATA ++++++++++
LEADERBOARD "PAR 3" 142 /166
LES GREMLINS 112 /162
TRESORS U.S GOLD 96 / 192
TOP TEN COLLECT. 96 / 142



AMSTRAD

1943	92 /140
ALBUM UBISOFT	162 /192
ALIEN SYNDROME	92 /136
ALL STARS	83 /140
ALTERN.WOLRD GAMES	92 /140
APOCALYPSE	92 /140
APOCALYPSE NOW	192
ARCHE CAPT.BLOOD	145 /196
ARCHON COLLECTION	142 /190
ARKANOID 2	86 /140
ARTICFOX	146 /196
ARTURUS	92 /132
BAD CAT	92 /140
BARBARIAN 2	87 /137
BARD'S TALE	142 /190
BEYOND ICE PALACE	92 /140
BIONIC COMMANDO	92 /136
BLACK LAMP	87 /140
BOB WINNER	126 /166
BOBO	142 /192
BUBBLE BOBBLE	89 /140
CALIFORNIA GAMES	92 /140
CARRIER COMMAND	142 /192
CHAMPIONSHIP SPRINT	92 /140
CORPORATION	92 /140
CRAZY CARS	126 /156
CYBERNOID 2	92 /132
DALEY'S THOMSON O.C.	92 /136
DESOLATOR	92 /140
DREAM WARRIOR	92 /136
DRUID 2	92 /140
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	96 /146
EXIT	143 /192
15 STRIKE EAGLE	96 /146
FER ET FLAMMES	246
FIRE AND FORGET	138 /178
GABRIELLE	136 /172
GARY LINEKERS SUP.	92/140
GAUNTLET 2	92/140
GEE BEE AIR RALLY	92 140
GIGN O.JUPITER	142/192
GOTHIK	92 /140
GRYZOR	87 /140
GUNSHIP	192 /242
HERCULE	92 /140
HOPPINGMAD	96 /146
IMPOSSIBLE MISSION 2	92 /140
INDIAN MISSION	156
JINKS	92/140
KARNOV	92/140
L'ANGE DE CRISTAL	142/202
LES MAITRES DE L'UNIVERS	92/140
MACH 3	126 /176
MARAUDER	87 /135
MATCH DAY 2	87 /140
NEBULUS	92 /140
NETHERWORLD	92 /136
NIGEL MANSELL	92 /145
NIGHT RAIDER	92 /140
NIMITZ	97 /156
OOUT RUN	92 /140
OVERLANDER	92 /140
PEGASUS	167 /192
PLATOON	87 /140
PREDATOR	87 /140
PSYCHOPIGS	92 /136
RASTAN	87/140
ROAD BLASTERS	87/136
ROADWARS	95/136
ROY OF ROVERS	92/136
SALAMANDER	87 /136
SKY HUNTER	133 /173
SOLDIER OF LIGHT	87/136
SPACE RACER	136 /187
SPY TRILOGY	92 /140
STREETFIGHTER	92 /140
STREETSPORT BASKET	92 /140
SUPER HANG ON	92 /140
SUPERSPORTS	92 /136
T.REX	92 /140
T.WREKS	92 /140
TARGET RENEGADE	87 /140
TERRORPODS	92 /136
TETRIS	92 /136
THE DARK SIDE	92 /136
THE FLINSTONES	86 /136
THE FURY	92 /136
THE GAMES WINTER	92 /140
THE GREAT GIANA	92 /136
THE HUNT RED OCTOBER	142 /192
THE LAST NINJA 2	92 /140
THE VINDICATOR	86 /136
THUNDERCATS	87 /140
TROLL	86 /136
VAMPIRE'S EMPIRE	92 /140

COMMODORE

1943	92 /140
4X4 OFF ROAD RACE	92 /140
AIRBORNE RANGER	140 /190
ALIEN SYNDROME	92 /136
APOLLO 18	92 /140
ARCADE ACTION	**112 /182**
ARKANOID 2	92 /140
ARTURUS	92 /140
BARBARIAN (PSYNO)	92 /140
BARBARIAN 2	92 /140
BEYOND THE ICE PALACE	92 /120
BIONIC COMMANDO	92 /140
CALIFORNIA GAMES	92 /140
CARD SHARKS	92 /140
CARRIER COMMAND	142 /190
CORPORATION	92 /140
CYBERNOID 2	92 /140
DALEY'S THOMSON	92 /140
DEFENDER OF THE CROWN	132/140
DREAM WARRIOR	92/140
ECHELON	92 /140
ELITE 6 PACK 3	**96/140**
15 STRIKE EAGLE	92 /140
GAME SET MATCH	**126 /176**
GARY L.HOT SHOT	92 /120
GARY LINEKER SUPER	92 /140
GAUNTLET 2	92 /140
GEANTS D'ARCADE	**112 /192**
GEE BEE AIR RALLY	92 /140
GOLD SILVER BRONZE	**145 /195**
GUNSHIP	142 /190
HERCULE	92 /140
SHOPPING MAD	92 /120
IMAGINE ARCADE HITS	**92 /140**
IMPOSSIBLE MISSION 2	92 /140
INFILTRATOR 2	92 /140
JINKS	92 /140
KARATE ACES	**112 /172**
KARNOV	92 /140
KONAMI COLLECT.	**115 /182**
L'EMPIRE CONTRE ATTAQ.	92 /140
LEADERBOARD PAR 3	**142 /166**
LES GREMLINS	**112 /162**
MAGNETRON	86 /135
MARAUDER	86 /145
NETHERWORLD	92 /120
NIGEL MANSELL'S	96 /155
NIGHT RAIDER	92 /140
NIMITZ	96 /155
OUT RUN	92 /140
OVERLANDER	92 /120
PANDORA	92 /130
PIRATES	142 /190
POWER AT SEA	165
PREDATOR	92 /140
PSYCHOPIGS	92 /140
RASTAN	92 /140
ROAD BLASTERS	92 /140
ROAD WARS	92 /140
ROCKET RANGER	106 /165
ROY OF THE ROVERS	92 /140
SALAMANDER	86 /135
SOLDIER OF LIGHT	86 /140
SUPERSPORTS	92 /140
T.WREKS	92 /140
TERRORPODS	92 /140
TEST DRIVE	96 /145
THE DARK SIDE	92 /140
THE GREAT GIANA	92 /130
THE LAST NINJA 2	122 /140
THE VINDICATOR	96 /140
TOP TEN COLLECTION	**96 /142**
TRESORS US GOLD	**112 /190**

ATARI ST

1943	182
20.000 LIEUES S/MER	240
AARGH	182
ALBUM 5 STARS	**220**
ALBUM COMPUTER HITS	**270**
ALBUM EPYX	**242**
ALBUM GEANTS D'ARCADE	**245**
ALBUM OCEAN	**242**
ALIEN SYNDROME	182
ALTERNATE WORLD GAMES	175
AQUAVENTURA	220
ARCHE CAPT BLOOD	220
ARKANOID 2	182
ARMY MOVES	175
ARTURUS	182
ATF	220
B.MORANE/OCEANS	242
BAD CAT	220
BALANCE OF POWER	220
BARBAIRAN (PSYGNOSIS)	192
BARBARIAN 2	182
BARD'S TALES	220
BERMUDA PROJECT	182
BETTER DEAD ALIEN	182
BEYOND ICE PALACE	182
BILL PALMER	220
BIONIC COMMANDOS	182
BOB WINNER	182
BOBO	220
BOMBJACK	220
BUBBLE BOBBLE	172
BUGGY BOY	182
CALIFORNIA GAMES	192
CARRIER COMMAND	230
CORRUPTION	220
CRAZY CARS	225
CYBERNOID	182
DALAY'S THOMSON	182
DEFENDER OF THE CROWN	272
DEFLEKTOR	182
DESOLATOR	182
DRILLER	182
DUNGEON MASTER	242
ENDURO RACER	182
EXOLON	182
EXPLORA	330
F15 STRIKE EAGLE	192
FER ET FLAMMES	282
FIRE AND FORGET	265
FLIGHT SIMULATOR II	340
FONDATIONS WASTE	220
G'NIUS	192
GABRIELLE	220
GARRISON 2	182
GAUNTLET II	192
GEE BEE AIR RALLY	282
GIGN OPERATION JUPITER	242
GOLDEN PATH	172
GOLDRUNNER 2	220
GUNSHIP	242
HERCULE	182
ICE HOCKEY	242
IMPOSSIBLE MISSION 2	185
INDIAN MISSION	185
INDOOR SPORTS	242
IRON LORD	220
JEANNE D'ARC	280
JET	380
JINKS	182
KARATE KID 2	152
KENNEDY APPROACH	220
KILLDOZER	182
KING OF CHICAGO	246
KNIGHTMARE	192
KNIGHTRAIDER	192
LE MANOIR FROZAN	280
LEADERBOARD BIRDIE	245
LEATHERNECK	220
LEGEND OF THE SWORD	182
LES 3 MOUSQUETAIRES	220
LES GUERRIERS	242
LIVE AND LET DIE	192
LORDS OF CONQUEST	192
MACH 3	192
MANOIR DE MORTEVILLE	175
MARBLE MADNESS	225
MARS COPS	220
MIND FIGHTER	242
MISSION EN RAFALE	220
NECRON	182
NETHERWORLD	182
NIGEL MANSELL	192
NIGHT RAIDER	182
NORTHSTAR	182
OBLITERATOR	220
OFF SHORE WARRIOR	265
OIDS	192
OUT RUN	192
OVERLANDER	220
PANDORA	182
PHANTASIE 3	240
POLICE QUEST	182
POWERPLAY	185
PREDATOR	220
QIN	232
QUADRALIEN	182
QUESTRON 2	220
RAMPAGE	142
RENEGADE	192
RETURN TO GENESIS	182
ROADBLASTERS	182
ROCKET RANGERS	270
ROCKFORD	192
ROLLING THUNDER	182
S.D.I.	272
SCRULL	220
SHACKLED	182
SHADOWGATE	240
SILENT SERVICE	220
SINBAD	242
SKYBLASTER	192
SPACE HARRIER	225
SPACE HARRIER 2	182
SPACE RACER	182
SPIDERTRONIC	210
SPITFIRE 40	182
ST WARS	225
STAFF MARGOULIN	185
STAR TREK	175
STARGLIDER 2	220
STARQUATE	182
STELLA CRUSADE	242
STORM TROOPER	220
STREET FIGHTER	192
STRIKE FORCE HAR.	175
SUBATTLE SIMUL.	220
SUPER ICE SOCCER	185
SUPER SKI	220
TANGLEWOOD	182
TARGET RENEGADE	185
TERRAMEX	192
TERRAQUEST	145
TERRORPODS	192
TEST DRIVE	292
THE FLINSTONES	182
THE GAMES WINTER	192
THE HUNT RED OCTOBER	220
THE SENTINEL	182
THE THREE STOOGES	290
THEXDER	242
THUNDERCATS	185
ULTIMA IV	220
UNIV.MILIT.SIMUL	220
VERMINATOR	225
VIRUS	192
VIXEN	225
VOYAGE CENTRE TERRE	282
WARLOCK'S QUEST	215
WHERE TIME STOOD	185
XENON	182
ZYNAPS	185

SEGA

ACTION FIGHTER	192
AFTER BURNER	275
ALEX KIDD WONDER	192
ASTRO WARRIOR	192
BANK PANIC	146
BLACK BELT	192
CHOPLIFTER	192
COMBAT RESCUE	195
ENDURO RACER	192
F 16 FIGHTER	146
FANTAZY ZONE	192
GANGSTER TOWN	192
GHOST HOUSE	146
GLOBAL DEFENSE	192
GREAT BASKETBALL	192
GREAT FOOTBALL	192
GREAT GOLF	192
KONIX SEGA JOYST.	**142**
LUNETTE 3D	**285**
MISSILE DEFENCE 3D	245
MY HERO	146
NINJA	192
OUT RUN	245
PHASER	**450**
PRO WRESTLING	192
QUARTET	192
RESCUE MISSION	215
ROCKY	235
S.D.I.	192
SECRET COMMAND	192
SHOOTING GALLERY	192
SPACE HARRIER	245
SPY VS SPY	146
SUPER TENNIS	146
TEDDY BOY	146
THE NINJA	192
TRANSBOT	146
WONDERBOY	192
WORLD GRAND PRIX	192
WORLD SOCCER	192
ZAXXON 3D	245
ZILLION	192
ZILLION 2	195

AMIGA

1943	220
A.T.F.	220
AAARGH	192
ALIENSYNDROME	182
AUTO DUEL	230
BARBARIAN	182
BARDE'S TALE 2	245
BETTER DEAD THAN ALIEN	182
BEYOND THE ICE PALACE	220
BIONIC COMMANDO	182
BIRDIE	240
BUBBLE BOBBLE	192
BUBBLE GHOST	290
BUGGY BOY	245
CALIFORNIA GAMES	220
CARRIER COMMAND	240
COMBAT SCHOOL	192
CRASH GARRETT	220
CRAZY CARS	240
CYBERNOID	220
DALEY'S THOMSON	220
DEFENDER OF THE CROWN	320
DESTROYER	192
ECO	192
EXPLORA	330
FERRARI FORMULA ONE	265
FIRE AND FORGET	265
FLIGHT SIMULATOR 2	335
FOUNDATION'S WASTE	230
G.I.G.N.OPERATION JUPITER	220
GARRISON 2	220
GEE BEE AIR	192
GOLDRUNNER 2	220
IMPOSSIBLE MISSION 2	220
INDY 500	145
INTERCEPTOR	245
JET	390
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	340
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	192
LEADERBOARD	205
LEATHERNECK	182
MACH 3	215
MANHATTAN DEALER	255
MANOIR DE MORTEVILLE	240
NEATHERWORLD	220
NIGHT RAIDER	220
OBLITERATOR	195
OFF SHORE WARRIOR	265
OUT RUN	220
PLATOON	220
QUADRALIEN	230
RIMRUNNER	192
ROAD BLASTERS	220
ROADWARS	195
SENTINEL	220
SIDEWINDER	142
SKYFOX 2	195
SPACE HARRIER	220
SPACE RACER	182
STREET FIGHTER	192
STREETSPORTS BASKET	192
SUBBATLLE SIMULATOR	192
TANGLEWOOD	220
TERRORPODS	192
TEST DRIVE	320
THE GREAT GIANA SISTER	192
THE HUNT RED OCTOBER	220
THE LAST NINJA 2	192
THUNDERCATS	240
ULTIMA 4 220 UMS	242
VERMINATOR	192
VIRUS	192
VOYAGE CENTRE TERRE	280
XENON	182
ZYNAPS	220

IBM + COMPATIBLES

20000 LIEUES SOUS LES MERS	195
ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	245
ARKANOID 2	182
ARTICFOX	182
AUTODUEL	220
BALANCE OF POWER	175
BARD'S TALE	220
BIONIC COMMANDO	182
BOBO	220
BUBBLE GHOST	220
CALIFORNIA GAMES	192
CARRIER COMMAND	220
CHUCK YEAGER F.SIMUL	240
CORRUPTION	220
CRASH GARET	270
CRAZY CARS	210
DARK CASTLE	265
DEFENDER OF THE CROWN	240
DREAM WARRIOR	182
F15 STRIKE EAGLE	182
FER ET FLAMMES	220
FIRE AND FORGET	265
FLIGHT SIMULATOR 2	440
G.I.G.N.OPERATION JUPITER	280
GABRIELLE	220
GARY L.HOT SHOT	182
GAUNTLET	182
GUNSHIP	320
IMPOSSIBLE MISSION 2	220
INDIAN MISSION	182
INDOOR SPORTS	220
JINXTER	220
KING OF CHICAGO	229
L'ANNEAU DE ZENGARA	210
L.A.CRACKDOWN	182
LEGEND OF THE SWORLD	182
LES DIEUX DE LA MER	220
MACH 3	210
MARBLE MADNESS	182
MINDFIGHTER	220
NEWILO	215
NIGHT RAIDER	182
OFF SHORE WARRIOR	240
PC HITS 2	**220**
PIRATES	220
PLATOON	182
QIN	270
QUADRALIEN	220
QUESTRON 2	220
ROCKET RANGER	240
S.D.I	270
SAPIENS	215
SILENT SERVICE	220
SINBAD	240
SKY FOX 2	220
SPACE RACER	182
STRIKE FORCE HARRIER	265
SUPER SKI	220
TEST DRIVE	220
THE HUNT RED OCTOBER	220
THE LAST NINJA 2	182
TURBO DRIVER	220
ULTIMA 4	220
ULTIMA 5	220
UNIV.MILITARY SIMUL.	220
VIXEN	182
WHERE TIME STOOD STILL	192
ZYNAPS	182

DISQUETTES 3 " pour AMSTRAD 15F90

à l'unité par 100

Ref.	5	10	20	50	100
3" CF2	99F	189F	370F	875F	1590F
5 .25 SFDD		60F	130F	300F	550F
5 .25 DFDD		70F	136F	325F	580F
3.50 SFDD		110F	210F	475F	850F
3.50 DFDD		125F	240F	550F	995F

Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans.

BOITIER PLASTIQUE *AMSOFT*...39 F LES 10

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

à retourner à ***JESSICO*** - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant
DOM TOM + 60F • PORT LOGICIEL JEUX 15F		S/ TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par **93.51.61.30**

precisez votre ordinateur ____ DISC ☐ K7 ☐

☐ Je joins un chéque ou mandat lettre
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes suivantes

CB ____ date expiration

NOM.....PRENOM.....
N° ET RUE.....
VILLE.....CODE POSTAL.....

SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

TI-58

INDEX

Complétez votre collection* Tilt *en choisissant parmi les sujets de* Tilt *ceux qui vous intéressent et en nous retournant le bon de commande.

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
Micro-informatique et les femmes (la) : n° 56, p. 94

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
Gauntlet : n° 54, p. 90
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
Animation : n° 54, p. 80
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
Epouvante : n° 55, p. 80
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. 70n° 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
Softs érotiques : n° 56, p. 90
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
Barbarian (de Psygnosis) : n° 56, p. 106
Bard's Tale (the) : n° 54, p. 97
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
Space Quest : n° 55, p. 106
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
Alien Fires : n° 55, p. 94
Alternate Reality : n° 41, p. 123 n° 55, p. 96
Auge de Cristal (l') : n° 54, p. 104
Autovisuel : n° 37, p. 162
Aztec Tomb Revisited : n° 23, p. 89
Baratin Blues : n° 31, p. 129
Bard's Tale III : n° 55, p. 97
Bill Palmer : n° 51, p. 190
Borrowed time : n° 30, p. 128
Calixto Island : n° 31, p. 130
Canal meurtre : n° 35, p. 146
Captain Blood : n° 55, p. 102
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
Explora : n° 55, p. 100
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
Intrigue : n° 54, p. 105
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
Marque jaune (la) : n° 55, p. 92
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
Passagers du vent (les) : n° 55, p. 99
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
Questron II : n° 54, p. 108
Quête du chevalier (la) : n° 28, p. 133
Realms of Darkness : n° 43, p. 102
Ripoux (les) : n°49, p. 118
Return to Atlantis : n° 54, p. 106
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
Starflight 2 : n° 55, p. 98
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
Ultima IV : n° 54, p. 106
Ultima V : n° 55, p. 95
Uninvited : n° 34, p. 154
Vahalla : n° 15, p. 50
Voyager 10 : n° 55, p. 93
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
Art of Chess (The) : n° 55, p. 39
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
Bob Morane Océan : n° 56, p. 40
Buggy Boy : n° 55, p. 36
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
Capone : n° 56, p. 30
Carrier Command : n° 56, 28
Choplifter : n°47, p. 70
Chuk Yeager's Advanced Flight simulator : n° 46, p. 78
Conqueror : n° 56, p. 41
Crack : n° 56, p. 35
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
Destroyer : n° 54, p. 44
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
Echelon : n° 56, p. 32
Eco : n° 53, p. 49
Echosoft : n° 42, p. 60
Elite : n° 29, p. 89
Emerald Mine : n° 54, p. 45
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
Gauntlet II : n° 56, p. 39
Gee Bee Air Rally : n° 52, p. 34
Gemdraw : n° 24, p. 49
Giganoid : n° 54, p. 48
Graphic Adventure Creator : n° 36, p. 54
Graphic Studio : n° 41, p. 62
Graphic Studio (The) : n° 55, p. 40
Great Giana Sisters : n° 5, p. 42
Gunship : n° 42, p. 58
n° 54, p. 43
H.M.S. Cobra : n° 39, p. 55
Infiltrator : n° 38, p. 60
Instant Music : n° 37, p. 68
n° 54, p. 51
Io : n° 56, p. 33
Iznogoud : n° 51, p. 70
Jet : n° 30, p. 59
n° 54, p. 47
Kennedy Approach : n° 28, p. 52
Leatherreck : n° 56, p. 31
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
Obliterator : n° 55, p. 38
Opération Mercury : n° 25, p. 52
Out Run : n° 56, p. 34
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
Port of Call : n° 54, p. 46
Prime Time : n° 56, p. 42
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
Return to Genesis : n° 55, p. 41
Road Wars : n° 53, p. 50
Science Toolkit : n° 34, p. 67
Sculpt 3D : n° 54, p. 50
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
Soundsynth : n° 56, p. 43
Space Harrier : n° 56, p. 37
Space Racer : n° 56, p. 36
Star Ray : n° 56, p. 38
Starring Charlie Chaplin : n° 55, p. 37
Star Trek : n° 36, p. 55
Starship Andromeda : n° 33, p. 61
Studio : n° 37, p. 69
Superski : n° 55, p. 44
Synthesoft : n° 42, p. 60
Système Expert : n° 43, p. 70
Tau Ceti : n° 31, p. 49
Terrorpods : n° 49, p. 73
Thesder : n° 55, p. 43
Thundercats : n° 56, p. 29
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
Wargame Construction Set : n° 54, p. 49
Warlock's Quest : n° 54, p. 42
Wrestling Micro League : n° 51, p. 68
Xenon : n° 52, p. 35
Zarch : n° 56, p. 40

TOUJOURS DISPONIBLES

Le **Spécial Amstrad** du numéro de juin 87 vous propose :

- des périphériques (imprimantes, drives, modems) pour toutes les bourses
- des tableurs, traitements de texte, gestions de fichiers...
- tous les softs de jeux d'aventure, action, simulation...
- des langages, listings, livres, pour aller plus loin avec votre *Amstrad*
- ET, en exclusivité, le test longue distance des *PC, CPC* et *PCW* le plus dur de toute l'histoire de la micro !

Le **Spécial Compatibles PC** du mois d'octobre 87 avec, au sommaire :

- 20 profils d'utilisateurs types
- 20 configurations idéales
- des tests pour mieux définir vos besoins, mieux choisir votre *PC*
- tous les points de vente
- les pièges à éviter
- les questions à poser
- dessin, architecture, musique, jeux, P.A.O., découvrez mille usages pour votre*PC*
- périphériques, langages, programmation pour maîtriser sans peine l'univers *PC*.

Le **Spécial Amstrad** du mois de décembre 87 vous propose :

- des jeux, plus de 550 softs et des centaines de photos d'écran
- le shopping, tous les cadeaux des Amstradistes fous
- un bilan : faut-il encore acheter un *CPC* ?
- une nouvelle exclusive signée Pépé Louis
- le combat du *PCW* contre le Videowriter
- le match du *PC Amstrad* face à ses rivaux

Atari ST/Amiga : le match en vente (35 F) depuis le 27 février 1988. Au sommaire de ce numéro :

- Le match *Atari ST - Amiga*.
- Enquête boutiques : comment un novice est accueilli par certains revendeurs.
- Microloisirs : les logiciels de jeux sur *ST* et *Amiga*, avec les photos d'écran.
- Création graphique et musicale : *ST* et *Amiga* ne se valent pas.
- Éducatifs : *ST* nettement mieux servis.
- Les utilitaires : émulateurs, traitement de texte et PAO, tableurs, gestions de fichiers.
- Programmation et langages, etc.

Ce nouvel hors-série dévoile les atouts des *ST* et des *Amiga* ainsi que leurs faiblesses. Depuis le 31 mai 1988, **PC facile**, 35 F.

- Comment choisir votre *PC*.
- Les quinze meilleurs rapports qualité/prix.
- Initiation : traitements de texte, tableaux, dessin, musique, architecture : cent logiciels indispensables.
- Comment établir votre budget micro.
- 250 nouveaux jeux.

36-15 TILT
RUBRIQUE P.A.
Gratuit, rapide.
Passez vos annonces sur Minitel.

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans le n° 57 bis, dans le n° 58 et à paraître dans le n° 58 bis (sous réserves de modifications), classés par ordre alphabétique.

CRÉATION

N° 57 bis

Cyber Studio (Atari ST) : p. 74
Sampler Vocal (PC) : p. 76
Ultrason (CPC) : p. 77

N° 58

Jade (CPC) : p. 68
Graphic Editor (C 64) : p. 72
Paintworks Gold (Apple II GS) : p. 69

N° 58 bis

Cartoon Design Disk (Atari ST)
Deluxe Productions (Amiga)
Dynamic Drums (Amiga)
Fantavision (Amiga)
Video Titler (Amiga)

DOSSIER

N° 57 bis, p. 52

Les nouveaux softs américains

N° 58

Barbarian (Atari ST, C 64, CPC, Amiga) : p. 75
Barbarian (Psygnosis) (Atari ST, Amiga) : p. 84
Beyond The Ice Palace (Atari ST, Amiga, CPC) : p. 75
Conan (Atari XL) : p. 77
Gauntlet II (Atari ST) : p. 77
Gift from The Gods (Spectrum) : p. 83
Hercules (Atari ST, Spectrum) : p. 79
Hysteria (C 64) : p. 78
Legend of The Sword (Atari ST, Amiga) : p. 81
Masters of The Universe (Atari ST) : p. 80
Rastan (C 64) : p. 79
Rygar (CPC) : p. 78
Skrull (Atari ST) : p. 75
Vixen (Atari ST, Spectrum, CPC) : p. 76

N° 58 bis

Graphisme 2D

HITS

N° 57 bis

Alien Syndrom (C 64, Sega, Atari ST) : p. 38
Bank Buster (Amiga, Atari ST) : p. 37
Bionic Commando (C 64, CPC, Spectrum, Atari ST, Amiga) : p. 36
Flight Simulator 3.0 (PC) : p. 30
Mickey Mouse (C 64, CPC, Atari ST) : p. 34
Opération Jupiter (Atari ST) : p. 32
Shinobi (Sega) : p. 33

INDEX

N° 58

Albedo (Atari ST) : p. 50
Battle Chess (Amiga) : p. 50
Scrabble (Atari ST, Amiga) : p. 47
Starglider II (Amiga) : p. 47
Stargoose (Atari ST) : p. 47
Whirligig (Atari ST) : p. 46

N° 58 bis

Nebulus (Atari ST)
Super Hang On (Atari ST)
Tetris (Mac, PC, ST, Amiga, C 64, CPC, PCW)
Typhoon Thomson (Atari ST, Apple II GS)

——— KID'S SCHOOL ———

N° 58

Kit 3e/seconde (ST, PC, Thomson, Nanoréseau)
Roman Policier (CPC)
Sciences naturelles (CPC)

——— RAPIDO ———

N° 58, p. 70

American Road Race (C 64)
Blacklamp (Amiga)
Fury (C 64)
Gauntlet (PC)
Gremlins (CPC)
Jinxter (Atari XL)
Lazertag (C 64)
Professional BMX Simulator (CPC)
Salamander (C 64)
Super Hero (CPC)
Superstar Ice Hockey (Amiga)
Warzone (Amiga)

——— ROLLING SOFTS ———

N° 57 bis

4 x 4 off Road Racing (C 64) : p. 50
6 Pak Vol3 (Spectrum) : p. 45
Alternative World Games (Spectrum) : p. 42
Arkanoïd II (Atari ST) : p. 50
Armageddon Man (The) (Atari ST) : p. 44
Bad Cat (CPC, C 64) : p. 42
Beyond the Ice Palace (Amiga) : p. 47
Blade Eagle (Sega) : p. 50
Captain America (Atari ST) : p. 43
Dream Warrior (C 64, CPC, PC) : p. 47
Géants de l'Arcade (Les) Atari ST) : p. 48
Great Giana Sisters (Atari ST) : p. 44
Ikari Warriors (Amiga) : p. 40
Impossible Mission 2 (PC) : p. 45
Manhattan Dealers (Amiga) : p. 42
Patton vs Rommel (C 64) : p. 41
Penguin Land (Sega) : p. 46
Sentinel (The) (Amiga) : p. 44
Sidewinder (Atari ST) : p. 50
Skrull (Atari ST) : p. 46
Starquake (PC, Atari ST) : p. 41
Street Fighter (C 64, CPC) : p. 42
Teddy Boy (Sega) : p. 45
Thundercats (Amiga) : p. 47
Train Robbers (C 64) : p. 47
Vixen (C 64, PC) : p. 48
Wizball (Amiga) : p. 45

N° 58

10 jeux fantastiques (Spectrum) : p. 55
Amiga Protector (Amiga) : p. 59
Ancient Art of War at Sea (PC) : p. 48
Army Moves (Atari ST) : p. 61
ATV Simulator (CPC) : p. 57
Aztec Adventure (Sega) : p. 51
Better Dead Than Alien (Atari ST, Amiga) : p. 61
Bolo (Atari ST) : p. 57
Bomb Jack (Atari ST) : p. 55
Carrier Command (Amiga) : p. 50
Carriers at War (C 64) : p. 49
Collected Works (Spectrum) : p. 55
Colonial Conquest (Apple II) : p. 50
Empire contre-attaque (L') (Atari ST, C 64) : p. 53
Final Mission (Amiga) : p. 65
Gunship (CPC) : p. 51
Hoppingmad (CPC, C 64) : p. 52
Jet (Atari ST) : p. 48
Jinks (C 64) : p. 57
Krabat (Atari ST) : p. 59
Mewilo (Amiga) : p. 50
Phantasm (Atari ST, Amiga) : p. 61
Pow (Amiga) : p. 49
Prestige Collection (Spectrum) : p. 55
Professional Snooker (C 64) : p. 59
Revenge II (Atari ST) : p. 52
Road Blasters (C 64) : p. 65
Scenery Disk 7 (Atari ST) : p. 57
Scenery Disk Western European (Atari ST) : p. 57
Simple (Amiga) : p. 59
Station 62 (Atari ST) : p. 50
Station 81 (Atari ST) : p. 63
Street Fighter (Amiga, Spectrum) : p. 52
Strip Poker (Apple II GS) : p. 65
Strip Poker II+ (Atari ST) : p. 65
Sub Battle Simulator (Apple II GS) : p. 48
Target Renegade (CPC) : p. 63
World Darts (Amiga) : p. 63
World's Greatest (Atari ST) : p. 63
World Tour Golf (Amiga) : p. 63

N° 58 bis

3D Maze Hunter (Sega)
Alien Syndrome (Amiga)
Army Moves (Amiga)
Bivouac (Amiga)
Bomb Jack (Amiga)
Cogan's Run (Amiga)
Colonial Conquest (Atari ST)
Conflits (C 64)
Crackdown (C 64, PC)
Dark Side (CPC)
Dream Warrior (Spectrum)
Elf (Atari ST)
Foundations Waste (Amiga)
Grand Slam Baseball (C 64)
Impossible Mission II (Spectrum)
Indoor Sports (Atari ST)
Karate Ace (CPC, Spectrum)
Lords of Conquest (Atari ST)
Mainframe (C 64)
Mech Brigade (Atari XL)
Metaplex (Spectrum, CPC)
Netherworld (C 64)
Overlander (Spectrum, CPC, Atari ST)
PC Soldhits (PC)
Phm Pegasus (PC, CPC)
Reach for the Stars (PC)
Rommel (C 64)
Scorpius (C 64)
Skychase (Amiga)
Skyfox II (PC)
Subbattle Simulator (Amiga)
Summer Olympiad (Atari ST)
Summertime Specials (CPC, C 64, Spectrum)
Superski (Amiga)
Tracers (Amiga)
Vector Ball (Atari ST)

——— SOS AVENTURE ———

N° 57 bis

Jeanne d'Arc (Amiga, Atari ST, PC) : p. 62
Pawn (The) (Atari XE/XL) : p. 66
Three Stooges (The) (Amiga, PC) : p. 64

N° 58

Manoir de Mortevielle (Amiga) : p. 96
President is Missing (The) (PC, C 64) : p. 98
Questron II (Amiga, Atari ST, Apple II GS, PC) : p. 94

N° 58 bis

Paladin (Amiga)
Pool of Radiance (C 64)
Sinbad (Atari ST)
Ultima I (PC, Apple II)

——— SOS BREF ———

N° 57 bis, p. 69

Bard's Tale III (C 64)
Bermuda Project (Atari ST)
Jinxter (CPC)
Phantasie II (800 XL/XE7
Willow (PC)

N° 58, p. 102

20 000 lieues sous les mers (Amiga)
Hack (Atari ST)
King of Chicago (CPC)
Knightmare (Atari ST)
Space Quest II (Macintosh)

N° 58 bis

Bermuda Project (Amiga)
Knight Orc (Atari XL/XE)
Pirates (Apple II GS)
Profession Détective (PC)
Ultima III (Mac)

36-15 TILT
Retrouvez vos rubriques préférées sur le serveur Tilt.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS *TILT*

A retourner à *Tilt*, 2, rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09

Je désire recevoir les numéros suivants :

_____

_____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 22 F pour chaque numéro par :

chèque ☐ mandat ☐ à l'ordre de *Tilt*.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

VENTES

AMSTRAD

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + livres + joys. + souris (AMX) sous garantie : 5 000 F à débattre et lecteur 5'' 1/4 Jasmin + jeux et utilit. 40 disq. : 1 700 F. **Arnaud DELEVOYE, 7, rue du Professeur Picard, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39.64.36.35.**

Urgent ! Vends pour CPC originaux en K7 : the Last V8 au prix de 50 F + Short-Circuit au prix de 65 F (en chèque). **André THEVENOUX, Les Georges-Saint-Léon. 03220 Jaligny-sur-Bresbe. Tél. : 70.42.17.22 (après 18 h).**

Vends Amstrad CPC 464 + DD1 (garanti) + 1 joystick + 30 disq. et K7 + docs le tout pour 3 000 F. **Jean-Christophe PARISOT, 6, rue Claude Decaen. Tél. : 43.43.13.57.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + livres cordon magnéto + doubleur + Dans + disq., vends l'ensemble ou séparé. **Jean-Baptiste LETEINTURIER, 29, rue Pierre Curie, 95390 St-Prix. Tél. : 34.16.41.68.**

Vends CPC 464 + drive DD1 + jeux (20 originaux + news : Voyage au Centre de la Terre, Karnov, Rolling Thunder...) + joy. + revues, t.b.é. : 3 500 F: **Stéphane BERNARD, 391, avenue Frédéric Chartier, 78630 Orgeval. Tél. : 39.75.97.77.**

Vends CPC 6128 + 30 disq. + livres M.A. 10 et 15 + Speedking (moniteur coul.). sur Paris, le tout : 3 500 F. **David ARBUZ. Tél. : 42.05.18.06.**

Vends PC 1512 (1 drive mono) 640 Ko + souris + disq. (oct. 87) : 3 500 F, carte disque dur 21 Mo (août 88) : 2 500 F. **T. CORANTIN, 3, rue Louis-Blanc, 94140 Alfortville.**

Vends CPC 6128 couleur + 10 disq. + 10 revues (Tilt, Arcade...) + langage UCPM sur 2 disq. + 30 jeux env., le tout à peine 4 mois, vendu 3 200 F. **Frédéric GANDON, 102, rue Jean-Richard Bloch, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.66.12.65.**

Vends Amstrad 6128 mono + adaptateur couleur + joystick + nombreux jeux et util. + doc-revues. Prix : 3 600 F. **Jean-Marie RENARD, 161, rue de la République, 76520 Franqueville-Saint-Pierre. Tél. : 35.80.22.18.**

Vends CPC 6128 mono + imprimante + feuille + nombreux logiciels + joystick. Prix : 2 800 F ou 3 fois 1 000 F. Achète PC 1512 DD ou SD mono. **Boris WATTRELOS, Boussagou Frespech, 47140 Penne d'Agenais. Tél. : 53.95.74.53 (le week-end).**

Vends Amstrad 6128 couleur + jeux + housses + livres + revues + prise + joysticks, t.b.é. Valeur : 9 000 F, vendu : 3 900 F. **Grégoire Melin, 2, rue de l'Amiral de Coligny, 75001 Paris. Tél. : 42.36.82.06.**

Vends CPC 6128 mono + basic, logo, assembleur + utilit., jeux (Cap. Blood, Barbarian, Arkanoid...) + accessoires. Prix : 3 300 F (valeur : 5 000 F). **Laurent ROYER, La Celle-Saint-Cloud. Tél. : 39.69.27.11.**

Vends Amstrad CPC 464, couleur, 16 jeux + 2 joysticks + livres, état neuf. Prix : 1 900 F. **Jean-Noël FIEVET, 325, chemin des hors de la salle, 06250 Mougins. Tél. : 93.75.84.29.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + 5 jeux + joysticks + livre CPC 464. Prix : 1 200 F. **René GRIEU, 93150 Blanc Mesnil. Tél. : 48.65.06.67.**

Vends Amstrad CPC 464 mon. + livres + revues + jeux (30 environ : World Class, Winter Games, Hit Pack 2...) + joysticks + utilitaires. Le tout : 1 800 F. **Thomas LEVY, 313, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 45.58.10.44.**

Vends matériel pour Amstrad CPC (livres Basic/Graphic/assembleur), logiciels et programmes sur disq. et K7. Joindre un timbre, merci. **Sylvain RIBAULT, 32, rue du Bois, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Vends CPC 6128 couleur + lecteur K7 + cordon adaptateur + Iznogoud + W.Class + Leaderboard + Necromancien + Collection Konami + Superpaint pour 3 500 F port compris. **Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue Marcelin Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.65.14.**

Vends CPC 6128 + 15 DK (dont News) : 3 600 F. Vends DK : 20 F pièce. Echange CPC + 15 DK + C 64 + lecteur K7 contre 520 ST + moniteur. Merci d'avance ! **Jean-Pierre THÉBAULT, Le Bois-Nel, bât. D, 35650 Le Rheu. Tél. : 99.60.77.88.**

Vends Amstrad 464 couleur + lecteur disq. DD1 + jeux + nombreux numéros de Tilt : le tout : 3 500 F à débattre. **Christophe GOUALIN, 38, rue du Maréchal Foch, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.16.50.71.**

Stop affaire ! pour Amstrad CPC K7 vends nombreux jeux à bas prix + doubleur de joysticks (40 F). **Antony AUBERT, 6, rue Jean-Mermoz, 17730 Port-des-Barques. Tél. : 46.84.81.75.**

Vends Amstrad 6128 mono + 25 revues (Tilt, Amstrad, etc.) + 30 disq. pleines (jeux, utilitaires) + joystick. 3 500 F à débattre. **Stéphane SAPORITO, 113, bis rue de Buzenval, 92 Garches. Tél. : 47.95.08.21.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + nombreux jeux + nombreux Tilts + 2 joysticks. Le tout en très bon état. Prix : 2 800 F à débattre. Urgent ! + guitare électrique + ampli : 900 F. **Philippe GOMES MARTINS, 51, rue du docteur Roux, 95130 Franconville. Tél. : 34.14.55.48.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + joystick + prise pour lecteur K7 + 10 revues + 60 logiciels + 1 K7 + traitement de texte. Prix : 4 650 F. **Jerry NIEUVIARTS 99, avenue Charles de Gaulle, 47000 Agen. Tél. : 53.66.99.64.**

Vends grande boîte de rangement pour disq. + les dieux de la mer pour Amstrad disq. Laisse le tout pour 200 F. Vraiment urgent, dernière offre. **Thierry ROYER, 190 bis, avenue de Clichy, 75017 Paris. Tél. : 42.29.85.62.**

Vends lecteur de disq. PC 1512, état neuf car échange disque dur garantie encore 4 mois. Prix : 1 300 F, logiciel Reflex 1512 : 530 F neuf. Vends logiciel PME, PMI pour PC 1512, Self Control, Gestion complète, Stock, facture, comptabilité, paie, bilan. Prix neuf : 5 900 F, vendu : 4 000 F. **Martine CLERMONTE, 4, rue des Brosses, 78200 Magnanville. Tél. : 30.92.38.36.**

Vends CPC 464 monochrome + nbx jeux (dont nouveautés) + livres. Le tout pour 1 700 F à débattre. **Shaun HIGGINS, Le Périscope, 83, avenue d'Italie, 75103 Paris. Tél. : 45.86.35.50.**

Vends CPC 464 monochrome, sous garantie (06/08/87) + 120 jeux (nouveautés) + manettes + doubleur + revues + console Atari VCS 2600 + 4 cart. + cadeaux... Cédé : 1 800 F. **Julien BEERNAERT, 100, chemin de Vallongue, 83920 La Motte, Var. Tél. : 94.70.25.60.**

APPLE

Vends Apple 2 e écran couleur, 2 lect. de disq. + imp. Epson R80 + 80 disq. + jeux utilitaires, synthe vocal, copieurs. Le tout : 8 000 F à débattre. **Olivier DULBECCO, 38 rue des Sources, 77500 Chelles. Tél. : 60.08.52.54.**

Vends Apple II GS + Extension 1 000 Ko + 2 lecteurs 5 1/4 et 3 1/2 + écran couleur + logiciels et doc. Prix : 10 500 F. **Olivier HEURTIN, 3, rue des Gobelins, 75013 Paris. Tél. : 43.31.66.15 ou 45.86.05.40.**

Vends Apple 2 c + moniteur couleur Taxan RGB + interface chat mauve + joystick + souris + manuels + nbrx programmes : 4 500 F à débattre. **Eric TATIN, 22, rue de la gare, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 42.70.61.29.**

Apple 2 e couleur 128 Ko + chat mauve + super-série + souris + joystick + paddles + 2 drives + doc. + nombreuses disq. (news) + autre (revues, câbles...). Prix : 6 000 F. **Johann FAILLARD, 27, rue des Noyers, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.39.36.06.**

Vends Apple 2 c + moniteur couleur + joystick + souris + doc. importante + progs + imprimante Scribe. Le tout : 5 000 F. Lot séparable. **Philippe VANHECKE, 50, boulevard de l'Ousserre, 64000 Pau. Tél. : 59.32.91.78.**

Vends Apple II c, état neuf + support moniteur + joystick + souris + câbles péritel et minitel + très nbrx jeux et log. + doc. Prix : 4 500 F. **Fabrice LEPORTI, 25, lotissement La Marjolaine, 13420 Gemenos. Tél. : 42.82.26.74.**

ATARI

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur K7 XC 12 + nbx jeux (Arkan., Gauntlet) + joystick + revues. (T.b.é.). Le tout : 2 800 F. **Gilles DAMBRAIN, Agence Maritime Rambaud, 36, rue des Fillettes, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.92.83 (après 20 h).**

Vends pour Atari ST originaux dont Datamat, Calcomat, Textomat, etc. Moitié prix. **Guy BOQUIER, 21, rue Ed. de Rothschild, 77164 Ferrières. Tél. : 60.07.23.62.**

Vends Atari 520 STF (sous garantie) + 70 jeux et utilitaires + docs, livres, revues. Le tout : 3 200 F (port compris). Poss. vente séparée. **Stéphane PERROCHEAU, 11, rue du Moulin, Dompierre-sur-Yon, 85170 Belleville-sur-Vie. Tél. : 51.07.52.36.**

Vends pour Atari ST : jeux de rôle et d'aventure, tous originaux et moitié prix. Liste contre enveloppe timbrée. **Pascal MARTIN, 33, avenue Maurice-Ravel, 69140 Rillieux-la-Pape.**

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur Thomson + 2 joysticks dont 1 Boss, ainsi que de nombreux jeux et utilitaires. **Ludovic LANDOIS, 113, avenue Roger-Salengro, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.18.88.**

Vends ou échange jeux News originaux sur Atari 520 STF et C 64 en K7 (Platoon, M. of Univers 2, Test Drive, Buggyboy, Leatherneck) à 100 F. **Chanh NGOUN, 6, Les Nouveaux-Horizons, 78990 Elancourt.**

Vends Atari 520 STF (Nouvelles Roms) + SC 1425, garantie jusqu'à 4/89. Cède 10 jeux récents origianux + 20 disq. de jeux et utilitaires. Prix : 5 000 F à débattre. **Philippe ADERNO, Rmt 1re Cie, Monthléry, poste 393. Tél. : 64.90.92.16 (après 19 h, sauf w.e.).**

Vends ou échange nbx jeux pour 520 STF. Possède News (Space Harrier, Wizball, Pandora, Pink Panther, Overlander...). **Samuel MONNERY, Le Pradon, rue Henri-Coufourier, 83320 Carqueirrane. Tél. : 94.58.51.00.**

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur 1224 + lecteur Cohana double face + 40 jeux. Le tout : 5 500 F. **Christian BONET, 92, rue du Faubourg-Saint-Denis, 75010 Paris. Tél. : 47.70.55.57 (après 20 h).**

Vends Atari 520 STF lecteur DF interne + 3 joysticks + souris et tapis + cordons alimentation + moniteur couleur + nbx logiciels + Track Ball. Le tout sous garantie : 7 000 F. **David MERIEUX, 5, rue des Fleuriottes, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.95.32.91.**

Vends jeux sur disq. pour Atari XL (envoyez 2,20 F pour réponse rapide). Prix bas ! Cause ST. Vends livre : 102 programmes pour XL/XE : 80 F t.t.c. **Claude ALBRIEUX, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgeron.**

Vends pour Atari ST, Textomat ST : 200 F, Datamat ST : 200 F, Emulcom : 500 F, Silent Service : 140 F. Achète logiciel Superbase : 600 F (uniquement originaux). **Jean-François GUITARD, 54, avenue A.-Escudier, 31620 Fronton.**

Vends Atari 1040 STF + moniteur couleur + imprimante Citizen 120 D + nbx jeux + manettes + revues (Tilt, etc.). Prix à débattre. **David MAURER, 4, rue Victor-Hugo, 60500 Chantilly. Tél. : 44.57.55.46.**

Vends Atari 1040 + Star NB 24-10 + doc. + nbx logiciels + interface son + joystick 4 + écran mono (sous garantie 5 mois). Valeur : 17 000 F, vendu 9 700 F. **Gilles. Tél. : 64.88.57.47.**

Vends logiciels ST : 50 F chacun ou 700 F les 20 (Space Harrier, Leatherdeck, Wizball, UMS, Arkanoid 2, Gunship, Becker Text, etc.). **Cyril ANDRE, 10, rue de Bas-à-l'Heure, 80100 Abbeville.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + nbreux jeux + joysticks + doc. + boîte de rangement pour 100 disq. + 10 numéros de Tilt. Très bon état : 1 700 F. **Daniel ANANIKIAN, 66, rue Armand-Lépine, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.82.48.88.**

Vends 800 XL + moniteur mono + 1050 + 1010 + nbx jeux (F 15, FS 11, Chess 2000, etc.) + 2 joysticks + livres Basic XL + 3 Pokey. Le tout : 2 500 F. Urgent cause S.N. **Noré TAYEB, 2, rue des Martyrs, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.37.66.92.**

Vends console Atari 2600 + 9 jeux + joysticks, le tout : 600 F. Echange nouveautés sur Atari ST. **Cyril POUILLEN, 140, rue Anatole-France, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.33.90 (après 18 h).**

Vends Atari 520 STF + nbx jeux + nbx utilitaires : 2 300 F (à débattre). **Philippe DEGIEN, 9 quater, rue Pierre-Brossolette, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.29.39.**

Vends 1040 STF + moniteur couleur SC 1224 + nbx jeux + logiciels professionnels (pro 24 1st word +). Le tout : 6 500 F. **Blaise PARINAUD, 75008 Paris. Tél. : 42.65.08.88.**

Vends 800 XL + drive 1050 + joystick + coffret rangement disq. + 50 jeux + disq. vierges. Prix : 1 500 F. **Laurent GRIDELET, 1, rue Raymond-Jaclard, 94140 Alfortville. Tél. : 48.93.00.78.**

COMMODORE

Vends C 128 + lecteur disq. et K7 + moniteur couleur HR 14 + 2 joysticks + nbrx jeux avec btes de rang. + doc. (déc. 85) Bé. : 5 000 F. à débattre. **Frédéric AUGST, 48, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél. : 43.58.04.56 (après 18 h).**

Vends C 128 : 1 500 F (87) ; 1541 2 : 1 300 F (88) ; moniteur 1901 HR : 1 800 F (87) ; ou le tout : 4 500 F avec nbrx jeux news + livres. **Alain BLANC, 24, rue Loubert, 93200 SAINT-DENIS. Tél. : 42.35.11.46 (après 17 h 30).**

Commodore 128, drive 1541 + power cardtrige + 3 cartouches + jeux + 10 disks. Prix : 2 800 F. Moniteur couleur Thomson Péritel, bon état : 1 200 F. **Didier GIRARD, 50, rue Edouard Vaillant, 93170 Bagnolet. Tél. : 48.57.99.83.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + MP 801 (imp.) + livres + nbrx logiciels + power cartridge + listings imp. + boîte de rangement. Le tout : 4 500 F. **David LEROUX, 23, rue Paul Eluard, 93000 Bobigny. Tél. : 48.31.93.70.**

Vends jeux et utilitaires sur C 64. Prix intéressant. **Bertrand METTEY, Le parc Raze, 70000 Vesoul.**

Cherche contacts Nintendo et vends 27 disquettes remplies de jeux pour C 64 à un prix fou : 150 F. Donne revues au premier intéressé. **Simone HERREMAN, 101, rue Beranger, 92320 Châtillon. Tél. : 46.45.56.26**

Vends Amiga 1000 sans moniteur, très bon état. Prix : 4 500 F. **J.-Louis JONDOT. Tél. : 39.18.14.95**

Vends unité centrale A 1000, garantie 7 mois + drive ext. + DMP 2000 + prise Midi + docs. Le tout en exc. état. Prix : 8 200 F à débattre. **Manivong PHOUMMAVONGSA, 7, rue Meilhac, 75015 Paris. Tél. : 45.67.45.71 (après 20 h).**

Urgent ! Vends C 128 pal, écran couleur, drive, disquettes, power cartridge. Prix à discuter. Vends prise Midi Amiga pour 500 et 1000, avec 3 sorties synthés. et boîtier plexi, à 250 F, port compris. **Eric BISSON, LE MANS. Tél. : 43.81.40.57.**

Vends C 128/64 Péritel (t.b.é.) + 1541 + impr. + souris + cart. + nbrx disq. jeux et utilit. + livres. Le tout : 2 500 F à déb. **Jean-Marc JAMI, 136, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : 40.36.70.67**

Amiga — Vends log. orig. : King Quest 3 : 120 F — Datamat : 400 F — Deluxe Music : 550 F — Phantasm : 160 F — Bob Morane Océan : 250 F. **Daniel POUSSARD, 6, rue Frédéric Chopin, 92220 Bagneux. Tél. : 46.54.40.23 (après 20 H).**

Vends C 64 + disk 1541 + cordon péritel + nbrx pgrms originaux + disquettes + documentation. Prix : 1 300 F + port. **Alain VIDAL, 43, littoral Frédéric Mistral, 83000 Toulon. Tél. : 94.42.27.68.**

Vends lecteur 5 1/4 pour Amiga neuf : 1 500 F. Recherches Wargames pour Amiga. **J.-Louis DEYRIS, 129, résidence les Fougères, 33480 Castelnau-de-Médoc. Tél. : 56.88.87.13.**

Vends sur C 64 disq. super news. Poss. : Road Blasters, Mickey Mouse, Darkside 4 x 4, Club House Sports, Bard's Tale 3... Prix de 3 à 12 F le jeu ! **Anthony DESROUSSEAUX, 11, rue de Flandre, 59113 Seclin.**

Vends Amiga 500 + MC 1084 + D Paint II, neuf, ss garantie, avec factures. Prix : 6000 F. **Sylvie. Tél. : 48.57.70.94.**

Vends C 64 N + lect. 1541 + 1530 + 2 joyst. + nbrx jeux disq. et cass. + conv. r.v.b. + cordons moniteurs + power cartridge + disq. Fuji renforcées. Prix : 3 500 F. **Pascal NINO, 2, avenue du 11 novembre 1918, 94500 Champigny-sur-Marne.**

AGORA

4 rue nouvelle
95290 L'ISLE-ADAM

VPC

TEL:(1).34.69.56.60 téléphonez-nous pour connaitre nos promos et les conditions de livraison.

Le micro-ordinateur le plus rapide ,le plus puissant, et toutes les nouveautés sur le 32 bits à architecture RISC.

DEMONSTRATION PERMANENTE MATERIELS-LOGICIELS en import

ARCHIMEDES

Offre spéciale rentrée

A 310 UNITE CENTRALE + MONITEUR HR MULTISYNCHRO COULEUR

+Logiciels euclide et artisan

RALLIEZ LE CLUB ARCHIMEDES !!!

Pour la publication assistée par ordinateur, des configurations complètes équipées en impression laser.

Créez votre communication !!

MEGA ST

Mega ST4 et disque dur Imprimante laser Logiciels de PAO Maintenance sur site Formation

Distributeur agréé scientifique

STATIONS GRAPHIQUES

Missler-Olivetti

OLIVETTI

Implanté dans le milieu industriel et fort d'une expérience de dix ans dans le domaine de la CFAO, Agora propose le service et le matériel des professionnels

Avant d'investir, voyez et CHOISISSEZ !

GAMME ST

Pour tout achat d'une configuration avec moniteur ATARI ou AMIGA (hors promotion)

GAMME AMIGA

10 % DE PRODUIT EN PLUS EN LOGICIELS,MATERIEL ACCESSOIRES ,OU EN BON D'ACHAT VALABLE UN AN

Et toujours des super-promos: : lecteur 800 ko Amiga 1600f / Extension 512 ko Amiga 1050 f/Moniteur HR2080 4450F/Amiga 500 uc 4490F
Disque dur ATARI : nous consulter, Moniteur CM8801 2090F,lecteur ATARI SF354 990F, 1040 STF couleur 6990F, 520 ST + 20 logiciels 3490F.....
Des logiciels à des prix AGORA : Sonix AMIGA 499 F, Deluxe music 730 F, Degas elite 240 F, Becker text 610F, Calcomat 2 599F, 1STWord+ 890F

PETITES ANNONCES

Vends C 64 pal + 1541 + nombreux disq. + joystick + livre. Prix : 2 300 F. **Vincent BIREBENT, 100 rue Marc Sangnier, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 42.07.82.92.**

C 64 + 1541 + 1530 + adapt. péritel + imp. GP 50 A + docs + news + 2 joys : 3 000 F — C 64 + 1530 + télévision : 1 750 F — Echange news C 64 contre disq. vierge. Vends Oric-1 ! **Joseph DIASIO, quartier Mermoz, bât D N 2, 54240 Jœuf. Tél. : 82.46.95.12.**

Vends Commodore 128 + 1571. Le tout : 1 300 F (très bon état). **Thierry DUBROCA, 30, sentier des Sablons, 94230 Cachan. Tél. 46.65.51.77**

Vends ou échange logiciels pour Amiga. (Originaux avec boîte et doc.). Liste sur demande. **Eric LANGLADE, 13, chemin des Côtes, 78990 Elancourt. Tél. 30.50.02.39**

Vends pour C 64 jeux originaux neufs K7 et disq. (Cauldron 3, Ninja...). Echange vies infinies et solutions de jeux (Ultima 4, Defender Crown...). **Yvan CORDILLET, 10, rue maréchal Joffre, 22410 Saint-Quay-Portrieux.**

Vends C 64 + lecteur disq. + 1541 + K7 + 1530 + imprimante MPS 803 + nbrx jeux et utilitaires : 3 000 F. **Christophe BRIAND, 6, rue Jean-Leblond, 95130 Franconville (App. 6003). Tél. : 34.14.48.71 (le soir).**

Vends C 64 + 1541 + speed-dos + fastload + nbrx disks + livres. Faire offre pour le tout. Amiga échange programmes. **Bernard DEBARRE, 2, rue des Plants verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67**

Vends ou échange jeux sur C 64 : K7 originales : Slap Flight, Rygar, California Games, Enduro, etc. Vends ou échange jeux sur disq. **Frédéric MAZZINI, 36, boulevard Anatole-France, 93300 Aubervilliers. Tél. : 43.52.04.39.**

C 64 + 1541 + 1530 + power cartridge + très nombreux jeux disq. et K7 + boîtier péritel + livres + 1 joystick. Vends ensemble ou séparé. **Laurent BIBARD, 29, avenue des Ramiers, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : 43.00.27.62.**

Vends ou échange jeux sur C 64 (disq.). Cherche tous genres de jeux et utilitaires. **Thierry LEJEUNE, les prés, Saint-Denis-Curgy, 34-H, 71400 Autun. Tél. : 85.52.74.03 (ap. 18 h ou w.-end entre 10 h et 21 h).**

THOMSON

Vends MO 5 (clavier + lecteur de cassette + manettes + 36 jeux + livre pour MO 5 + 2 cassettes « Premier pas vers le Basic ». Le tout : 2 500 F. **Michel IGNACE, 2, rue des Francs Aubiers, appt 52, 93140 Bondy. Tél. : 48.49.81.94.**

Logiciel de jeu pour Thomson TO 9, Mission en rafale (100 F), les Ripoux (150 F), The way of the tiger (100 F). **Richard COLIN, 98, boulevard Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.87.71 (après 18 h).**

Vends jeux Thomson : 25 F. Demander liste contre enveloppe timbrée, réponse assurée, toutes sortes de jeux. (100 jeux à 10 F inédits). **Florent NAIGEON, 3, rempart Saint-Pierre, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.48.82.59.**

Vends MO 5 + lep + mus. jeux + nbrx jeux + manettes + crayon optique + livres programmations. Le tout : 1 200 F (à débattre). **Vincent KEHREN, 60210 Grandvilliers. Tél. : 44.46.75.02.**

Vends nombreux jeux TO 8/9/9+/8D sur disq. Vends magneto. K7 pour TO + 3 jeux en cassette. Prix très intéressant. **David TOILON, 45 bis, rue Jean Jaurès, 70200 Lure.**

Vends TO 9 plus 512 K + Modem + Multiplan + traitement de textes + gestion de fichier + lecteur 3 1/2 DF 00 peu servi, état parfait. Prix : 1 800 F. **Tél. : 34.73.99.57 (après 19 h).**

Vends pour TO 8-TO 9+-TO 8D Modem MD 90333, reversible V 23, détectant sonnerie, 10 mètres de fil téléphonique + logiciel : communication-microserv. comm. 1000 F. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Vends TO 7/70 + L.E.P. + manette ext. musique et jeux + basic + 30 jeux (Arkanoid, Passagers, Sapiens, Game-Over, Sorcery...). Valeur : 6 500 F. Vendu : 2 000 F (t.b.é). **Joëlle DOURU, Villiers Saint-Benoît, 89130 Toucy. Tél. : 86.45.73.32.**

Vends TO 8D, lecteur disq. intégré + moniteur couleur + lecteur K7 + nbrx jeux (disq. et K7) + 10 disq. vierges. Le tout : 3 700 F. **Cyril MARLET, 41, avenue du Général Leclerc, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : 48.81.08.44.**

Vends jeux Thomsom en K7 MO 5, TO 7/70, TO 8, TO 9, TO 9+ (Vol. Solo, Mission rafale, Tnt, la Nuit des templiers, Arkanoïd, etc...). Prix : 50 F la K7. **Sébastien LEONELLI, Villa Glycine, impasse Luciole, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.67.99.**

Stop ! Vends TO 7/70 + lect. K7 + 2 manettes + divers jeux + livres + basic. Le tout cédé à 1 200 F. **Jérôme BORTOT, Bergea, 33490 Saint-Macaire.**

Vends TO 8 + lect. disq. + lect. K7 + 25 jeux originaux + joystick + guide du TO 8 + livres. Le tout t.b.é., valeur actuelle : 7 500 F, vendu 3 000. **Emmmanuel LEBALLAIS, 188, rue du Général Leclerc, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.94.18.31 (après 18 h).**

Vends MO 5 : 500 F, ext. manettes : 120 F + de 15 jeux : de 80 à 160 F, nombreux livres, c. optique : 100 F, L.E.P. : 300 F. Vends Mission pour TO 8 (disq.). Vends Mission pour Thomson (disq.) + vds Tilt nos 34 à 49 sauf 48, 50 à 56 compris : 12 F l'un + vds Hebdogiciels : 5 F l'un + Bivouac pour Thomson (disq.). **Denys-Alain CROUZET, 23, rue Baudelaire « Le Monge », 26000 Valence. Tél. 75.44.54.55.**

Vends MO 5 + L.E.P. + logiciel Jane (trait. texte). Prix : 2 000 F. Imprimante Thomson 90612 + câble : 1 900 F. Logiciel éduc. et jeux bas prix, liste sur dem. **J.-F. BRESSE, 48, rue des marronniers, Nozay, 91620 La Ville du Bois. Tél. : 64.49.09.77.**

Vends logiciels originaux de jeux sur cassettes pour toute la gamme Thomson (Arkanoïd, Numéro 10, Beach-Head...) Prix : 30 à 50 F selon le jeu. **Stéphanie L'ANNÉE-GREGH, 6 avenue Foch, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 43.74.55.74.**

Vends U.C. TO 8 + lecteur disq. + 2 manettes + 7 jeux + 7 disq. vierges, t.b.é.. Prix : 2 600 F, valeur réelle : 4 500 F, acheté en septembre 87. **Yann ARGOT, Montoison, 26800 Portes-les-Valence. Tél. : 75.84.43.21..**

Vends TO 16 PC, écran monochrome, état neuf, encore sous garantie, manuels. **William DESPLANCHES, 33, cours des Lacs, 77200 Torcy. Tél. : 60.06.55.80 (après 18 h 30, du lundi au jeudi).**

DIVERS

Vends Canon X 07, Ram : 19 K + function card + interface cassette + logiciel math. Prix : 1 500 F. **Philippe LANDES, 111, rue des Papillons, 41200 Romorantin. Tél. 57.76.24.82 (après 19 h).**

Vic 20 + 16 K + 3 Kse ; cassette + Avenger + jeux et utilitaires + doc. + câbles, bon état. Prix : 1 500 F. **Christian BAUDOIN, 5, place Saint-Hubert, 33510 Andernos-les-Bains. Tél. : 56.82.39.92.**

Vds Oric-Atmos. 48 K + 12 logiciels + magnéto. + revues basic nbrs. Le tout en t.b.é. : 950 F. Console Matell Intellivision + 8 jeux (t.b.é.) : 950 F. **Frédéric AMMANNATI, rue des Terrasses Fleuries, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.22.33.15.**

Brade logiciels ZX Spectrum, moitié prix, 70 titres super comme neufs : US Gold, Océan... Bas prix, cause départ. Liste et détails : 1 timbre s.v.p. ! **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude Chahu, 75116 Paris.**

Vends anciens nos de Tilt, numéro : 47-49-50-52-54-55 : 10 F chaque, no 56 : 12 F, no 57 : 11 F. Anciens ST Magazine nos 3-4-5-6-14-16-18-19-21-22 : 12 F chaque. **Richard LEPREGASSIN, 94, rue Martre, 92110 Clichy. Tél. : 47.31.36.65.**

Vends/Echange l'interface disquette E 464 seule reconfigurée pour lecteur (s), 5.25/3.5/3 pouces en drive A ou B. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : 43.72.64.64. (après 21 h).**

Urgent ! Vends console Sega + 7 jeux (O. Run, Black Belt, Astro. Pit Pot, Quartet, etc.). Prix : 1 500 F au lieu de 2 500 F, (t.b.é.) non séparés. **Pascal VILET, Cité Gabriel Péri, bât. 1, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.22.33.07..**

Vds imprimante couleur Okimate 20 + 20 disquettes pleines de jeux pour Amstrad + 150 Hebdogiciels + 30 Tilt + joystick. Le tout : 2 200 F. **Julien GUERBÉ, 97, avenue de la Marne, 92600 Asnières. Tél. : 47.90.87.25.**

Vends ordinateurs échecs, 9 niveaux, agréé par l'association internationale d'échecs, plus nombreuses options. Prix : 1 500 F. **Frédéric HUNCKLER, 2, rue Louis-Blériot, 42300 Roanne. Tél. : 77.68.38.70.**

Vends jeux pour IBM PC, disq. 5 p. 1/4, possède nombreuses nouveautés (Crazy Cars, Manhathan Dealers, GP 500, Arkanoïds, etc.). Prix intéressants. **Dominique DARDAILLON, 20, rue Aphonse-Allais, Maserdier, 30000 Nîmes. Tél. : 66.29.52.08.**

Urgent ! Vends Spectrum 128 + 2 joysticks et 35 programmes originaux (Out Run, etc.). Le tout : 1 500 F à débattre. **Sébastien LAHON, 4, square de la Drionne, 78380 Bougival. Tél. 30.82.69.06.**

Vds caméra couleur Secam, C. Edison, zoom 6 x, macro., idéal pour digitaliseur d'images ou scope. Prix : 1 950 F. **Gérard LOISON, 29, avenue d'Orléans, 91580 Etréchy. Tél. : 60.80.27.07.**

Vds pour Spectrum nbrx originaux de 20 à 50 F pièce (+ port suivant quantité) : Enduro Racer, Way ot tiger, etc.). Liste contre 1 timbre. **Xavier TARDY, 11, rue Ampère, 21000 Dijon.**

Stop ! Vends Oric-Atmos. + lecteur cassette et disquette + 5 cass. et 10 disq. + péritel + 3 livres (prog. et manuel) + joystick + 1 cadeau. **Stéphanie CANALS, 4, allée des Pervenches, 36130 Déols-Brassioux. Tél. : 54.35.15.52.**

Vends cart. pour Sega : Alien Syndrom : 150 F, Great Basket-Ball : 150 F, Rocky : 150 F, Worldsoccer : 130 F, Spy vs + Spy + Super Tennis : 190 F. Ne ratez pas. **Thinh LÉ, Cormatin, 71460 Saint-Gengoux-le-National.**

Vends Extension 32 Ko pour TI 99/4A. Très bon état. Cédé à 400 F. **Vincent MISERIAUD, 2, allée du Bellay, 91400 Orsay.**

Vds jeux sur Spectrum : Renegade, Out Run, Starglider, etc. Prix : 40 F pièce. Liste sur simple appel. **Christophe DURAND (Val-de-Marne). Tél. : (1) 48.80.70.59 (après 19 h).**

ACHATS

Achète Atari 520 ST + moniteur couleur en tbe. + logiciels . Etudie ttes propositions. **Bruno LANDRIEU, 3 cité Vaneau, 75007 Paris. Tél. : 47.05.69.41.**

Recherche moniteur SC 1224 pour Atari ST à moins de 2000 F. Vends jeux sur ST : Out Run, Bill Palmer, F15 STR. Eagle : 150 F un jeu, 400 F le tout. **Thomas GAUDRÉ, 2, rue Bellecroix Pont-de-Ruan, 37260 Monts. Tél. : 47.65.74.69.**

Cherche pour C64 : Battle Cruiser, Crusade in Europe, Carrier Force, War in the Sout Pacific, Wings of War, Panzer Strike, Conflict in Viet-Nam. **Patrice FORNO, 110, résidence du Bosquet, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.02.45.**

Achète pour ST : Drive Double Face à prix modéré dans la région parisienne. Faire offre. Réponse assurée. **Christophe BLANADET, 3, route des Deux-Croix, 78860 St-Nom-la-Bretèche. Tél. : 34.62.80.25.**

Achète vieux micros config. complet et bon état de marche, a bas prix pour bidouilles à Périph. aussi. **Eric LASSAGNE, 29, rue du Docteur-Charcot, 92000 Nanterre. Tél. : 47.24.08.46 (après 19 h.**

Amiga 500 achète ou échange les docs et les jeux Phantasie I et II et Advanced Dungeons 8 Dragons. (Cherche renseignement sur Pandora). **Laurent LEHNING, 12, rue Dominique Macherez, 57070 Metz.**

Possédant un Spectrum + 2 jeux. Recherche le jeu Wonderboy. Pour tous renseignements, écrivez-moi, ou téléphonez-moi. **Claudette SEBILLE, résidence Foch E 37, no 11, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.49.52.47.**

Cherche effets spéciaux Sony XVC 700 à prix intéressant. Urgent ! Et adapteur optique HVT 80 Sony. **Jacques ALZETTO, 209, rue de Belleville. Tél. : 42.41.96.13.**

Achète K7 pour C 64 : The Tube, Western Games, Gnome Ranger. Vends ou échange 40 K7 originales. **Hélène SADOUS, 34, boulevard des Roses, 69800 Saint-Priest.**

Cherche lecteur 5 p. 1/4 pour CPC sans cordon de liaison (C 64) à un prix intéressant (— de 900 F). Echange news ou autre logiciel. **Serge ROULAND, 8, rue Haesslinger-Heiligens-Stein, 67140 Barr. Tél. : 88.08.17.20 (après 18 h S.V.P.).**

Achète moniteur couleur 80 col. 1084 pour C 64/128 à prix raisonnable. **Yanick CLERTEAUD, 20, avenue de la Liberté, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.16.89.50.**

Achète jeux pour Apple Mc à prix intéressant. Envoyez fiche avec prix. **Lilian BAYNE, chemin du Marquis-Grand-Fontaine, 25320 Montferrand-le-Château. Tél. : 81.58.60.42.**

OCCASION

LECTEURS	T.T.C.
Disquettes 1541	1000,00 F
Imprimantes	—NC—
Disquettes 1571	1500,00 F
Disquettes DD1	1100,00 F
UNITÉS CENTRALES	
Commodore 64	1000,00 F
Commodore 128	1500,00 F
Commodore 128D ...	2600,00 F
CPC 464 Monochrome	1200,00 F
CPC 6128 Couleur ...	3100,00 F
PC Divers	—NC—
MONITEURS	
Moniteurs couleur	1500,00 F
Moniteur Monochrome	600,00 F

MATÉRIEL GARANTI 1 AN PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE

Valermike
68, Rue du Chemin Vert 75011 PARIS
après Canon VICTOR TANDON
Un Professionnel au service du particulier...

GAGNEZ DU TEMPS ! ALLO RACHEL
48.05.95.27
24h/24h

OPÉRATION RENTRÉE 88



N'attendez pas les foules et les ruptures de stock

Disquette	par 10	par 50	par 100
5''¼ dfdd	4,00 F	3,50 F	**3,00 F**
3''½ dfdd	9,95 F	9,50 F	**9,00 F**
3'' dfdd	16,90 F	16,50 F	**16,00 F**

SUPER PROMO PC OCCASION
à partir de 3000,00 F
Rubans pour tous types Imprimantes -NC-

REPRISE IMMEDIATE DE VOTRE MICRO 50 % DE SA VALEUR POUR TOUT ACHAT.

DEPANNAGE

MARQUE	TYPE	T.T.C.
Commodore	C64/C1541	350.00 F
Commodore	C128/C1517	390.00 F
Commodore	C128D/SX64	450.00 F
Commodore	AMIGA 500	550.00 F
AMSTRAD	CPC 464	350.00 F
AMSTRAD	CPC 6128	390.00 F
AMSTRAD	DD1/FD1	360.00 F
ATARI	520 STF	415.00 F
ATARI	1040 STF	475.00 F
MONITEUR	COULEUR	400.00 F
	MONO	350.00 F

REPARATION GARANTIE 1 MOIS DELAIS MAXIMUM 8 JOURS

Achète pour Atari 800 XL imprimante 1027. Prix maximum : 800 F. **Patrick LE MEUT, 12, villa des Alouettes, 91580 Etrechy. Tél. : 60.80.39.18.**

Cherche moniteur Atari SM 125. Faire offre. **Christophe DESSAGNES, chemin de Clavières, 74330 Poisy.**

Cherche drive Atari 1050 bon état. Bas prix ou échange contre 100 softs disk ou K7 avec News. **Patrice EYNARD, 17, rue de Belledonne Chavanoz, 38230 Pont-de-Chéruy. Tél. : 78.32.53.30 (après 19 h).**

Cherche le jeu The Games Winter pour Commodore 64 à très bas prix. Vends Lucifer's Realm sur Disk (original) : 30 F. **Laurent. Tél. : 21.66.73.06 (après 19 h).**

Oric Atmos recherche MCP 40 pour 350 F maxi. Echange aussi nombreux logiciels. **Richard LESOURD, le Deschaux, 39120 Chaussin. Tél. : 84.81.72.03**

CLUBS

Recherche correspondants pour échanger jeux, bidouilles, etc. **Sylvain GUILLOT, 8, rue Saint-Jean, 52000 Chaumont. Tél. : 25.32.10.60.**

Venez rejoindre notre groupe pour échanger de la musique imports et medley sur K7 mais aussi pour échanger de super prgs news pour CMB 64 (disks et K7). **Marc PERROT, 19, rue A. Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.**

Recherche programmeurs graphistes sur C64 ou Amiga. **Tarek DEMIATI, 9, avenue Henri Sellier, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.43.08.65.**

Welcom : Le serveur qui a du sens, graphismes inégalés + options originales + liberté d'expression + forum Amiga = la qualité d'un T3 en RTC. **Sur la région parisienne. Tél. : 47.81.28.57.**

The kickstart : votre mensuel Amiga. Toutes les infos, des tests de matériel, des concours, des P.A. etc. 1 an : 85 F, 6 mois : 45 F, 3 mois : 24 F. **Franck DELHOMME, 6, bd du 2e Rgt des Dragons, 67500 Haguenau.**

Recherche tous renseignements, programmes ou documents sur la calculatrice programmable Casio FX-702P. Merci beaucoup. **Matthieu CHERIX, 29, rue de la Monnaie, 59800 Lille. Tél. :20.06.36.05 (entre 18 et 20 h)**

Club Amiga recherche tous contacts par correspondance. News à gogo. **CINC, BP 413, 18007 Bourges Cedex.**

ECHANGES

Echange ou vends hot news, mes news au 1.07.88 Skate Crazy, Last Ninja 2, Pro Snooker, Bioni Commandos, Hecules, sur C 64, disk only. **WASP, 6, rue P.-de-Ronsard, 78540 Vernouillet. Tél. : 39.65.63.67.**

Amiga-INXS cherche contacts et programmeurs. Contactez-nous sur serveur MAC B.A.L. : JMI. **Luc CHEMIN, 178, rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.47.39.81. après 18 h.**

A500 : recher. correspondant sérieux et clubs, pour échanges, trucs et astuces, plan, idées, etc. Si possible Bretagne ou Normandie. **Olivier BOULESTEIX, 56, rue de La Marthe, 35400 St-Malo. Tél. : 99.81.51.59.**

Echange news sur ST : Street Fighter, Skrull, Barbarian II, etc. Vends 800 XL + drive 1050 + nbx jeux. **Philippe C. Paris Tél. : 46.64.66.74.**

C 64 cherche correspondant sérieux pour échange de prgs (news et autres). **Stéphane LAIGNEL-DUVAL, 14, rue Gabriel-Faure, 95160, Montmorency.**

Echange ou vends tablette Easyl sous garantie contre Moto Yamaha 125 enduro, ou matériel de digitalisation ou vends : 5 000 F à débattre. **Jacky MUGNIER, 4, rés. du Parc de la Loge, 78700 Conflans-ste-Honorine. Tél. : 39.72.67.71.**

Cherche contacts sur Paris pour échanges de softs sur ST. « Vendeurs s'abstenir ». **Nicolas HIREL, 3, rue Marcel-Sembat, 93400 St-Ouen.**

Atari XE/XL échange et vends nbx programmes disq. Possède nouveautés. **Jean-François RUIU, 20, rue des Roseaux, 67400 Illkirch. Tél. : 88.67.20.14.**

Amiga recherche nouv. à se mettre sous le drive. Nbses nouveautés. **Eric TALMANT, 11, chemin du Petit-Bois, 68790 Morschwiller-le-Bas.**

Echange ou vends news pour C 64, pos. av. 1.8.88. : Beyond, L. Ninja, Giana, Io, + disk 3 1/2 et 5 1/4 à bon prix + jeux avec M. E., en Suisse seulement. **Cédric DARBELLAY, 15, rue des Finettes 1920, Martigny-Vs Suisse. Tél. : 02.62.44.28.**

Echange ou vends 100 F l'un Quad et 500CC pour TO8 et MO6 en K7 contre si possible Slap Fight, tout Schuss ou Enduro Racer, sérieux. **Nicolas DALMEDO, rte de Vesenex-Villard-01220 Divonne-les-Bains. Tél. : 50.20.18.49.**

Cherche contacts sur Atari STF. **Franck LUMINA, 20, rue des Sarments, 95000 Vaureal.**

Echange jeux et utilitaires pour 520 STDF, possède nbx logiciels. **Pascal LERICHE, 3,, rue Jean-Labordère, 80500 Montdidier. Tél. : 22.37.02.11.**

Possesseur d'un Amstrad CPC 464 cherche correspondants pour échanges surtout news et utils. **David DESLAEF, 40, rue Edouard-Vaillant, 59199 Hergnies. Tél. : 27.40.75.88.**

Cherche correspondant Amiga pour échange logiciels. **David POPOFF, 16, allée Van-Gogh, 94450 Limeil - Brévannes. Tél. : 45.69.57.81.**

Amiga échange ou vends derniers news. Achète à bas prix le livre « Intuition ». **Olivier FLAMION, 16, rue du Jura-Cosnes, 54400 Longwy Tél. : 82.24.14.92.**

Urgent commodoriste cherche relation avec un possesseur de « demo » musique et paroles digitalisées ou autres sur C 64 disks. **Thierry BOUTONNET 40, rue de l'Ancienne-Eglise, 67760 Garnsheim Alsace. Tél. : 88.96.48.70.**

Donne pour Thomson, plans du château de « Aigle d'or » et astuces. **Olivier WATEL, 16 bis, rue du 11 novembre, Sailly-en-Ostrevent, 62490 Vitry-en-Artois. Tél. : 21.50.04.90.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux et sympas pour échanges rapides et durables. **Bertrand DROUGLAZET, 223, rue de Bourgogne, 45000 Orléans.**

Amstrad 6128 cherche contacts dans tous pays pour échanges sérieux. Possède Barbarian 2 Streets Fighter. Recherche revues CPC. **Didier LAMARRE, 2, rue Maryse-Bastie, 27120 Pacy/Eure. Tél. : 32.36.95.94.**

Amiga 500 recherche correspondant très sérieux pour faire échanges. Possède nbx. prg. **Noël DELME, SP 69647 Paris. Tél. : 49.72.21.54.**

Amiga cherche correspondant(e) pour échange sympa, sérieux et durable de tout logiciels (jeux, utilitaires, demo, etc.), débutants aussi. **Ronan LE PAPE, 5, rue Dumont-d'Urville, 29200 Brest.**

Atari 520 STF recherche contact pour échanger jeux et utilitaires dans toute la France. **Alain PETIBON, 112, av. Castelnau, appt. 411, 93700 Drancy.**

Amiga (11.08.88) échange, vends log. Possède Carrier, Comand, Quadralien et beaucoup d'autres. **Jérôme KLEINKLAUS, 18, rue des Camélias, 57175 Marly. Tél. : 87.62.43.33.**

GFA assistance : utilitaires trucs et astuces conseils sur votre ST. **Hervé ROHEE, 9, impasse Caton, 69008 Lyon. Tél. : 78.72.78.60.**

PC vends ou échange logiciels de jeux (Goulder Dash 4, Striker, etc.). **Julien FERRARG, 2, rue Jean-Fabre, 34560 Poussan.**

Amiga 500 cherche correspondants sérieux, réponse assurée. **Frédéric PARRES, rés. Saint-Pierre, bât. 15, 13700 Marignanne.**

Recherche tout contact Atari 520, pour échange logiciels. Vends nbx originaux, 100 à 150 F chacun, liste sur demande. **François PLATTELET, 10, rue de Bretagne, 60200 Compiègne. Tél. : 44.86.61.51.**

Echange sur Atari 1040 ST progs, rech. renseignements sur le Tranlator One et Emulateur Mac qui tourne et softs traduit Mac-ST. **Jean-Michel BOTTIN, 12/436, rue Boiledieu, BP. 112, 02100 Saint-Quentin.**

Amiga TGZ cherche contact tous pays. Possède les dernières news + source Seka-assembleur. **Frédéric FRIC-**

SOFTAGE

LA MEDAILLE D'OR DES PRIX BAS

☎ 21.36.37.71

COMMODORE 64

ADV ART STUDIO	209	209
ADV MUSIC SYSTEM		315
ACROJET		139
AIRBONE RANGER	99	195
ANDY CAPP	102	135
ARCADE ACTION	99	175
ARKANOID II	85	119
ARTIC FOX	109	169
AUTO DUEL		175
BAD CAT		135
BANGKOK KNIGHTS	105	149
BARDS TALE	109	165
BARS TALE II		199
BARDS STALE III		195
BEYOND THE ICE PALACE	95	119
BIONNIC COMMANDOS		129
BLACH LAMP	89	135
BLOOD VALLEY		135
BUGGY BOY	99	142
CALIFORNIA GAMES	85	119
CHAMPIONSHIP SPRINT	99	149
CHESSMASTER 2000	119	149
CHUCK YEAGER		195
COLONIAL CONQUEST		245
CYBERNOID		135
DALEY THOMP. OLYM.	89	129
DARK CASTLE	99	139
DEF. OF THE CROWN	125	129
DEJA VU		149
DEMON STALKER	109	149
EARTH ORBIT STATION		199
ELITE COLLECTION	135	186
EMPIRE CONTRE ATT.	105	145
F-15 STIKE EAGLE		145
FIRE FLY		99
FIRE TRAP	99	135
FLIGHT SIMULATOR II	269	349
FLINSTONES	99	155
FRIGHT MARE	95	135
FURY		155
GAME SET & MATCH	99	165
GEE BEE AIR RALLY		142
GETTYSBOURG		295
GOLD SILVER BRONZE	145	199
GREAT GIANNA SISTERS	92	119
GUNBOAT		139
GUNSHIP	125	195
HAWKEYE	102	135
HERCULE	85	129
HOT SHOTS		95
HYSTERIA		145
ICE HOCKEY		145
IKARI WARRIORS	92	145
IMPACT		135
JET		299
JINK	92	115
KAMPFGRUPPE		295
KARATE ACES	129	149
LA COLLECTION KONAMI	99	175
LA CRACKDOWN		125
LA GEURRE DES ETOILES	99	145
LA PANTHERE ROSE	92	155
LAZER TAG		115
LEGACY OF ANCIENT		195
LES GEANTS D'ARCADE		175
LIVE AMMO		145
LORD OF CONQUEST	109	169
MAGNIFICIENT SEVEN		175
MEACH BRIGADE		295
MERCENARY		119
MICKEY MOUSE	95	145
MINI PUT	109	169
MOEBIUS		189
MONOPOLY DE LUXE		165
MORPHEUS		175
OGRE		189
PANDORA	105	135
PANZER STRIKE		279
PATTON VS ROMMEL		149
PETER BEARDSLEY'S	99	155
PETER BEARDSLEY'S	99	155
PIRATES	145	149
PLATOON	89	139
POWER AT SEA	109	169
PROJECT STEAL FIG.	119	195
RAMPART	99	125
RASTANT		125
SALAMANDER	92	135
SUMMER OLYMPIAD	92	129
SILENT SERVICE	89	135
SINBAD		149
SIX PACK VOL 3	105	155
SKATE OR DIE	109	179
SLAINE	109	169
SPY VS SPY TRILOGY	105	149
STREET SPORT BASKET.	89	149
SUBBATTLE		149
SUMMER OLYMPIAD	92	129
SUPER SPRINT		135
SUPERSTAR SOCCER		139
TARGET RENEGADE	85	119
TERRAMEX	99	145
TETRIS	95	149
THE GAMES WINTER	92	142
THE HUNT FOR RED OCT.	145	196
THE THREE STOOGES		155
THUNDER CHOPER		205
THUNDERCATS	99	145
TIME & MAGIC		145
TOP TEN COLLECTION	99	119
TRESORS D'US GOLD		155
TRIVIAL PURSUIT JR	109	235
TRIVIAL PURSUIT	109	235
ULTIMA IV		189
UNITRAX	105	149
VAMPIRE EMPIRE	95	115
VINDICATOR	79	115
VINDICATOR	79	115
VIXEN	109	169
WARGAMES CONST SET		195
WASTELAND		169
WHERE IN EUROPE		325
WINTER GAMES II		135
WONDERBOY		119
WORLD TOUR GOLF		139

ATARI ST

BAD CAT		179
BILL PALMER		179
BUBBLE BOBBLE		109
CARRIER COMMAND		219
CHUBBY GRISTLE		149
COLONIAL CONQUEST		195
DEFENDER OF THE CROWN		239
DEFLEKTOR		175
DEMONIAC		209
DUNGEON MASTER		215
EMPIRE CONTRE ATTAQUE		175
FIRE & FORGET		229
FLIGHT SIMULATOR II		329
FLINSTONES		139
FOOTBALL MANAGER II		189
GARFIELD		189
GAUNTLET II		189
GREAT GIANNA SISTERS		189
IMPACT		129
JEANNE D'ARC		235
JET		335
KNIGHT ORC		149
LEADERBOARD COLLECTION		185
LEATHERNECK		159
LES GUERRIERS		239
LOCKON		279
MANOIR MORTEVILLE		170
HOT SHOTS		165
MISSION EN RAFALE		149
NORTH STAR		159
OBLITERATOR		195
OUT RUN		175
OVERLANDER		185
PAWN		185
PHANTASIE III		240
PLATOON		175
PREDATOR		179
QUESTRON II		199
RETURN TO GENESIS		175
ROLLING THUNDER		175
SENTINEL		159
SHACKLED		179
SHADOWGATE		289
SIDE WINDER		95
SILENT SERVICE		215
SINBAD		225
SPIDERTRONIC		215
STAR STREK		165
STRIKE FORCE HARRIER		155
SUBBATTLE		185
TERRAMEX		139
TEST DRIVE		235
THE ENFORCER		125
THE HUNT FOR RED OCT		175
THE HUNT FOR RED OCT		245
TYPHOON THOMPSON		245
TYPHOON THOMPSON		245
UNINVITED		215
VAMPIRE EMPIRE		159
VIXEN		185
VOYAGE AU CENT. D.L. T.		225
WARGAMES CONST SET		240
WHIRLIGIS		189

AMSTRAD

1943	92	139
20.000 LIEUES S/LES MERS		165
ACTION FORCE	99	149
BAD CAT	92	142
BARDS TALE I	149	195
BIONNIC COMMANDOS		139
CHUBBY GRISTLE	85	155
CONSPIRATION	142	179
CYBERNOID	92	129
DESOLATOR	92	142
DREAM WARRICR	99	149
ELITE COLLECTION	142	165
EMPIRE CONTRE ATTAQUE		145
FIRE & FORGET	105	135
GARY LINEKER'S	89	129
GOLD SILVER BRONZE	135	195
GUNSHIP	142	185
HERCULES	91	135
HERCULES	92	139
HOT SHOTS	95	129
HURLEMENTS		165
IKARI WARRIORS	92	129
KARATE ACES	115	149
LA MARQUE JAUNE	229	245
LA PANTHERE ROSE	102	155
LEADERBOARD COLL.	135	165
MANGE CAILLOUX	99	139
MICKEY MOUSE	95	145
NIGHT RAIDER	92	135
OVERLANDER	99	155
PETER BEARDSLOYS	92	155
PETER BEARDELEYS	92	165
PIRATE		142
RASTAN	75	165
ROLLING THUNDER	85	142
SHACKLED	89	142
SIDE ARMS	92	139
SILENT SERVICE	89	145
SIX PACK VOL. III	105	155
STREET FIGHTER	95	149
THEY SOLD A MILLION II	89	125
VINDICATOR	75	125
VINDICATOR		125
VOYAGE AU CENT. D.L. T.		129

AMIGA

20.000 LIEUES S/LES MERS		199
AARGH		189
ADV CONST SET		169
ARMY MOTES		199
BARDS TALE		209
BARDS TALE II		245
BEYOND THE ICE PALACE		135
BMX SIMULATOR		129
BOMJACK		249
BUBBLE GHOST		205
CASINO ROULETTE		195
CARRIER COMMAND		235
CHESSMASTER 2000		169
CHUBBY GRISTLE		149
CORRUPTION		239
DEFENDER OF THE CROWN		229
EMPIRE CONTRE ATTAQUE		185
EXPLORA		329
FAERY TALE ADV		329
FERRARI FORMULA 1		249
FLIGHT SIMULATOR II		329
FLINSTONES		139
FOOTBALL MANAGER II		189
FUTURE TANK		129
GEE BEE AIR RALLY		189
GETTYSBURG		239
GOLDRUNNER		205
HOT SHOTS		185
IKARI WARRIORS		205
JEANNE D'ARC		235
JET		335
LA GUERRE DES ETOILES		185
LA PANTHERE ROSE		185
LEATHERNECK		169
MANOIR DE MONTEVILLE		175
MENACE		189
MOEBIUS		209
OBLITERATOR		192
OFF SHORE WARRIOR		225
PANDORA		189
PLATOON		225
QUADRALIEN		189
QUESTRON II		225
ROLLING THUNDER		175
SACROPHASER		145
SARGON III		305
SCENERY DISQ. JAPAN		165
S.D.I.		285
SIDE WINTER		89
SILENT SERVICE		205
SKY CHASE		209
STARGLIDER II		315
STRIKE FORCE HARRIER		225
TERRAMEX		139
THE ENFORCER		125
THE HUNT FOR RED OCT		215
THUNDERBOYS		129
THUNDERCATS		219
TRACER		239
ULTIMA IV		220
VAMPIRE EMPIRE		179
VECTORBALL		145
VIXEN		195
WINNER OLYMPIAD 88		149

SPECTRUM

1943		85
A.T.F		75
ARCADE ACTION		99
CRAZY CARS		89
DALCY THOMPSON		85
F-15 STRIKE EAGLE		99
GARY LINEKER'S SUP. SKILLS		75
GEE BEE AIR RALLY		105
GRYSOR		65
GUNSHIP		99
HERCULE		72
IKARI WARRIOR		92
IMPOSSIBLE MISSION II		85
LA COLLECTION KONAMI		99
LA PANTHERE ROSE		92
LEADERBOARD COLLECTION		135
MICKEY MOUSE		85
NIGHT RAIDER		89
OUT RUN		79
OVERLANDER		89
PETER BEARDSLEY		92
PLATOON		79
ROLLING THUNDER		85
WINTER GAMES II		79
STREET SPORT BASKET		99
STREET FIGHTER		85
SUMMERTIME SPECIAL		139
TARGET RENEGADE		92
TOP TEN COLLECTION		95
VINDICATOR		69
VIRUS		92

ATARI

ACE OF ACE	95	145
AUTO DEUL		175
BASIL DETECTIVE	79	115
COLONIAL CONQUEST		295
COLLOSSUS CHESS 4		139
DEEPERS DONJON		95
ENCOUNTER	99	135
ETERNAL DAGGER		195
EUROPAN SUPER SOCCER	105	155
GETTYSBURG		296
JINXTER		205
KAMPFGRUPPE		295
KENNEDY APPROACH		149
L. BOARD TOURN.	69	95
MACH BRIGADE		295
PHANTASIE II		225
PIRATES OF THE BARBARY		99
QUESTRON		199
SILENT SERVICE	92	135
SPITFIRE 40		129
SPY VS SPY TRILOGY	105	155
SPY VS SPY III	95	139
SUPER HUEY		149
TAPPER		135
TOMAWAK	95	135
TRIVIAL PURSUIT		239
TUER N'EST PAS JOUER	105	145
WARGAMES CONST SET		199
WARSHIP		299

SEGA

ACCELERATEUR SEGA		115
ACTION FIGHTER		192
AFTER BURNER		252
ALEX KID		192
ALEX KID L. START		252
ALIEN SYNDROME		192
ASTRO WARRIORS		192
BANK PANIC		147
BLACK BELT		192
CHOPLIFTER		192
ENDURO RACER		192
F-16 FIGHTER		149
PHANTASIE ZONE		192
FANTAISIE II		255
GANSTER TOWN		192
GHOST HOUSE		147
GLOBAL DEFENSE		192
GREAT DEFENSE		192
GREAT BASKET		192
GREAT VOLLEY BALL		192
GREAT GOLF		192
KONIX SEGA		129
KUNG FU KID		192
MISSILE 3D DEFENSE		192
MYHERO		147
OUT RUN		229
PHASER		445
PRO WRESTLING		192
QUARTET		192
RESCUE & MISSION		192
ROCKY		247
SECRET COMMAND		192
SHOOTING GALLERY		192
SPACE HARRIO		242
SPY VS SPY		157
SUPER TENNIS		147
TEDDY BOY		147
THE NINJA		192
TRANBOAT		149
WONDERBOY		192
WORLD GRAND PRIX		192
WORLD SOCCER		192
ZAXXON 3D		246
ZILLION		192

ACCESSOIRES

DISK 5"4 DF DD, LES 10	45
DISK 3"5 DF DD, LES 10	105
DISK 3"5 DF DD, LES 10	225
MOUSE CHEESE 564	505
ADAPTATEUR EN V	69
QUICK SHOT 2 TURBO	105
KONIX SPEED KING	115
MOONRAKER I	55
MOONRAKER II	75
SUPER PRO	105
INT RS232	759
LECTEURS 3//5 MB CUM.	1590
PROFESSIONAL AUTOFIRE	165
SUPER PRO	115
SYNTHE. VOCAL AMST.	420
TAPIS SOURIS	55
THE BOSS	139

BON A DÉCOUPER

TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
TITRE : ..... Prix : .....
Total : .....
Port : 15
C/R : .....
Total : .....

Contre-remboursement 25 F
Type ordinateur :

A retourner à **SOFTAGE - BP 35 - 62101 CALAIS CEDEX**
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
☐ chèque ou mandat-lettre ☐ contre remboursement
☐ Carte Bleue
Date expiration : Signature :

TI-58

PETITES ANNONCES

KERT, 54, rue des Alliés, 689400 Riedisheim. Tél. : 89.44.32.36.

Amiga 500 échange Hot news. Vends MPS 803 + news 1 000 F (C 64). **Francis MARÇON, bât Opale, appt. 62, Mouzinpré, 542 70 Essey-les-Nancy. Tél. : 83.21.45.86.**

Echange nbx news Amstrad disk. Vends 7 K7 orig : 100 F soit 14 F le jeu. **Cyril KOHLER, 13, rue Desmazières, 49000 Angers. Tél. : 41.44:.36.55. le week-end.**

Echange soft sur Atari ST. Possède news. Joindre listing des logiciels. Cherche orig. de Rogue, avec doc prix bas. **Gilles PECCARD, 60, av. du Pdt-Wilson, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : 43.89.48.40**

Echange jeux pour C 64 sur disk. uniquement. Possède : Apollo 18, Bivouac, Voyager, Bad Cat, The Train, etc. **Andrée MICHAUD, 27, bd Jean-Baptiste-Clément, 42300 Roanne.**

Echange ou vends prg. sur 64 et Amiga (débutant ou confirmé bienvenus). **Louis. Tél. : 48.60.41.48.**

Recherche contacts sérieux pour échange news 88 pour C64, possède Impact. Platoon, Super Hang on, Predator, Bmx Simulator, Pro-Roadwar, Jetboy. **Franck BENEDE, 10, rue des Primevères, 77330 Ozoir-la-Ferrière.**

Cherche contact région Dreux commodoriste C 64. **Jean-Claude COLMONT, 8, rue d'Imbernais, Treon, 28500 Vernouillet. Tél. : 37.82.21.16.**

Echange logiciels pour Atari 520 STF (jeux, utilitaires, etc.). Possède nouveautés. Réponse assurée. Envoyer liste. **Fabrice BENOIT, 1, rue Socrate, 67170 Brumath. Tél. : 88.68.34.04.**

Echange logiciels pour Apple II c. Possède nbrx logiciels dont news (Test Drive, King's Quest 3, Ultima 5, Paperboy, Doc on the Rocks 17, 18). **Gérald KARCENTY, 146, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.00.75.03.**

Atariste cherche contacts (sérieux) pour échanges sur ST et 800 XL. **Stéphane ROBIN, 5, place de la Sapinière, 94470, Boissy-St-Léger. Tél. : 45.99.02.64.**

Echange nbrx sur 520 ST, disq. DF uniquement, surtout news. Accepte aussi débutants, réponse assurée. Si possible, envoyer liste. **Christophe DUCOURANT, route de Cassel, 59114 Steenvorde. Tél. : 28.48.17.37 (week-end).**

Echange logiciels sur Atari ST DF. Possède news. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir. Envoyer vos listes à **Benoit DAMEROSE, 6 B, rue du Châtelet, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.59.10.30.**

Amiga 500 men ! Echange de supers news : (Bionic, Bivouac, Super Ski) sur région parisienne et autres. **Po SAY-SOURINHONG, 3, place du Bois-de-la-Grange, 77186 Noisiel. Tél. : 60.17.75.11.**

Amiga cherche correspondant sérieux pour échange de news (Suisse et étrangers). cherche contact sur Modem. **The BEACH BOYS Po. Box 3029, 1400 Yverdon (Suisse). Tél. : 024.21.92.16.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux et durables. Joindre liste pour réponse. Vends C 64 + 1541 + 1530 + mon. coul. + nbrx jeux : 3 500 F à débattre. **Jacques HISBERGUE, les Vavres-à-Perreux, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.70.30.90.**

Echange et vds jx sur C 64 (Disks) Possède Train Apollo 18 Gui of Thi, 3 Stooges Io, Pawn. Envoyer liste, rép. ass. Recherche rocket Ranger. **Sébastien CANTINI, chemin Beaurepaire 91410 Dourdan. Tél. : 64 59 84 42.**

Echange news sur Amiga 500 contre matériels, disq. vierges ou tout simplement news. Débutant ne pas s'abstenir. **Eric Mathieu, 24, rue des Mouettes, 13200 Arles. Tél. : 88.68.34.04.**

Amiga échange prog. Poss. dernières news, proposition raisonnable. Débutant accepté, rép. ass., contact sérieux garanti. **André TEJERINA, 1, rue P. Brossolette, 94240, l'Hay-Les-Roses. Tél. : 46 87 85 60.**

Echange softs pour Atari 520 STF (DF) avec personnes rapides et sérieuses. Rép. ass. Vds disq 3" pr Amstrad CPC (13) avec softs : 25 F. **Gérald MOËNNER, 1, rue du Tinduff, 29200 BREST.**

Echange jx sur Amiga (environ 20) contre monit. coul. + 1531 (lect. K7). **Léonard MESSINA, 15, rue des Marronniers, 38600 Fontaine. Tél. : 76 27 12 17 (à partir de 15 h).**

Echange news sur CPC 6128. Possède l'arche du Cap. Blood). Rép. ass. **Tél. : 26 64 09 68.**

Echange news sur Atari STF, simple face, contacts sérieux. Envoyer listes. Cherche aussi doc en tout genre. Merci. Rép. ass. **Didier HELD, 31, rue Crusem, 57500 - St Avold.**

Amiga 500 échange news (Bobo, Druid 2, The Sentinel, Future Tank). Rech. contact dans région ou à l'étranger + prg. sur PX 3"1/2. **Sébastien SEU, quartier Théos, 84110 Vaison-la-Romaine. Tél. : 90 36 02 93.**

Echange ou vends news sur Amiga (contacts durables et sympas). **Sylvain RIBAULT, 32, rue du Bois, 91600 Savigny/Orge.**

Echange news sur Amiga 500 contre matériel, disq. vierges ou news. Début. ne pas s'abstenir. **Eric Mathieu, 24, rue des Mouettes, 13200 - Arles. Tél. : 90 96 25 50.**

Cherche contacts pour Arari 520 ST (poss. Beyond ice Palace, Test drive...). Achète lect. double face 800 F maxi. **Frédéric ANDRE, rés. ST Théodore, 6, allée des Faisans, 13013 Marseille. Tél. : 91 61 14 50.**

Echange ou achète jx sur Amstrad CPC 464 disq. Rép. ass. **David BROQUET, 6, rue Victor Hugo, 76420 Bihor. Tél. : 35 60 10 35.**

Echange news sur 520 ST. Poss. au 1/9/88 : Space Harrier, Ept, Puffi's saga, Bionic commando, Legend ot the Sword. Envoyez listes. **Pierre BAILLEUL. 101, rue de la Table-de-Pierre, 76160 Darnétal.**

Amiga cherche corresp. pour échanges divers et durables. Poss. news, cherche. possesseurs de l'imprimante Star LN10. **Jean-Marc PEYNAUD, 17360 St Aigulin. Tél. : 46 04 14 72.**

Echange prgs sur Amiga. Envoyer list. pour rép. ass. Pas sérieux s'abstenir. Vds C 64 + 1541 + monit. coul. + manette + nbx jx + util (Origina Geos) **Jacques HISBERGUE, Les Vavres à Perreux, 42120, Le Coteau. Tél. : 77 70 30 90.**

Echange jx sur Amstrad CPC 6128. Envoyez list. Eclatez vous sur Minitel en composant le 3615, code SER1, mot-clé : GAMES !!! **Sven JORDY, 68, allée du Champ-de-la-Mare, 91190 Gif/Yvette.**

Vds orig. pour Atari St. Explora Tracker, Red for october, etc. Echange nbx logiciels et truc et astuces. Possède digitalisateur. **Patrice LAUNAY, 1, allée de Gascogne, 78130 Les Mureaux. Tél. : 34 74 46 70.**

Amiga 500 échange Hot Stuff only. Cherche contacts dans toute l'Europe + disq 3" 1/2 A GF. **Eric LEBASCLE, 9, rue J-J, Rousseau, 95560 Baillet-en-France. Tél. : 34 69 87 41.**

ORDIVIDUEL

TEL. : (1) 43.28.22.06 Agréé AMSTRAD - THOMSON - ATARI

PROMO JEUX OLYMPIQUES 1 ORDINATEUR + 1 TÉLÉ POUR 6490 F TTC

Soit 1 ordinateur 520 ST
+ 1 écran couleur
+ interface télé
+ 4 logiciels (traitement de texte, 1 créateur de dessin, 2 jeux)
+ 1 joystick

+ de 1000 LOGICIELS

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

20-22 RUE DE MONTREUIL
BP72 94302 VINCENNES

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI DE 10h30 à 13h30 et de 15h à 19h LE SAMEDI DE 10h30 à 19h

Echange jx sur 520 STF. Vds originaux, accepte déb. **Patrick RAGOT, 64-66 rue de l'Egalité, appt 2102, 92130 Issy-les-Moulineaux.**

Cherche contact sér. sur C 64/128 pour éch. des news et des utilitaires. Rép. ass. **Sébastien MISSOUL, 39, rue de Bellevue. Tél. : 46 66 72 76.**

Amiga 500 échange, achète, vds jx. Possède news : Barbarian2, Bob Morane Ocean, Corruption, Street Fighter. rech. corr. à l'étranger. **Fabrice GIBELIN, les Coulettes, Camps la Source, 83170 Brignoles. Tél. : 94 80 80 64.**

Echange jx sur C 64 disq. only. **Philippe SOUVY, 16, rue Jenner 44100 Nantes. Tél. : 40 73 99 71.**

Atari 520 STF échange jx et rech. news. Env list. Rép. ass. **Philippe GOTTSCHALK CASTELAS, chemin du Plan de Clavel, 13330, Pelissanne.**

Echange ou vds jx sur disquettes pour TO8, 9, 9+, et cas. pour ttes la gamme Thomson : Bivouac, Vampire, Enduro Racer, etc. **Ludovic MORIN, 2, place Jean Moulin, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48 21 36 64.**

Cherche contact sympas sur Amiga jx et utilitaires dans la rég. par. **Martial BAZABAS, 12, place Joseph de Guignes, 95300 Pontoise. Tél. : 30 73 47 71.**

Echange ou vends softs sur Amiga, préférence Corse ou Sud-Ouest. Recherche contact rapide et sérieux. Recherche aussi disks vierges : 8 F. **Jean-Romain COLOMBANI, résidence l'Aiglon, impasse Carnot, 20200 Bastia. Tél. : 95.32.03.63.**

Echange logiciels sur Amiga (possède news). Réponse assurée même débutants. Contact sérieux rapide et durable. **Thierry MATTIOTTI, H.L.M. Petit-Vivier, Bât. 2, Esc. C n° 16, 66000 Perpignan. Tél. : 68.52.21.47 (heures repas).**

Echange sur C 64 disk. Possède news : Test Drive, Games 2, Simbad, Buggy Boy, Air Rally, Karnon, Platoon, Skat Die, Ninter 88, Westigames... Réponse assurée. **Philippe VIRLOGEUX, 31, Grande-Rue, 77115 Blanoy-les-Tours. Tél. : 60.66.96.16.**

Amiga 500 échange news contre news, disk vierges, circuits électronics, etc. **Eric MATHIEU, 24, rue des Mouettes, 13200 Arles. Tél. : 90.96.25.50.**

C 64 échange super news : Pink Panther, 3 Stooges, Power At Sea, Target Renegade, Street Fighter, Road Blaster, Barb. 2 + Psygnonis en Europe. **Pierre-André DREIDEMY, 27, rue des Romains, 57510 Holving. Tél. : 87.09.45.83.**

Cherche contacts sur ST pour échanger des news. Cherche aussi disquettes 3,5 p. à 5 F pièce ou moins. Région parisienne uniquement. **Bruno BERGER, 47, rue Général, 95210 Saint-Gratien. Tél. : 34.17.36.46.**

Echange sur ST trucs et astuces (uniquement). Tout genre, tout domaine, réponse assurée (contactez-moi vite !). **François PARREAUX, 22, rue Pierre-Langue, 39300 Champagnole. Tél. : 84.52.17.63.**

ST 520, ST 1040, échange tout sur ST : matos, livres, programmes. Tout sur le ST. Faites vos propositions. **Sébastien TURAY, 62, rue du Téléphérique, 74120 Mégève. Tél. : 50.93.03.80 (après 17 h et week-end).**

Amiga recherche doc complète sur langage Pascal de Metacomco. Recherche Prgs sur Paris et région parisienne. **Xavier DARRE, 59, résidence la Mare-des-Champs, Ollainville, 91290 Arpajon. Tél. : 60.83.35.66.**

Echange disk sur C 64. Contact sérieux et durable. Même débutant accepté. Possède news. Envoyez liste + 1 timbre à 2,20 F pour réponse assurée. **Chris BERUTTI, chemin des Serries, 06320 la Turbie. Tél. : 93.41.04.16.**

Echange news C 64 (K7 uniquement) : Mickey Mouse, Hercules, Bionic Commando, Giana Sisters, Predator, Winter

PASSIONNANT

DONNEZ DU CORPS À VOS IDÉES !

OFFREZ UN ROBOT À VOTRE MICRO

- ROBOTS
- BRAS MANIPULATEURS
- TABLES TRAÇANTES
- SCANNER
- AUTOMATISMES
- SIMULATION



Interfaces et disquettes programme pour :
AMSTRAD*
APPLE*
ATARI*
MS-DOS*
THOMSON*
* MARQUES DÉPOSÉES

ECOLES ET LYCÉES TECHNIQUES : NOUS CONSULTER

FISCHER-TECHNIK COMPUTING®

LA TECHNIQUE DU FUTUR

BON POUR UNE DOCUMENTATION COULEURS AVEC TARIF
A RETOURNER À : MICRO TONIC 19, RUE DE LISBONNE 75008 PARIS
NOM .....
ADRESSE .....
..... CODE POSTAL .....
JE POSSÈDE UN ORDINATEUR : MARQUE .....

DÉMONSTRATION ET VENTE :
MICRO TONIC
Angle des rues de Lisbonne et Corvetto
75008 PARIS
☎ : (1) 45.22.57.20
Lundi-Vendredi : 10 h 30 - 19 h

TI-58

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 précédant la parution
à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ **ACHATS**
- ☐ **VENTES**
- ☐ **ÉCHANGES**
- ☐ **CLUBS**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

PROMOTION

AMIGA 500 + Moniteur Coul. + Imp. Citizen 120 D + 30 disquettes 3''½ DFDD	**9500.00 F**
ATARI 520 STF + Moniteur Coul. + Imp. Citizen 120 D + 30 disquettes 3''½ DFDD	**7500.00 F**
AMSTRAD 6128 Coul. + Imp. DMP 2160 + 15 disquettes 3'' DFDD	**5600.00 F**

Valermike

GAGNEZ DU TEMPS ALLO RACHEL

68, Rue du Chemin Vert - 75011 PARIS 48.05.95.27

agic Canon VICTOR Tandon

Un professionnel au service du particulier...

POSSIBILITÉ DE PAIEMENT EN 4 MENSUALITÉS

AMSTRAD

UNITÉS 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

LECTEURS

DISQ DD1	1990.00 F
LECTEUR DE CASSETTES	300.00 F
DISQ FD1	1690.00 F

PÉRIPHÉRIQUES

IMPRIMANTE OKIMATE 20	2490.00 F
DMP 2160	1690.00 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK	100.00 F
RUBAN OKIMATE 20/NB	95.00 F
RUBAN OKIMATE 20 COULEUR	98.00 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

CONSOMMABLES

DISQUETTE 3" unité	16.90 F
HOUSSE CLAVIER	70.00 F
HOUSSE MONITEUR	70.00 F
PAPIER LISTING PACK 2000 FEUI	190.00 F
MANETTE DE JEU QS II	60.00 F
MANETTE DE JEU PRO 5000	150.00 F
BOITE DE RGT 50 DISQ 3''	80.00 F
BOITE DE RGT 100 DISQ 3''	120.00 F
SUPPORT ECRAN	150.00 F
SUPPORT IMPRIMANTE	229.00 F

LOGICIELS

FRANÇAIS CM	198.00 F
ALGÈBRE	219.00 F
EQUATION	219.00 F
ORTHOGRAPHE	219.00 F
SUPERPAINT	389.00 F
ARCADE ACTION	119.00 F
MACH 3	119.00 F
GEE BEE AIR RALLY	169.00 F
ACROJET	119.00 F
SPIT FIRE 40	169.00 F
PLATOON	139.00 F
CONSPIRATION	180.00 F

Commodore

UNITÉS CENTRALES

C 64 N + GEOS	1450.00 F
C 128 D + JANE	3990.00 F
AMIGA 500	4725.00 F
AMIGA 500 + MONITEUR 1084	7490.00 F
AMIGA 2000	-NC-

MONITEURS

1802 COUL AS (40 COL)	2090.00 F
1084 COUL HR	2950.00 F

LECTEURS

LECTEUR K7 1530	250.00 F
LECTEUR DISQ 1541	1650.00 F
LECTEUR DISQ 1571	2550.00 F
LECTEUR A 1010	1890.00 F

PÉRIPHÉRIQUES

CITIZEN 120 D	1890.00 F
OKIMATE 20	2490.00 F
MPS 1250 S (80 COL)	2090.00 F
SOURIS pour C 64 et C 128	590.00 F
STAR LC 10	2890 F

CONSOMMABLES

DISQUETTE 5" 1/4 unité	4.00 F
HOUSSE LECTEUR DE DISQ 1541	70.00 F
RUBAN MPS 1200	70.00 F
RUBAN CITIZEN 120 D	100.00 F

LIBRAIRIE

TRUCS ET ASTUCES 128	149.00 F
LA BIBLE DU C 128	249.00 F
LIVRE LECTEUR DISQ 1571	179.00 F
LIVRE LECTEUR DISQ 1541	179.00 F

LOGICIELS

APPOLO 18	109.00 F
ALGÈBRE	190.00 F
PLATOON	159.00 F
KILLED UNTIL DEAD	109.00 F
PREDATOR	99.00 F
PIRATES	119.00 F
SKATE OR DIE	109.00 F
GAME OVER	159.00 F
OUT RUN	129.00 F
TEST DRIVE	159.00 F
MAGNETRON	109.00 F
PSYCHO SOLDIER	109.00 F

ATARI

UNITÉS CENTRALES

520 STF	3490.00 F
520 STF + MONITEUR SM 1425	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
MONITEUR COULEUR HR	2890.00 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

PÉRIPHÉRIQUES

CITIZEN 120 D	1890.00 F
STAR LC 10 MONO	2890.00 F
STAR LC 10 COULEUR	3890.00 F

CONSOMMABLES

DISQUETTE 3" 1/2 unité	9.95 F
FREE BOOT	490.00 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK	100.00 F
CABLE PERITEL	139.00 F
CABLE MINITEL	149.00 F
INVER. MONIT. MONO/COUL	250.00 F
MANETTE DE JEU QS II	60.00 F
MANETTE DE JEU PRO 5000	150.00 F
MAN. DE JEU QS TURBO	135.00 F
HOUSSE MONITEUR	90.00 F

LOGICIELS

VERSAILLES STORY	259.00 F
SKY BLASTER	219.00 F
LEGENDE OF THE SWORD	219.00 F
PENDORA	219.00 F
BOB MORANE OCEAN	259.00 F
BLACK LAMP	209.00 F
CORRUPTION	249.00 F
ALLIEN SYNDROM	219.00 F
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	289.00 F
DONDGEON MASTER	229.00 F
AMERICAN POOL	199.00 F

Rubans pour tous types d'imprimantes **Tél. : 48.05.95.27**

ti 58

BON DE COMMANDE ☐ catalogue gratuit sur simple appel... DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS ☐

à retourner à VALERMIKE VPC - 68, Rue du Chemin Vert 75011 PARIS

Nom ____ Prénom ____ N° ____ Rue ____

Code Postal ____ Ville ____ Tél. ____

Précisez votre ordinateur de jeux : ATARI ☐ COMMODORE ☐ AMSTRAD ☐

ARTICLE Précisez : K7 ☐ Disq ☐	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	MONTANT TTC
		TRANSPORT	
		TOTAL TTC	

LIVRAISON POSTE 25 F - TRANSPORTEUR 65 F

LIVRAISON sous 48 H (SUR STOCK)

Ci-joint, règlement par : CHÈQUE ☐ CCP ☐ CONTRE REMBOURSEMENT ☐

CB n° ____ ☐ Date de validité ____ Signature ____

Reprise immédiate de votre micro 50 % de sa valeur pour tout achat

PETITES ANNONCES

TILT MICROLOISIRS

2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Rédactrice en chef adjointe
Anne-Sophie Dreyfus

Secrétaires de rédaction
Catherine Bourrabier, Francine Gaudard

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault, Denis Scherer

Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre, Ivan Roux

Premier maquettiste
Gérard Lavoir

Maquette
Christine Gourdal, Christine Régnier

Documentaliste
Michèle Gourgousse

Secrétariat
Catherine Van-Cauwenberghe

Ont collaboré à ce numéro
Frédéric Autret, Acidric Briztou, Carsten Borgmeier, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, François Julienne, Emmanuel Le Coz, Laurent Lenchantin, Olivier Rogé, Olivier Scamps, Denis Schulfuric, Florence Serpette, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix

ADMINISTRATION GESTION

2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.

Editeur
Catherine Innocenti

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chefs de publicité
Adélaïde de Germont, Luc Maranber

Assistante
Claudine Lefebvre

Exécution
Sophie Bazin

Ventes
SOC. Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60. Tél. vert : 05.21.32.07

Service abonnements
Tél. : (1) 60.65.45.54.
France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 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
Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (70 F port compris).
Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de :
TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09
Couverture :
Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie
Tirage de ce numéro : 89 000 exemplaires

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 3e trimestre 1988
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - P.E.I., 93177 Bagnolet.
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Edition, Pirates, Bey ice Pala... **Patrice POEYTO, 73, boulevard de l'Oussère, 64000 Pau.**

Echange jeux sur Amiga (Explora, Capone, Interceptor, The 3 Stooges, Crack, Ferrari Formula One, etc.). Vends 50 originaux et C 128 + périph. **Laurent. Tél. : 39.71.66.42.**

Amiga échange ou vends nombreux prog. dont derniers news. Débutants acceptés. Contact durable et sérieux. Envoyez vos listes ou vos demandes. **André TEJERINA, 1, rue Pierre-Brossolette, 94240 L'Hay-les-Roses.**

Musicien cherche échantillonneur pour Synthe Rolland sur Atari 520 ST disquette de sons et échange nouveautés sur double face. **Jean-Marc BAZETOUX, 16, allée des Myosotis, 03260 Saint-Germain-des-Fossés. Tél. : 70.58.14.78.**

Echange jeux sur C 64 en disk, uniquement les jeux qui se jouent à deux simultanément. **Marc FRANCHI, 105, demeures de Monclar, 13290 Aix-en-Provence.**

Amiga : échange ou vends hot news. Possède contacts dans toute l'Europe. Fournir un timbre pour réponse assurée. **Olivier FLAMION, 16, rue du Jura-Cosnes, 54400 Longwy. Tél. : 82.24.14.92.**

Echange news sur C 64. Possède : The Train, Imp Mission II, Predator, Io, Indiana, Appolo 18... Disq et K7. Réponse assurée, envoyez liste. **Fabien RAYMOND, 41, rue Valentin-Jaume, 13200 Arles. Tél. : 90.96.31.57.**

Amiga échange programmes sur Paris et région parisienne uniquement (Essonne de préférence, tant qu'à faire...). Cherche doc Pascal V 1.9. **Xavier DARRE, 59, résidence La Mare-des-Champs, Ollainville, 91290 Arpajon. Tél. : 60.83.35.66.**

Echange ou achète jeux sur C 64 en disk, uniquement les jeux qui se jouent à deux simultanément. **Marc FRANCHI, 105, demeures de Monclar, 13290 Aix en Province.**

Echange K7 pour MO5. Téléphonez après 19 heures. **Cong-Minh HA, 122, rue Beyle Stendhal, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.06.63.**

Echange drive Atari SF contre hard musical pour Atari 1040 et cherche log musique ou vds drive tbé 490 F avec émulateur Mac + log. Urgent ! **Remy PAYEN, 2, rue Mont à Regret, 87000 Limoges. Tél. : 55.33.36.05 (ap. 19 h).**

Echange logiciels sur Apple IIC/IIE. Envoyer liste. Possède news (Ultima V, California a games...). **Iwan STREICHENBERGER, 3, rue Villaret de Joyeuse, 75017 Paris.**

Posseseur ST replay réalise sur disk vos morceaux préférés. Joindre cassettes si nécessaire. Prix 15 F. Disk + 10 F + envoi. **Gérard MOREAU, 7, rue Fontaine, 51000 Villers le Château. Tél. : 26.70.91.07.**

Echange jeux sur cassette pour Spectrum 48 et 128. Nombreuses nouveautés. Vends multiface one 48 k : 230 F. **Pascal RODRIGUEZ, 12, rue Cécile Duparc, 95870 Bezons.Tél. : 39.80.32.93.**

Echange jeux sur MO5. Cherche Enduro Racer, Crazy Cars... Possède Avenger, Sapiens. **Jerôme GIBERGUES, 38, rue du Champ des Chartreux, 12200 Villefranche de Rouergue. Tél. : 65.45.25.16.**

Echange ou vend programmes pour MSXI. Recherche utilitaires anglais. Envoyez liste. **Thierry FIEY, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudekerque Branche. Tél. : 28.63.63.37.**

J'offre Enduro Racer en échange de Zombi ou Iznogoud ou Bobo. Pour TO8 sur disq. 3 1/2. Urgent. **Xavier BRAZOLOTTO, avenue du Vercors, Les Saillants du Gua, 38450 Vif. Tél. : 76.72.38.82.**

Echange ou achète toutes news sur Atari 520 ST DF. **Manuel CARBO, Les Allées, Pessat Villeneuve, 63200 Riom.**

Echange, achète, vend logiciels Amiga. Région parisienne. **Loïc RIBOT. Tél. : 60.01.04.36.**

Cherche contacts durables pour échanges news sur C 64. Disq. uniq. Envoyer liste. Réponse assurée. **Nicolas MICHEL, 79, rue des Remparts, 67480 Fort-Louis. Tél. : 88.86.43.11.**

Echange ou vends news sur 520 ou 1040 ST. **Erwan. Tél. : 97.33.65.09.**

IBM PC. Cherche Deluxe Paint 2. Vds livre de 50 programmes en basic : 50 F. Achète jeux : nouveautés (envoyer liste) et utilitaires. PC et comp. **Yves-Eric MARTIN, 3, rue Paul Cezanne, 78360 Montesson.**

Echange, vends et achète et vends tout logiciel pour MSX1 ou MSX2 en cartouche cassette ou disquette. Cherche également table traçante Sony. **MEGA CLUB MSX, 366, avenue de Dunkerque, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.73.24.**

Echange pour C 64 : Platoon sur disk avec poster, musique film. etc. contre tte news. **Jocelyne CLEMENT, 130, rue Marcelle Laget, 94100 Argenteuil. Tél. : 39.82.43.68.**

Echange news sur C 64. Programmeur recherche excellents graphistes et musiciens pour créations (Demos). Contactez-moi au plus vite ! **FREDERIC. Tél. : 87.91.46.28.**

Echange logiciels sur 520 ST. Possède news. Truands s'abstenir. Envoyez listes ou téléphonez. **Franck MATTIER, 20, cité Lenne, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.33.40.20.**

Cherche tout heureux possesseur d'un Archimède pour contact et même échange de logiciels. **Franck Sterlin, Bazus-Aure, 65170 St-Lary-Soulan. Tél. : 62.39.92.23.**

Echange news pour Atari St (dont Street Fighter, Space, Harrier, Overlander, Virus). Cherche Manhattan Dealer et Dungeon Master. **Alban Guerville, Chemin du puits, route du Vallon, 83320 Carqueiranne. Tél. : 94.58.56.87.**

Echange, vends jeux et utilitaires sur St (DF et SF). Début. bienvenus. Env. list. Cherche news et Oldies, trucs, docs, astuces. Bas prix. **Anthony CASAC, 6, rés. du Cornet. 59211 Santes. Tél. : 20.07.88.76.**

Vends pour Atari ST digitaliseur d'images, Realtiser tb. état : 1 390 F.... Cherche contact sur Amiga. **Benoît FREMONT, 53, chemin de la Marchaudière, 91150 Saintry/Seine..**

520 STF échange utilitaires écran monochrome HR. Env. list. pas sérieux s'abst. Rép. ass. Contactez moi ! **Patrick SCHAFFAR, rés. les Erables, 3, rue des Jasmins, 68110 Illzach. .**

Ch. contacts sur Amiga 500, possède news. Vds. originaux, ch. contact aussi étranger(tous pays). **Dominique KEDINGER, 6, av. St-Etienne, 57890 Porcelette. Tél. : 87.93.06.34.**

Echange ou vds K7 C 64 origin. J'ai Déf. Crown ; Match Day 2, RMS Titanic ; Indoor Sports ; Silent Service ; Arkanoid 2... Si vente : prix de 50 à 75 F. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Echange jeux sur C 64, disk ou K7. **Philippe PROSPER, 3, esplanade de Meaux, 93330 Neuilly/Marne. Tél. : 43.08.82.59.**

Echange news C 64 (K7). Possède Mask 3, Out Run, Rastan, Test drive. Rech : The Train, Appolo 18, Ikari Warrior, Def ot the Grown, Off Shor Warrior. **Jean SZABO, 15, rue du Jura, Chavannes-les-Grands, 90100 Delle.**

C 64 (Disq.) Possède au 01/09/88 : Road Blasters, Pink Panther, Beyond Ice Palace, Street Fighter, Sword Slayer... Env. list. Déb. s'abst. **Thierry RUF, 160, rue Chateau-Gaillard 69100 Villeurbanne.**

Echange news C 64, K7. Possède Mickey Mouse, Joe Blade, Indiana Jones, Barabarian 2, rech. Sport Pack + contacts (USA - RFA). **Steph LATEULERE 20, rue Henri-Faisans, 64000 Pau.**

Echange news sur C 64. Poss. Three Stooges, Bionic Commando, Road Blasters, Alien Syndrome, Vixen, Street Fighter, etc.). Env. list. **Sébastien CHAPEAU, 27, rue de Tourcoing, Village de Cepy, 02100 ST-Quentin.**

Echange, vds, achète jeux pour Atari 520 ST. Cher. et poss. surtout news. **Samuel COSSART, 1, allée du Vieux Cyprès, 83320 Carqueiranne. Tél. : 94.58.55.03.**

1040 STF cherche contacts pour échanges jeux et utilitaires. Env. list. **Simon MOURIER, 193, rue Faubourg-Poissonnière, 75009 Paris. Tél. : 42.80.28.02.**

Echange news sur C 64 (disq.only). Contacts sérieux et durables demandés. Rép. ass. 100%. Poss. Winter, Games, 4 × 4, Off Road, Io... **Eric TOTEL, 26, route de Montsuzain, Voue, 10150 Pont-Sainte-Marie.**

Help ! Déb. sur 1040 ST cherche Softs news si possible. Poss. Out Run, rép. ass. **Pedro MONTOYA, 530, rue Georges CUVIER, 34090 Montpellier. Tél. : 67.63.45.08.**

Echange softs sur 520 ST. Joie et bonne humeur obligatoire ! Rech. Pgrs musicaux Creator... Poss. DE 520 ST DF **Nicolas HIREL, 3, rue Marcel Sembat 93400 Saint-Ouen.**

Cherche contacts sérieux avec news sur C 64 Disk pour swaper avec moi : KG of prs. Je possède pas mal de news, env.list. Thank you. **Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Traves, 70360 Scey-sur-Saône.**

Echange ou vends de nbx jeux sur TO 8. Recherche nouveautés du genre 20 000 lieues sous les mers, Bob Morane Ocean, Asie ou Commando, Mission Jupiter. **Boris SZYMANSKI, Rue du Bois-Hiraumont, 08230 Rocroi. Tél. : 24.54.21.59.**

Echange News sur CBM 64. News au 1.9.1988 : Skate Crazy, Pink Panther... Envoyez vos listes. Réponse assurée. Pax contacte-moi s.v.p. Merci. **Sylvain DHEILLY. 34, rue Miraumont, 80090 Amiens.**

Recherche contacts séreiux pour échanges et ventes de News sur Amiga. Urgent. Cherche moniteur couleur à louer. Appels et réponses assurés à 100 %. **David CAUMARTIN, 2, rue du Leu, 80132 Buigny-l'Abbé. Tél. : 22.28.05.15.**

Echange Thomson TO 8. Echange jeux sur disq. 3,5 ou K7. Cherche disq. assembleur et/ou livres sur la programmation en assembleur/language machine. **Laurent HIRIART, 113, Les Enversgouttes, Colroy-la-Roche, 67420 Saales. Tél. : 88.97.62.93.**

Apple 2 e — Echange et possède News, recherche : B 24, Earth Orbit Station, Chuck Yeager... et autres. Joindre listes, réponses assurées. **Eric BEYLIER, 24, Les Nouveaux-Horizons, 78990 Elancourt. Tél. : 30.66.35.36 (sauf à midi).**

C 64 + disq. uniquement échange Super News (Last Ninja 2, Barbarian 2, Rocket Ranger, Salamander) et d'autres. Possibilité ventes. **Franck ROSSION, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres. Tél. : 83.54.74.56.**

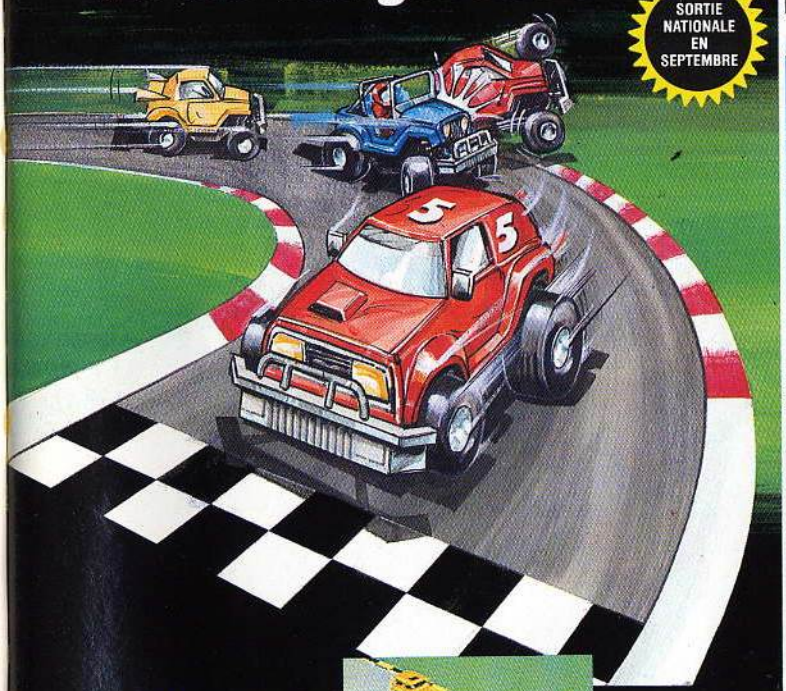
Echange ou vends News Amiga + C 64 Night Raider, Rocket Ranger, Star War 2. Contacts sympas, réponse assurée, fournir timbres s.v.p. **Thierry-Alain HANCE, 1, rue Abbé-Friclot, 54400 Longwy-Haut. Tél. : 82.23.26.84.**

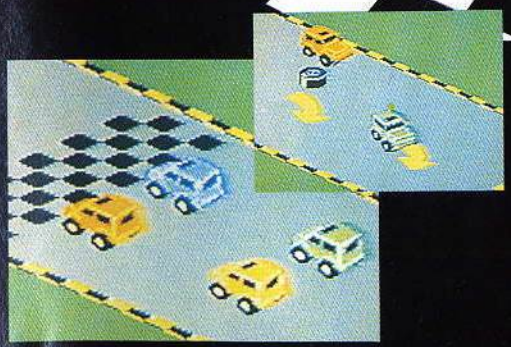
Les Nouveaux Défis.

Nintendo®

Attention : Route dangereuse !

SORTIE NATIONALE EN SEPTEMBRE





R.C. PRO-AM

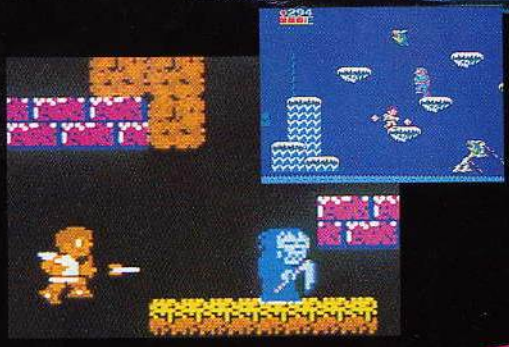
SÉRIE SPORT

Epingles à cheveux, flaques d'huile, orages, obstacles imprévus... Rien ne manque pour éprouver votre sang-froid dans un rallye automobile de plus en plus fou ! Pneus anti-dérapants, turbo, mais aussi bombes et anti-missiles ne seront pas de trop contre des adversaires sans scrupules...
Vos nerfs tiendront-ils la route ?

Voulez-vous être un ange ?

SORTIE NATIONALE EN SEPTEMBRE





KID ICARUS

SÉRIE AVENTURE

Devenez Kid Icarus, l'ange appelé à vaincre l'immonde sorcière Médusa pour sauver la belle Paluténa. La route est longue : le royaume de la terre, des ténèbres et des cieux vous tendent leurs pièges. Dieu merci, un code secret vous permet de reprendre le combat là où vous l'avez laissé !
Vaincrez-vous sans y perdre des plumes ?

Nintendo®

ACTION SERVICE



Somewhere in Europe, at a confidential location, lies one of the world's toughest school : a top secret training centre...
Behind impenetrable barbed-wire and patrolled by wardens armed to the teeth, stretches the course, a gruelling track of obstacles, traps and dangers, stretching every commando's ability to the limit.

PURPOSE : preparing soldiers to join the "Cobra Command" - a crack team of commandos who have chosen war as their profession.
QUALIFICATIONS: strength, courage, nerves of steel...

ACTION SERVICE is a brilliantly executed Commando School Simulation, with all the features that add up to one of the most challenging and exciting action programs ever produced :
- unique simulated video recording and playback system, allowing action replay of your performances (to help you to improve it).
- lifelike action graphics with superb sound and speech effects.
- easy to use, difficult to master !
- up to 12 players - competing on 5 different modes : physical, risk, close-combat, combination and the unique Commando Construction Course !



The video control panel

Including the superb "Cobra Command" Construction Set:



ACTION SERVICE

la plus extraordinaire simulation d'école de combat jamais réalisée!

- le premier d'une super série !
-"régie vidéo" permettant l'enregistrement des actions et les effets spéciaux (replay, vue par vue, accéléré, ralenti, écran mosaïque, etc...)
- En plus, un fabuleux outil : le "Commando Construction Set" qui vous permettra de construire des centaines de parcours et de défier vos amis sur votre propre terrain d'entrainement !
- Notice en français.

Un programme réalisé par

COBRA SOFT

BP 155 71104 Chalon s/Saône Cedex

ATARI - AMIGA - PC
Prochainement sur Amstrad CPC
Commodore 64 - Spectrum - Thomson

Screen shots from Atari ST version

ACTION SERVICE - ONE DAY THIS MAY BE MORE THAN JUST A GAME...