T.O.L.T

MICROLOISIRS



SUPER COMPARATIF
Tous les échiquiers électroniques !

INDIANAPOLIS 500 : les meilleures courses de formule 1 au banc d'essai ! ● Exclusif : Silkworm 4 en avant-première ! ● Wings : le nouveau simulateur de vol Cinemaware ● Réalisez votre dessin animé avec Deluxe Video III ● 3615 Tilt : gagnez une console NEC par semaine !

L 2207 - 77 - 25,00 F

N°77 AVRIL 1990 . 25 F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,50 FS. CANADA : 6,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ISSN 073-6968

3792207025005 00770

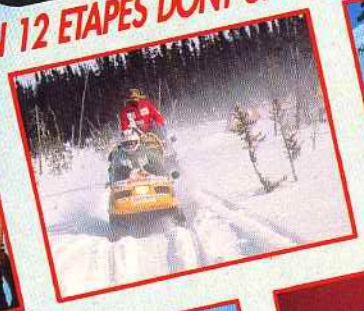
LA SIMULATION EXTRÊME

HARRICA

RAID INTERNATIONAL M

AVEC CE SUPERBE JEU, VIVEZ EN 12 ETAPES DONT UNE DE NUIT L'AVENTURE EXTREME... HARRICANA ! !





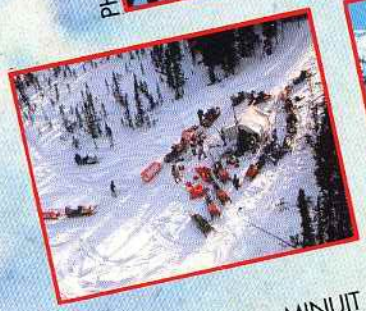


PHOTOS ATARI

DISPONIBLE SUR :
AMIGA - AMSTRAD CPC
ATARI ST - IBM PC & Comp.

DE 149 Frs A 249 Frs
SELON ORDINATEUR

LE JEU DU RAID HARRICANA







SUIVEZ EN DIRECT SUR TF1 LES ETAPES DU RAID :

- MINUIT SPORT : Les 22/01 • 29/01 • 5/02 • 12/02 • 19/02 • 26/02
- FORMULE SPORT : Les 27/01 • 3/02 • 10/02 • 17/02 • 24/02 • 3/03
- AUTO MOTO : Les 28/01 • 4/02 • 11/02 • 18/02 • 25/02 • 4/03

ET QUOTIDIENNEMENT DU 23/02 AU 10/03 :

- USHUIA : Les 24/02 et 3/03
- Dans le Journal de 13 h 00
- Et avant "UNE DERNIERE" (23 h 00)

GRAND JEU HARRICANA

GAGNEZ :

5 super vélos tout terrain !
10 fantastiques Buggy radio-commandés !
20 sacs de sport LORICIEL !



HARRICANA
RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE
QUEBEC-CANADA 90

LORICIEL
81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL- (1) 47 52 18 18

fnac

36 15 LORI
L'INFO EN AVANT-PREMIERE
suivez en direct
toutes les étapes du Raid

CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F

NA

OTONEIGE



TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (16-1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi
Abonnements : tél. : (16-1) 64.38.01.25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Dany Boolauck

Rédaction
Jean-Philippe Delalandre

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert, Isabelle Moatti

Photographe
François Julienne

Secrétariat
Catherine Rossigneux, Fabienne Ferrandes

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Juju, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix.

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21.

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes
73/77, rue de Sèvres, 92100 Boulogne.
Tél. : (1) 46.04.88.10.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53
77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud avec Catherine Binétruy

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

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 (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tirage de ce numéro = 115 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER -
Dépôt légal : 1er trimestre 1990
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N°77

10 AVANT-PREMIERES
Cinemaware présente *Wings*, qui sera probablement la simulation de vol la plus ludique du marché sur *Amiga*. Le *C 64* se voit attribuer sa première avant-première : *Vendetta*. Arrivée prochaine de *Silkworm IV*, un super shoot-them-up à faire craquer les jointures ! D'autres avant-premières : *Prince of Persia*, une aventure sur *Mac* ; la simulation d'hélicoptère *LHX Attack Chopper* ; *The Plague* ; *Centurion, Defender of Rome* ; *Turrican*... Et les futures nouveautés de Sales Curve, Accolade, Domark et des Bitmap Brothers.

28 TILT JOURNAL
A force de grandir, le PC Forum est devenu plus important que le Sicob. C'est un bon salon, bien organisé, presque exhaustif, la classe, quoi ! Ludique : après les grands, les petits avec le Salon du jouet et le développement des consoles de jeu. Insolite : pour se changer les idées, des lunettes son et lumière. Et toute l'actualité, tous les livres sur la micro, et les nouvelles indispensables au microphage...

46 ARCADE
***Line of Fire*, une évasion mouvementée,** pleine de feu et d'action, ne vous laisse pas le temps de réfléchir. Tirez sans cesse et à deux, si possible. *CAL. 50* est l'histoire d'une autre évasion, tout aussi furieuse. Les nombreuses astuces de *Toki*, un jeu typiquement japonais entre plates-formes et arcade, risquent de vous accrocher dangereusement.

48 HITS
La richesse en options de *Tennis Cup*, une subtile simulation de tennis, en fait un concurrent sérieux pour le célèbre *Great Courts*. Pas de quartier pour les terroristes de *Die Hard*, retranchés dans les méandres d'un building américain et décidés à tout ! *Pipe Mania*, une histoire de tuyaux, offre l'occasion aux amateurs d'actions rapides d'exercer leur vitesse de perception. Les autres hits : *Lost Dutchman Mine, E-Motion, TV Sports Basketball, Wallstreet, Crack Down, Golden Axe, Tiger Heli, Manchester United, Rainbow Islands*...

62 ROLLING SOFTS
De *Grand Prix* à *Paris-Dakar 90*, de *Wild Life* à *Wild Street*, de *Panzer Battle* à *Star Wars* — ou *Kick Off* sur *CPC* et *Krypton Egg* sur *Amiga*. Les jeux, bons et moins bons, nouveautés ou adaptations, qui ont fait leur apparition ce mois-ci sur les étagères des boutiques micro.

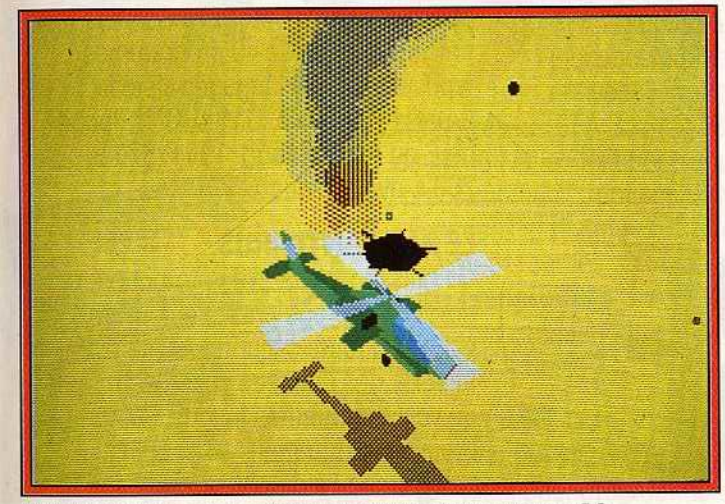
74 CHALLENGE
Les courses de Formule 1.
De même que les MacLaren écrasent les circuits de leur supériorité, un jeu domine tous les autres. *Ferrari Formula 1*, *Triple Battle F1*, *Grand Prix Circuit* et *Indianapolis 500* entrent en compétition ! Les voitures sont sur la ligne de départ...

Ce numéro comporte deux encarts non foliotés, entre les pages 34 et 37, et après la page 132.

80 CREATION
Réalisez des dessins animés
avec *Deluxe Video III*, un outil pour *Amiga* d'une richesse stupéfiante. Dessinez sur *ST* avec *Paint Designer*, truquez avec *Basic Designer*. Faites bouger des sprites sur *PC* avec *Spritor*. Et créez votre serveur Minitel sur *ST* avec *Halley* et *Ellipse*.

86 DOSSIER
Echecs : la nouvelle donne.
La grande majorité des joueurs d'échecs peuvent maintenant trouver un jeu à leur niveau et à un prix raisonnable ! Une sélection regroupant près de quarante échiquiers, du plus simple au plus sophistiqué, testés par le maître Jacques Harbonn...

94 SOS AVENTURE
L'atmosphère très british
qui enveloppe l'enquête de *The Colonel's Bequest* ne peut qu'enthousiasmer les amateurs d'Agatha Christie. Celle de *Starflight II* emporte les fans de science-fiction, en compagnie d'extra-terrestres, à travers les nébuleuses. C'est une planète infestée d'aliens que nettoieront les explorateurs d'*Infestation*.



LHX Attack Chopper, un simulateur d'hélicoptère arrive sur PC.

101 MESSAGE IN A BOTTLE
Indiana Jones and the Last Crusade :
la solution complète ! Offerte, après des jours et des nuits de recherches, par Alain Huyghues-Lacour au regard halluciné... Et tous les messages personnels des aventuriers micros.

106 FORUM
Très varié, le courrier !
Les questions techniques côtoient les affirmations préremptoires et les attaques en règle, les avis personnels voisinent avec les analyses perspicaces. La parole est aux lecteurs !

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.



The Colonel's Bequest (PC), meurtres dans un manoir anglais.

114 TAM TAM SOFT
Ne restez pas dans l'ignorance :
les dernières nouvelles du mois encore dégoulinantes d'encre, toutes fraîches sorties du traitement de texte de nos reporters.

118 SESAME
Demandez le programme !
Le charmant Juju et son chat, de plus en plus chaleureux (à cause du Chablis), chavirent à chaque chargement de logiciel.

120 PETITES ANNONCES
Elles se donnent à vous...
Elles sont gratuites ! Les petites annonces, bien sûr. L'occasion, c'est le cas de le dire, de vendre votre matériel, d'acheter du presque neuf, d'échanger, de prendre des contacts...

132 INDEX
Tous les logiciels de ce numéro
classés par ordre alphabétique pour vous permettre de retrouver n'importe quel jeu d'un simple coup d'œil.



Tennis Cup (Amiga) joue en simple ou en double.

QUAND ON EST DEJA BON ON PEUT ETRE ENCORE MEILLEUR.



LE GRAND LIVRE DE L'ATARI ST + LE GUIDE STE + 2 DISQUETTES DU MEILLEUR FREEWARE = 199 F.

Ennuis de disquettes, choix d'une imprimante, d'un logiciel,... Disposez des informations nécessaires à une utilisation optimale de votre machine. Découvrez toutes les caractéristiques du STE grâce au guide de 16 pages et bénéficiez du meilleur freeware avec les 2 disquettes (jeux et utilitaires)

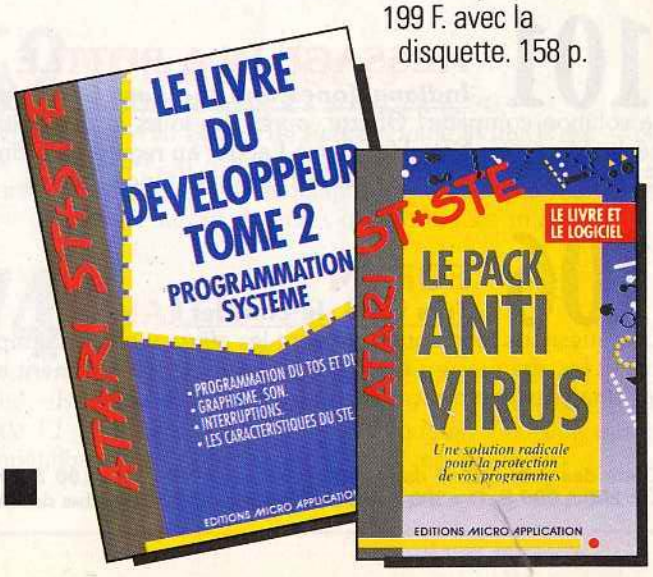
OFFRE SPECIALE 199 F

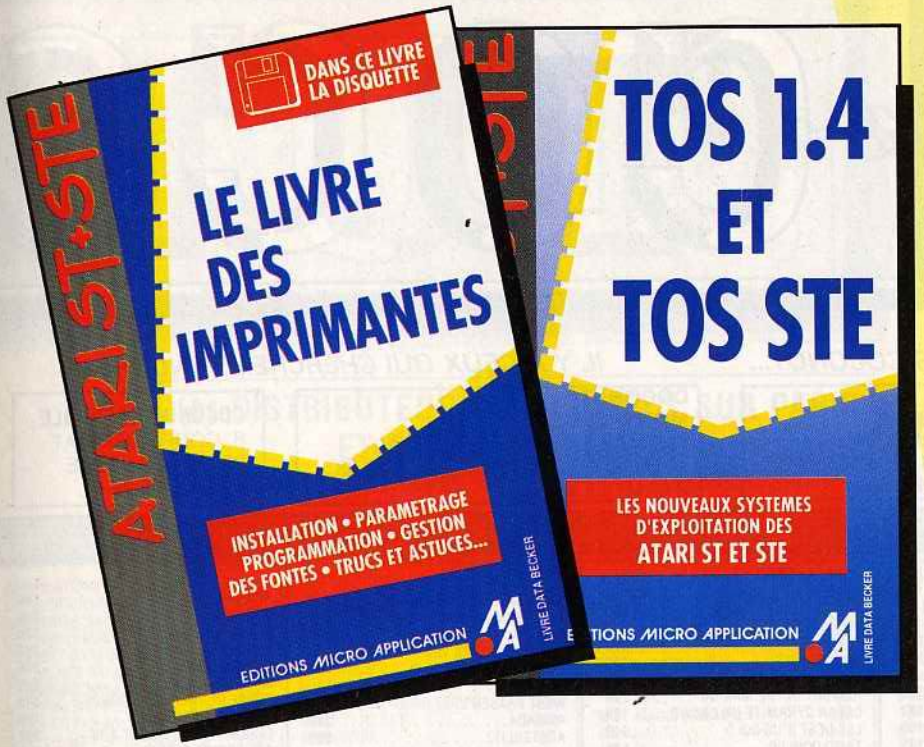
LE LIVRE DU DEVELOPPEUR TOME 2.

C'est une véritable mine d'informations techniques sur la programmation système des ST et STE : système d'exploitation, ressources graphiques et sonores, entrées/ sorties, interface GEM... Et profitez de plus de 40 programmes types dans les 4 langages clés de l'Atari (GFA Basic, OMIKRON®, langage C ou Assembleur). 199 F. 370 p. 299 F. avec disquette 720 Ko.

LE PACK ANTIVIRUS.

Un puissant logiciel de protection, et aussi un ouvrage pratique pour travailler en toute sécurité. Afin d'éviter la perte des données ou la destruction de vos programmes favoris, de nombreuses informations ainsi qu'un programme de détection et d'élimination des virus vous sont proposés. 199 F. avec la disquette. 158 p.





LE LIVRE DES IMPRIMANTES.
Perte des accents, drivers inadaptés?.. Découvrez une foule de renseignements sur la création de drivers de caractères personnels, l'utilisation de l'imprimante sous GEM, TOS ou Basic... 249 F. avec la disquette. 534 p.

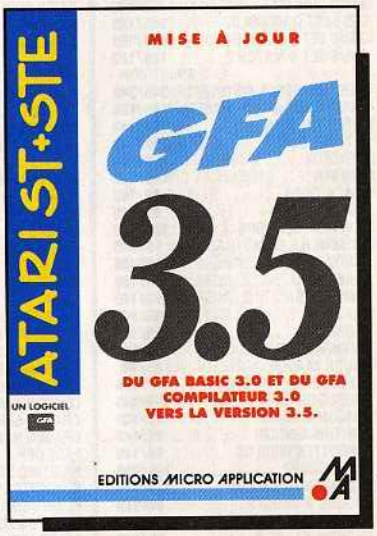
TOS 1.4 ET TOS STE.
Avec cet ouvrage assimilez rapidement les nouveaux systèmes d'exploitation des Atari ST et STE, les TOS 1.4 et 1.6. Disposez de nombreuses informations et des toutes dernières fonctions corrigées et améliorées qui simplifieront vos tâches quotidiennes : lancement automatique des applications sous GEM, pool GEMDOS, mémoire d'écran physique, en-tête système, sélecteur de fichiers, scrolling hardware... 99 F. 208 p.

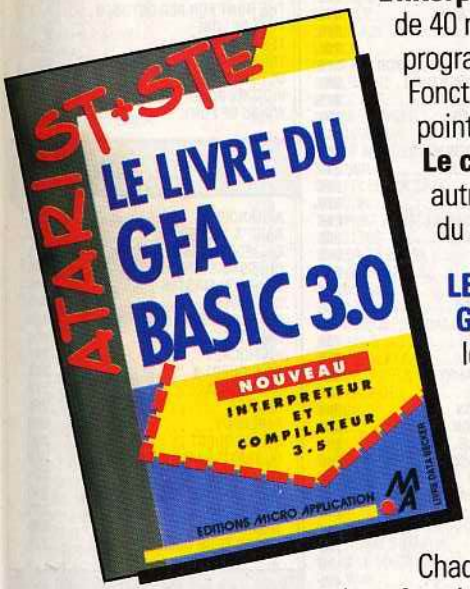
GFA BASIC 3.5

MISE A JOUR GFA BASIC 3.5.
Possesseurs du GFA Basic 3.01 à 3.07 et du GFA Compilateur 3.01 à 3.03, cette mise à jour vous permet d'acquérir la version 3.5 des nouveaux interpréteurs et compilateurs.

L'interpréteur GFA Basic 3.5 offre de nouveaux outils et plus de 40 nouvelles fonctions pour faciliter la tâche des programmeurs : repliage des fonctions, scrolling rapide... Fonctions statistiques, matricielles... Redéfinition des pointeurs sur les zones de données (DATA).

Le compilateur GFA Basic 3.5 optimise comme les 400 autres commandes du langage les nouvelles instructions du GFA Basic 3.5. 290 F.





LE LIVRE DU GFA BASIC 3.0.
Idéal pour programmer avec le GFA Basic et son compilateur (jusqu'à la version 3.5).

Chaque commande et fonction du GFA Basic est expliquée avec à l'appui de nombreux exemples d'utilisation, une foule de conseils, d'astuces, plus de 160 programmes et procédures détaillées ainsi que plusieurs applications complètes : animation graphique, un anti-virus... Mais aussi, découvrez toutes les informations pour exploiter les ressources internes de votre machine : BIOS, GEMDOS, XBIOS... 199 F. 928 p.

Découvrez tous les ouvrages dont vous avez besoin sur :
3615 MICROAPP

MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG POISSONNIERE 75010 PARIS/TEL (1) 47 70 32 44

DESIGNATION	PRIX
FRAIS D'ENVOI*	

*20 F si commande inférieure à 250 F / 40 F recommandé.

TOTAL TTC

Nom _____
Adresse _____
_____
Ville _____
Code postal |_|_|_|_|_|

☐ mandat ☐ chèque à l'ordre de MICRO APPLICATION
☐ carte bleue
date d'expiration _____
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date _____ Signature

TI 77

EDITIONS MICRO APPLICATION

WELLDONE



COCO

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

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS (1) 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER (1) 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE
8, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
EPYX 21	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES BARBARES	149/199
6 SUPER CARS	139/189
COIN OP HITS	145/179
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
100 % A D'OR	145/195
LES VAINQUEURS	145/195
LA COLLECTION CPC	160/225
LES JUSTICIERS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
WEST PHASER + PISTOLET	345/345
CRAZY SHOT (POUR PHASER)	145/190
AFTER THE WAR	109/149
ALTERED BEAST	99/149
ARTICFOX	65/95
BOMBER	145/195
BLACK TIGER	99/149
BEACH VOLLEY	95/145
BEVERLY HILL COPS	120/160
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARD'S TALES	65/95
CYBERBALL	99/149
CORSAIRES	99/149
CHASE HQ	95/145
CABAL	99/149
CARRIER COMMAND	139/189
CHUCK YEAGER	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	/189
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	89/139
FIGHTING SOCCER	99/149
FORGOTTEN WORLDS	99/149
GREAT COURT	145/195
GAZZA SUPER SOCCER	139/179
GHOULS'N GHOSTS	99/149
GALAXY FORCE	99/149
GHOSTBUSTERS 2	99/149
GUNSHIP	180/239
HARD DRIVIN'	99/149
HEROES OF THE LANCE	120/239
INDIANA JONES (ARCADE)	95/145
JACK NICKLAUS GOLF	129/189
KNIGHT FORCE	135/175
KICK OFF	139/179
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LAST NINJA 2	125/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MYTH	109/149
MEURTRE A VENISE	/195
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	99/149
NEW ZEALAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOLD	99/149
P 47	95/145
PASSING SHOT	99/149
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SCRAMBLE SPIRIT	99/149
SPIDERMAN	135/175
SUPER WONDERBOY	95/145
STRIDER	95/145
SUFFLEPUCK CAFE	/195
SHINOBI	95/145
SILKWORM	95/145
SOCCER MICROPROSE	109/165
TEENAGE QUEEN	/195
TENNIS CUP	165/195
TEST DRIVE 2	119/189
TURBO OUT RUN	99/149
THE INTOUCHABLES	99/149
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
THE TRAIN	65/95
VIGILANTE	95/145
WILD STREETS	/175
XYBOTS	99/149
3D POOL	99/149

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR UN CD A BRANCHER SUR VOTRE PLATINE LASER	225/269
100 % DYNAMITE	145/190
COIN OP HITS	125/159
THRILL TIME GOLD 1	145/189
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/189
THE STORY SO FAR VOL.2	160/195
THE STORY SO FAR VOL.4	160/195
STARWARS TRILOGY	160/195
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
AFTER THE WARS	140/180
ACTION FIGHTER	120/169
ALTERED BEAST	140/195
BOMBER	140/225
BLUE ANGELS	/195
BATTLECHESS	/145
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	65/95
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CHAMBERS OF SHAOLIN	140/180
CHASE H.Q	99/149
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	169/195
CURSE OF THE AZURE BOND	/269
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/145
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/189
DRAGON'S WARS	/225
DRAGON SPIRIT	125/165
DRAGON NINJA	95/145
FACE OFF	/195
FIGHTING SOCCER	145/185
FORGOTTEN WORLDS	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GHOSTBUSTER 2	109/160
GALDRAGONS DOMAIN	110/159
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUNSHIP	139/189
HARD DRIVIN'	110/159
HEROES OF THE LANCE	120/169
HOSTAGES	145/195
HILLSFAR	/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
KICK OFF	140/195
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
NINJA WARRIOR	110/160
NEW ZEALAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
OIL IMPERIUM	/195
P 47	120/149
PASSING SHOT	120/169
POOL OF RADIANCE	/269
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
RACK EM	95/145
SPACE HARRIER 2	99/149
SPACE ROGUE	/245
STRIDER	95/145
STUNTCAR RACER	195/245
SHOOT EM UP CONST. KIT	195/245
SPEEDBALL	99/169
SERVE & VOLLEY	95/145
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
TURBO OUT RUN	110/160
TUSKER	129/169
THE UNTOUCHABLE	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
T.K.O.	95/145
ULTIMA TRILOGY	/295
ULTIMA 5	/325
WINDWALKER	/245
WEIRD DREAMS	110/149
WILD STREETS	120/160
3D POOL	99/149

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
WINNERS	180
100 % DYNAMITE	169
EPYX ACTION	160
COIN OP HITS	160
THE STORY SO FAR VOL. 4	160
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
LES BEST D'US GOLD	149
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME, SET & MATCH 2	149
ALTERED BEAST	160
AIRBONE RANGER	120
BATMAN (LE FILM)	120
CABAL	110
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DETENTE	99
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
FORGOTTEN WORLD	99
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
KICK OFF	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RUNNING MAN	120
ROBOCOP	95
STRIDER	95
SILKWORM	120
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD	95
TURBO OUT RUN	120
VIGILANTE	95

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
ACE OF ACES	95/149
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
GHOSTBUSTERS	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
PRO GOLF	85/
SPEED ACE	95/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	85/
ZYBEX	95/
BALLBLAZER	160 K
BLUE MAX	140 K
CRIME BUSTER	160 K
CHOPLIFTER	160 K
DARK CHAMBERS	180 K
DONKEY KONG	120 K
DONKEY KONG JUNIOR	120 K
DESERT FALCON	180 K
ESTERN FRONT	120 K
EAGLE NEST	160 K
FOOD FIGHT	140 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FINAL LEGACY	120 K
GALAXIAN	140 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
JUNGLE HUNT	120 K
MOON PATROL	120 K
MILLIPEDE	120 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
PAC MAN	140 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K
TENNIS	140 K
THUNDERFOX	190 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
LES CLASSIQUES VOL.1	290
LES CLASSIQUES VOL.2	290
WEST PHASER	345
ARMADA	345
AUSTERLITZ	290
A-10 TANK KILLER	345
AMERICAN CIVIL WAR 3	295
BLOCK OUT	345
BOMBER	395
BLOOD MONEY	249
BARBARIAN 2	289
BLUE ANGELS	295
BORODINO	295
BATTLE OF BRITAIN	295
BATTLE CHESS	245
CORSAIRES	245
COLONEL BEQUEST	445
CARRIER COMMAND	345
CURSE OF THE AZURE BOND	345
CHUCK YEAGER 2.0	295
CHESSMASTER 2000	290
DRAGON'S LAIR	450
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S OF FLAME	295
DRAKKEN	260
EXPLORA 2	295
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	279
FEARY TALES ADVENTURE	395
FERRARI FORMULA 1	225
F16 COMBAT PILOT	235
F19	385
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L'UNITÉ	250
GREAT COURT	269
GHOSTBUSTERS 2	329
GOLD OF AMERICAS	269
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GUNSHIP	295
HARD DRIVIN	245
HELLRAIDER	225
INDIANAPOLIS 500	285
INDY (ARCADE)	195
INDY (AVENTURE)	269
KNIGHT FORCE	265
LEISURE SUIT LARRY 3	365
MECH WARRIOR	289
MANIAC MANSION	289
M1 TANK PLATOON	389
MICRO SCRABBLE	265
MICROPROSE SOCCER	245
NORTH & SOUTH	269
OLIVER ET COMPAGNIE	245
OIL IMPERIUM	245
PARIS DAKAR	245
POPULOUS	245
SCENERY POPULOUS	89
PC GLOBE	485
PIRATES	295
ROMMEL	295
RICK DANGEROUS	255
STUNTCAR RACER	260
SWORD OF THE SAMURAI	295
STRIDER	245
STAR VEGA	345
SHERMAN M4	245
SPACE ROGUE	345
STARTREK 5	445
STARGLIDER 2	345
SIM CITY	245
TANGLED TALES	295
TV SPORTS FOOTBALL	295
TEST DRIVE 2	245
ULTIMA 5	295
VETTE	295
WILD LIFE	225
WALL STREET	295
WATERLOO	245
XENON 2	249
ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS)	245

APPLE 2/

ARKANOID	269
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	350
BARD'S TALE	295
BARD'S TALE 2	295
BARD'S TALE 3	295
CURSE OF THE AZURE BONDS	345
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
CALIFORNIA GAMES	350
CHESSMASTER 2000	295
CRUSADE IN EUROPE	295
DRAGON WARS	345
DECISION IN THE DESERT	295
FLIGHT SIMULATOR 2	430
KING QUEST 3	295
KARATE CHAMP+KUNG FU MASTER	195
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
POOL OF RADIANCE	345
PIRATES	295
ROBOCOP	345
RISK	345
SHOGUN	390
SILENT SERVICE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	295
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 5	290
VICTORY ROAD	295
WINGS OF FURY	275

APPLE 2 GS

ARKANOID 2	295
BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	340
DESTROYER	345
DEFENDER OF THE CROWN	345
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SUBBATTLE SIMULMATOR	340
TEST DRIVE 2	395
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
WORLD TOUR GOLF	325

MACINTOCH

ANCIENT ART OF WAR AT SEA	350
ANCIENT ART OF WAR	350
ARKANOID	350
BALANCE OF POWER 1990	325
CHESSMASTER 2000	390
COLONY	325
DEFENDER OF THE CROWN	345
FLIGHT SIMULATOR	540
GAUNTLET	445
GRAND PRIX CIRCUIT	345
HARRIER STRIKE MISSION	440
MIGHT & MAGIC	495
MEAN 18	350
PIRATES	475
POLICE QUEST	350
PATTON VS ROMMEL	395
SUPER HANG ON	345
SHUFFLEPUCK	350
SPACE QUEST 2	350
TETRIS	345

NUT

PROMOTION

QUICKJOY 2 TURBO 89 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

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

ATARI STF/STE

COMPILATIONS :

LES JUSTICIERS	245
LES GENS D'OR	245
LES VAINQUEURS	295
LES BEST D'US GOLD	325
AMERICANS DREAMS	245
EUROPEANS DREAMS	245
STORY SO FAR VOL.1	195
STORY SO FAR VOL.3	195
THRILL TIME PLATINIUM 2	290
5 STARS	245
WEST PHASER	345
ANTAGO	195
AQUANAUT	245
AFTER THE WARS	245
ASTATE	245
ARMADA	295
AUSTERLITZ	295
ALTERED BEAST	195
BATTLE OF BRITAIN	285
BLOCK OUT	285
BLACK TIGER	199
BAD COMPAGNY	245
B.A.T	389
BOMBER	289
BEVERLY HILLS COP	269
BORODINO	345
BEACH VOLLEY	195
BATMAN (LE FILM)	195
CYBERBALL	199
CORSAIRES	195
CABAL	245
CHESS PLAYER 2150	289
CHAOS STRIKE BACK	269
CHASE H.Q	195
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
DRAGON'S BREATH	295
DOUBLE DRAGON 2	195
DARK CENTURY	265
DRAGON'S OF FLAME	285
DRAKKEN	260
DRAGON NINJA	195
EXPLORA 3	289
EAGLE'S RIDER	245
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	275
F29	199
FRED	245
FAST LANE	225
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR II. NF	345
GHOSTBUSTERS 2	239
GHOULS'N GHOST	195
GREAT COURT	245
HOT ROD	245
HARRICANA	245
HEAVY METAL	195
HOT ROD	245
HARD DRIVIN'	195
HILLSFAR	245
IVANHOE	195
INFESTATION	245
INTRUDER	245
IRON LORD	285
INDY (ARCADE)	195
INDY (ADVENTURE)	245
JUMPING JACK SON	225
KNIGHT FORCE	225
KICK OFF	245
KICK OFF EXTRA TIME	149
LAST NINJA 2	245
LOST PATROL	195
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
MAUPITI ISLAND	289
MIDWINTER	295
MANIAC MANSION	269
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	199
NEVERMIND	195
NORTH & SOUTH	245
OLIVER ET CIE	245
OPERATION THUNDERBOLD	195
OIL IMPERIUM	195
PARIS DAKAR	245
P47	245
PICTIONARY	285
PIRATES	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	99
ROCK STAR	285
RAINBOW ISLAND	195
RICK DANGEROUS	245
SIM CITY	245
SPACE ACE	445
STRYX	195
SCRAMBLE SPIRIT	225
SUPERCARS	245
SPACE ACE	445
SPACE HARRIER 2	199
SHERMAN M4	245
SUPER WONDERBOY	195
STRIDER	195
SHUFFLEPUCK CAFE	195
SHINOBI	195
TV SPORT BASKETBALL	289
TOYOTTES	245
TOWER OF BABEL	225
TWINWORLD	245
TENNIS CUP	245
TURBO OUT RUN	195
TV SPORTS FOOTBALL	245
ULTIMA 5	289
WIND WALKER	289
WILD STREETS	245
WATERLOO	289
XENON 2	245
X OUT	195

SERIE BUDGET :

ARTICFOX	99
BARD'S TALES	99
BOBO	99
L'ARCHE DU CPT BLOOD	99
MACADAM BUMPER	99
MARBLE MADNESS	99
OUT RUN	99
SKYFOX 2	99
TEST DRIVE	99
TNT	99
TURBO GT	99
WORLD CLASS LEADERBOARD	99

AMIGA

MAGNUN 4	295
LES BEST D'US GOLD	345
LES VAINQUEURS	295
LES GEN' D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
THRILL TIME PLATINIUM 2	289
AXEL MAGIC HAMMER	225
AQUANAUT	245
ASTATE	245
AFTER THE WARS	245
ARMADA	345
ALTERED BEAST	245
BATTLE OF BRITAIN	285
BLOCK OUT	285
BLACK TIGER	245
BAD COMPAGNY	245
BOMBER	295
BATTLE SQUADRON	285
BEACH VOLLEY	245
BATMAN (LE FILM)	239
CYBERBALL	245
CORSAIRES	245
CABAL	245
CHESSPLAYER 2150	289
CHAMBERS OF SHAOLIN	260
CHASE H.Q	245
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON OF FLAME	269
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAKKHEN	260
DONGEON MASTER	295
EXPLORA 3	289
F 29	249
FULL METAL PLANET	260
FALCON	295
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GOLD OF AMERICAS	289
GHOSTBUSTERS 2	239
GHOULS & GHOSTS	245
GREAT COURT	245
HOT ROD	245
HEAVY METAL	245
HARRICANA	245
HILLSFAR	245
HIGHWAY PATROL 2	245
IVANHOE	245
INFESTATION	245
IRON LORD	289
INDY (AVENTURE)	249
JUMPING JACK SON	245
JACK NICKLAUS GOLF	245
KRYPTON EGG	289
KICK OFF	265
KICK OFF EXTRA TIME	149
LAST NINJA 2	245
LOST PATROL	245
MAUPITI ISLAND	289
MANIAC MANSION	285
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	195
NORTH AND SOUTH	259
OPERATION THUNDERBOLD	245
PINBALL MAGIC	245
P 47	245
PARIS DAKAR	245
POLICE QUEST	245
ROCK STAR	285
RAINBOW ISLAND	245
RICK DANGEROUS	245
STAR TREK 5	295
SUPERCARS	195
SPACE HARRIER 2	245
SWITCHBLADE	245
STAR FLIGHT	245
SPACE ACE	395
SUPER WONDERBOY	245
STUNTCAR RACER	245
STRIDER	245
SHINOBI	245
SHADOW OF THE BEAST	349
SIM CITY	245
TV SPORTS BASKETBALL	285
TOYOTTES	245
TWINWORLD	245
TEST DRIVE 2	285
TV SPORTS FOOTBALL	345
ULTIMA 5	295
UN REAL	295
VAUX	245
WILD STREETS	265
X OUT	195

SERIE BUDGET :

ARCHON COLLECTION	115
ARTICFOX	115
BARD'S TALES	115
BOBO	99
L'ARCHE DU CPT BLOOD	99
MARBLE MADNESS	99
OUT RUN	115
SKYFOX 2	115
TEST DRIVE	99
WORLD TOUR GOLF	115
BIO CHALLENGE	145
BAAL	145
MENACE	145
INDOOR SPORTS	145
PORT OF CALL	145
THE GAME WINTER EDT	145

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3''5

3''5 SF/DD,LES 10	89
3''5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	69
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150

DISQUETTES 5''1/4

5''1/4 NEUTRES, LES 10	39
5''1/4 SF/DD, LES 10	69
5''1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	89
DISQUETTES 3'', LES 10	190

MATERIEL

ATARI ST

520 STE	3490
520 STE + MONITEUR MONO	4490
520 STE + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STE	N.C.
1040 STF + MONITEUR MONO	N.C.
1040 STF + MONITEUR COULEUR	N.C.
MEGA ST1	N.C.
MEGA ST2	N.C.
MEGA ST4	N.C.

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
DISQUE DUR 60 MEGA ATARI	7590
LECTEUR EXTERNE 3''5 DF	990
LECTEUR EXTERNE 5'' 1/4	1790

MONITEURS :

MONOCHROME HR. SM124	1490
COULEUR SC1425	2490

IMPRIMANTES :

STAR LC10 COMPLETE	1990
STAR LC10 7 COULEURS	2490
STAR LC 24/10	3290

DIVERS :

CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
RUBAN COULEUR LC 24/10	95
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79

PORTFOLIO ATARI :

PORTFOLIO	2990
ACCESSOIRES	N.C.

AMIGA :

AMIGA 500	N.C.
CABLE PERITEL	150
LECTEUR EXTERNE 3''5	990

JOYSTICKS :

QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
NAVIGATOR	169
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	320
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	445
SPEEDKING SEGA	145
CONTROL STICK SEGA	145
SPEEDKING NINTENDO	165
MAX NINTENDO	295
NES ADVANTAGE NINTENDO	395

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00



T177

carte bleue CB

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TEL _____

Date d'expiration –/– Signature _____

TITRES	PRIX

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

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 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

The Plague

Les programmeurs de *Battle Squadron* et d'*Hybris* s'apprêtent à lancer leur prochain jeu nommé *The Plague*. Cette aventure/arcade vous propose une étourdissante partie de mitraillage tous azimuts ! Les partisans de l'action non-stop seront sans doute sur le qui-vive.

Les membres d'Innerprise Software sont, on s'en doutait, des fanatiques des jeux d'arcade. Pour s'en rendre compte, il suffit de rappeler qu'ils ont produit *Hybris*, un excellent shoot'em up, sous le label Innerprise (voir *Tilt* n° 74, page 44). Faire des jeux micro d'une qualité équivalente à celle des bornes d'arcade est un pari que bien peu arrivent à tenir. Les programmeurs d'Innerprise Software, toute jeune société américaine, ont prouvé qu'ils étaient capable de tenir ce pari. *Battle Squadron* est un bijou sur *Amiga* et va bientôt sortir sur *ST* ! Vous imaginez dans quel état d'excitation je me trouvais quand l'agent de Innerprise, en Grande-Bretagne (Software Business) m'a proposé de venir voir sa dernière nouveauté. Au vu de la préversion sur *Amiga*, je peux vous assurer qu'Innerprise Software va encore faire parler d'elle avec son nouveau jeu nommé *The Plague*. Il s'agit d'un véritable jeu d'arcade/aventure dont le scénario n'est encore défini que dans les grandes lignes. Vous êtes, une fois de plus, en lutte pour sauver la Terre d'une destruction totale. Tout commence avec des extraterrestres qui ont la fâcheuse habitude de se livrer à des expériences sur les mutations génétiques des êtres vivants. Au cours d'une de leurs expériences, ils envoient, par erreur, une bombe expérimentale sur la Terre. S'ensuit alors une série de mutations de la faune terrestre : de terrifiants monstres apparaissent ! Nos fameux extraterrestres ne sont pas fiers, la Terre n'est pas sur leur liste des planètes expérimentales car ils considèrent les humains comme des êtres évolués donc pacifiques et respectables (NDLR : les naïfs !). Vous êtes donc envoyé par ces extraterrestres, afin de rétablir l'ordre sur Terre.

Doté d'un scrolling horizontal et du mode *overscan* (plein écran), *The Plague* possède quatre ou cinq niveaux (à définir). Chaque niveau correspond à trente écrans et comporte une quinzaine de monstres différents. La taille de votre personnage, ainsi que celle des monstres est la même que dans les jeux d'arcade (40 × 80 pixels). Notre préversion ne possède que deux niveaux et nous a agréablement surpris. L'animation est excellente, les monstrent arrivent si vite qu'il faut réagir au quart de tour. Votre personnage, un barbare avec une carrosserie de muscles, armé d'une sorte de laser et de bombes, doit se frayer un passage jusqu'au gros monstre de fin de niveau. Votre barbare peut récupérer en chemin de puissantes armes. Les monstres sont à la fois beaux et impressionnants (superbes graphismes). Les décors, animés, recèlent une multitude d'embûches mortelles. Dur, dur, quand on n'a que trois vies. Selon Paul Lombardi, dirigeant d'Innerprise Software, le joueur n'aura aucun répit, une fois qu'il aura engagé une partie. La version définitive sort en mai et sera, bien sûr, testée dans *Tilt*. Une version *ST* est aussi prévue.

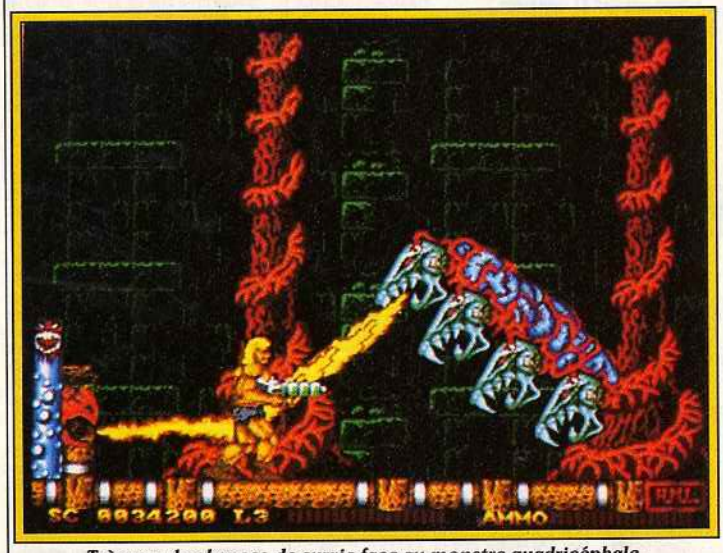
Dany Boolauck



Des obstacles ardus.



De simples abeilles se transforment en monstres !



Très peu de chances de survie face au monstre quadricéphale.



Faire mouche à tous les coups.



Enfin une arme puissante !



Un liquide mortel.



Fin du second niveau.



Matérialisation de monstres.

Le nouveau défi des Bitmap Brothers

L'arcade/aventure semble inspirer pratiquement tous les éditeurs. Les Bitmap n'échappent pas à cette contagion. *Cadaver*, sur *ST*, *Amiga* et *PC*, sera peut-être votre prochaine coqueluche !

Ce talentueux trio est surtout connu pour ses jeux d'action (*Xenon*, *Speedball* et *Xenon 2*). Aussi, c'est avec un certain étonnement mêlé de scepticisme que nous avons accueilli la présentation de *Cadaver*.

C'est le premier jeu arcade/aventure des Bitmap Brothers (B.B.). Pourquoi s'attaquent-ils à ce genre au risque de décevoir leurs fans ? Ils s'expliquent : « Au risque de vous surprendre, le premier des BB (il y a trois ans) aurait normalement dû être un jeu arcade/aventure. Mais le développement d'un tel jeu demande du temps, donc de l'argent. En revanche, un shoot'em up est plus facilement réalisable d'autant plus que ce genre était très prisé par le public en 1987. C'est la raison pour laquelle nous nous sommes lancés dans le " business " avec *Xenon*. *Speedball* et *Xenon 2* nous ont ensuite apporté une certaine notoriété et une aisance financière qui nous faisaient jusqu'à présent cruellement défaut. Nous avons maintenant le temps et les moyens pour créer des jeux qui recquièrent un investissement important. Et puis, il faut aussi souligner que créer successivement deux ou trois jeux du même genre finit par lasser. *Cadaver* est un projet qui nous passionne. La liberté de conception que nous autorise le genre a galvanisé notre créativité. Bien évidemment, il ne s'agit pas pour nous de créer une banale aventure/arcade de plus. *Cadaver*, dont le thème est l'*heroic fantasy*, plaira à tous les types de joueurs. On y trouve des éléments propres aux jeux d'action, d'aventure et même de jeux de rôles ! Les puzzles et autres difficultés seront dosés de façon à être accessibles à tous, tout en conservant un intérêt de jeu élevé.

La préversion sur *ST* cédée à *Tilt* ne possède que quelques niveaux mais cela nous a permis d'apprécier la bonne qualité des graphismes et de l'animation. Nous avons effectivement pu vérifier aussi la variété des situations. Votre objectif : investir le château d'un tueur fou et découvrir le mobile des meurtres. Le joueur dirige son personnage dans le château du meurtrier à la recherche d'indices, d'objets, d'adversaires, etc. Côté réalisme, on est pas déçu. Un exemple : au début, le héros ne peut pas soulever ni pousser un objet trop lourd pour lui. Cela ne lui sera possible que si sa force croît (grâce à l'expérience) au cours du jeu. Le château de *Cadaver* comporte cinq niveaux comprenant chacun cent pièces.

La réalisation d'un jeu aussi gigantesque aurait pris des mois sans le *Map-maker* des BB. Cette utilitaire leur permet de créer une pièce (avec tous ses pièges, personnages et objets) du château en cinq minutes ! Plus de problèmes de programmation avec un tel outil, on ne se préoccupe que de l'aspect ludique du logiciel. Ceci nous permet de penser que *Cadaver* sera un passionnant jeu d'arcade/aventure.

Sortie prévue vers juin/juillet sur *ST*, *Amiga*, et *PC*. Le test de *Tilt* confirmera (ou non) ces premières impressions. Pour finir sachez que les Bitmap Bros préparent activement la sortie de *Speedball 2*, une simulation sportive, dont nous présentons des photos d'écrans. Nous y reviendrons dans le détail dans le prochain *Tilt*.

Dany Boolauck



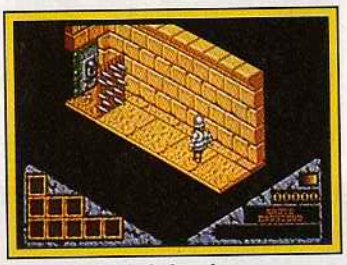
C'est grâce à cet éditeur que les salles sont créées rapidement.



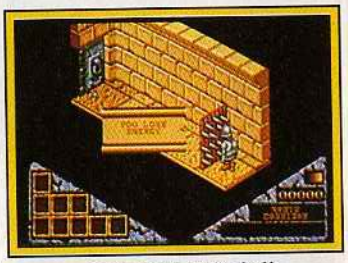
Récupérez les objets.



Le coffre contient une gemme.



Seule la bombe...



... peut vous sortir de là.



Speedball 2 (Amiga) sera le titre suivant des Bitmap Brothers.

Vendetta

Ce jeu d'aventure/arcade, produit par System 3, est annoncé comme le digne successeur de *Last Ninja II*. Il vous enverra sus aux terroristes kidnappeurs !

Après le succès de *Last Ninja I* et *III*, System 3 reste dans le même registre pour son prochain logiciel. *Vendetta* est un mot corse qui signifie vengeance, terrible mot qui évoque un désir de donner la mort ! Harry, le héros de l'histoire, n'a plus que ce sentiment en tête.

D'infâmes terroristes ont enlevé un éminent scientifique, inventeur d'une arme absolue, basée sur la technologie nucléaire. Le kidnapping s'est déroulé sans bavures... ou presque car les terroristes ont également enlevé la nièce du professeur. Or ces truands ignorent que cette belle jeune fille est la fiancée de Harry. Et quand on sait que notre amoureux est un surhomme capable de réaliser l'impossible, on plaint les « gentils petits terroristes sans défense ».

Lors de ma visite chez System 3, Stan Schembri, programmeur de *Vendetta* m'a fait une magistrale démonstration du jeu, trop heureux de me montrer sa dernière œuvre. Il avait l'air sûr du succès de son produit. Remarquez, on peut se permettre une telle assurance quand on possède, à son actif, des Hits tels que *Barbarian* et *Cauldron II*.

L'idée de Stan Schembri était de faire une arcade/aventure, à la *Last Ninja*, avec de nouveaux éléments pour qu'elle soit plus guerrière et plus complexe. « Je sais que les joueurs aiment bien jouer les Rambo, confie Stan, ils aiment tirer sur tout ce qui bouge avec une mitrailleuse, voilà pourquoi Harry est un super-soldat. Pour donner de la profondeur à *Vendetta*, j'y ai intégré toute une série d'actions et de puzzles que le joueur doit résoudre s'il veut progresser. »

Ainsi, Harry se lance à la poursuite des terroristes, mais encore faut-il qu'il agisse dans les règles. En effet, notre héros n'est pas un représentant de la loi et doit être capable de prouver le bien-fondé de ses actes.

Par conséquent, si Harry n'a pas de preuves de sa bonne foi et se fait interpeller par des policiers, il est arrêté comme un vulgaire truand ! Une caméra, par exemple, peut lui être très utile pour prendre des photos qui seront susceptibles de le disculper.

A l'écran, le jeu reprend à peu près le même système que *Last Ninja*, c'est-à-dire une représentation graphique à la *Crafton* et *Xunk*. Il y a quelques effets 3D et Harry peut déplacer des meubles par exemple.

Pour réussir sa mission, notre héros doit explorer plusieurs lieux, ramasser plusieurs objets, tuer des ennemis etc. « En ce qui concerne la partie puzzle et aventure, explique Stan, j'ai voulu éviter au joueur les tracasseries des puzzles insurmontables. Par exemple, quand Harry entre dans une nouvelle pièce, les endroits où des objets sont à prendre clignotent. Le vrai problème, pour le joueur, c'est de savoir où et quand il doit utiliser ces objets ! La carte, par exemple est indispensable pour pouvoir aller et venir. » En effet, pour se déplacer, Harry doit piloter une voiture (séquence arcade) et c'est à ce moment-là que la police peut l'arrêter. Ce voyage en voiture ne se passe pas sans heurts. Stan y a intégré quelques obstacles et quelques ennemis tel un hélicoptère.

Présenté dans cette avant-première sur *C 64*, *Vendetta* sera également développé sur *CPC*, *Spectrum* (fin mars). Une sortie est également prévue, plus tard, sur *ST*, *Amiga* et *PC*.

Dany Boolauck



Les terroristes tirent avant de poser la moindre question !



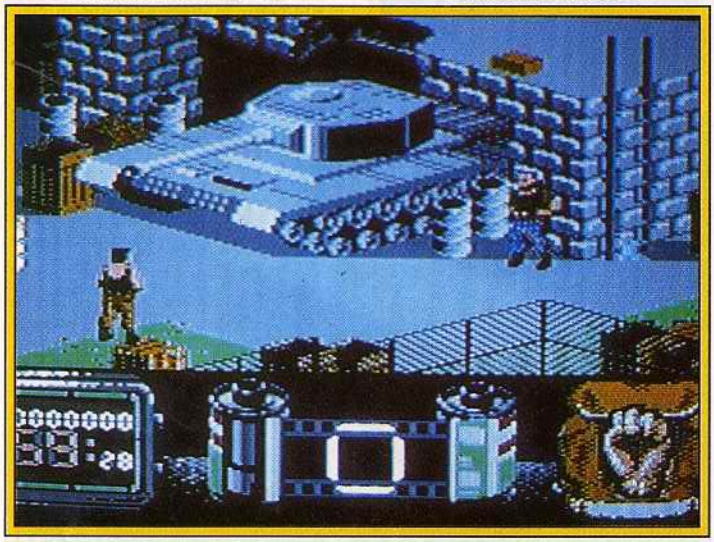
Le danger vient du ciel.



Combat au couteau.



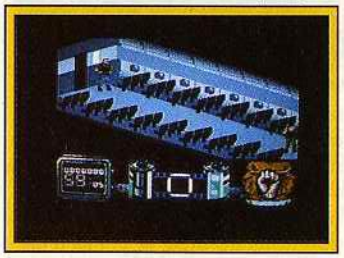
Un renégat de moins.



Explorez le moindre recoin, des objets y sont peut-être cachés.



Des graphismes corrects (C 64).



Où sont les otages ?



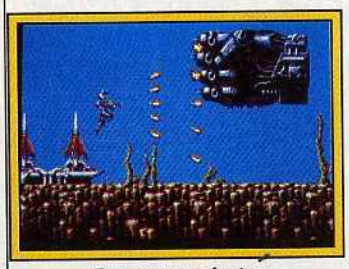
Accumulez les preuves.

Turrican

De l'action en perspective sur *Amiga* et *C 64*.

Une vieille légende raconte les années sombres que connurent les habitants de la Terre pendant le règne du Morgul. La légende vit dans le cœur des hommes et beaucoup croient que le Morgul est revenu pour régner de nouveau sur son royaume perdu. Vous êtes désigné comme étant le champion des humains, capable de les sauver.

Le scénario de *Turrican* est sans bonnes, ni mauvaises surprises. Ce jeu d'action nous vient de Rainbow Arts, la société éditrice de *Denaris* et *X-Out*. *Turrican* comporte treize niveaux qui constituent, au total, 1 000 écrans! Les concepteurs du jeu se sont décarcassés pour varier au possible les différents niveaux. Certains ressemblent aux paysages terrestres tandis que d'autres représentent des mondes d'une autre dimension. Là, les graphistes ont laissé libre cours à leur imagination. Le système reste très classique. Vous dirigez un personnage à travers les différents niveaux affrontant divers ennemis. Les concepteurs nous ont « préparé » plus de cinquante types de monstres, plus dangereux les uns que les autres. En plus, le jeu pullule de passages invisibles, de chambres secrètes, de tunnels obscurs, etc.



Turrican sur Amiga.

En outre, le désormais traditionnel monstre de taille gigantesque sera au rendez-vous à la fin de chaque niveau. Le Morgul, lui, vous attendra patiemment à la fin du dernier niveau... Si vous y parvenez. Mais, comme dans tout bon jeu qui se respecte, vous aurez à votre disposition les moyens nécessaires pour vaincre malgré un adversaire aux forces nettement supérieures. Hormis les habituels pistolets laser, vous aurez des canons photoniques, des accumulateurs d'énergie, etc. Les créateurs affirment que le jeu est si complexe qu'il faudrait des semaines, voire des mois avant de rencontrer le Morgul. Rainbow Arts nous présente *Turrican* sur *C 64* avec, en prime, quelques photos d'écrans de la version *Amiga*. Sa sortie est prévue pour avril 90. Des versions *ST*, *CPC* et *Spectrum* sont prévues.

Dany Boolauck



Votre personnage dispose d'armes très puissantes.

LOGIDREAM' S
LE SPÉCIALISTE DU LOGICIEL

TÉLÉPHONE : (16-1) 39 46 87 44











LISTE de JEUX GRATUITE sur simple demande, préciser la marque de l'ordinateur : AMIGA, AMSTRAD, APPLE, ATARI, C64, MSX, NINTENDO, PC, SEGA, ou THOMSON.
ACHAT et VENTE de matériels et d'ordinateurs d'occasion, contrôlés et garantis.

VENTES À L'ÉTRANGER, ENVOI RAPIDE : NOUS CONSULTER.

BON DE COMMANDE à envoyer à : **LOGIDREAM'S** - BP 315 78144 VÉLIZY CEDEX
NOM : ..... PRÉNOM : ..... TÉL. : .....
ADRESSE : .....
.....
Réf. : ..... Qté : ..... / Réf. : ..... Qté : ..... / Réf. : ..... Qté : .....
Réf. : ..... Qté : ..... / Réf. : ..... Qté : ..... Signature :
☐ Paiement joint (+ 17 F) ☐ Contre remboursement (+ 37 F frais)
TI77

NOUVEAU POINT DE VENTE
matériels toutes marques & logiciels :
IDÉAL +
2, avenue Gaston Boissier
92370 CHAVILLE
ouvert de 10h à 22h, 7 jours sur 7, sans interruption

Wings

Le prochain jeu d'aventure/simulation de Cinemaware va sûrement faire très mal. La beauté des graphismes et l'excellente qualité des bruitages nous ont séduit. Un futur Hit !

C'est le grand silence dans la salle d'ordinateurs de la rédaction de *Tilt*. Cinemaware vient de nous envoyer une préversion de *Wings* sur *Amiga*, leur futur gros titre. Le temps de chargement semble long car nous sommes impatients de voir ce que vaut le jeu. Ah ! ça commence, en fait, il n'y a qu'une séquence du jeu à voir, celle du combat aérien. On voit un pilote de la Première Guerre mondiale dans son avion et les graphismes sont toujours aussi somptueux. Mais dans quel univers évolue-t-il ? Là, la surprise est totale : il s'agit de graphismes vectoriels en 3D surfaces pleines ! C'est une grande première chez Cinemaware qui, jusqu'à présent, n'a utilisé que des dessins animés (des sprites). Le résultat de ce mélange de sprites et de graphismes vectoriels est somptueux. On s'y croirait. Par exemple, l'attaque d'avions allemands (les bruitages sont déments !) est fascinante. Quel superbe séquence, digne d'un jeu d'arcade.

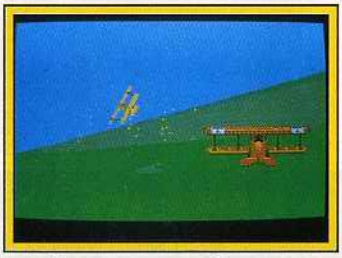
Wings retrace les aventures d'un pilote de la Première Guerre mondiale et comporte divers séquences dites d'action telles que combats aériens, bombardements, escortes d'avions de reconnaissance ou bombardiers, attaque de ballons d'observation, etc. John Cutter, l'auteur de *Wings*, nous confie : « Au départ je n'étais pas très chaud à l'idée de créer une simulation de combat aérien. Entrer en compétition avec les excellents simulateurs de vol actuellement disponibles sur le marché me semblait pure folie ! Ces hésitations se dissipèrent lors de mes recherches en bibliothèque sur cette période.

Quelle formidable époque où le mot héroïque avait un sens. Ces combats aériens étaient de véritables histoires d'hommes avant d'être des faits de guerre. Et c'est en lisant des articles de *National Geographic* (numéros d'après-guerre), et en visionnant des films tels que *Dawn Patrol* et *Hell's Angels* que j'entrevis l'ossature de *Wings*. Pour moi, *Wings* est plus qu'un simulateur de vol, c'est une simulation de la vie ! »

De son côté, Tim Hays, programmeur du jeu, nous explique : « Comme tout Cinemaware, *Wings* est un jeu d'aventure avec, comme élément principal, cette simulation de vol. Nous voulions à tout prix nous démarquer des simulateurs de vol traditionnels. Un jeu doit être amusant pour qu'il soit un succès. Or, beaucoup de joueurs sont intimidés par la complexité des simulations de vol actuels. *Wings* est une simulation de vol pour ceux qui détestent ces programmes où il faut constamment avoir un œil sur les cadrans du tableau de bord. Comme vos lecteurs pourront le constater sur les photos d'écrans, il n'y a pas de panneau de contrôle bourré de cadrans. Le tout est remplacé par un pilote vu de dos, et dont les réactions vous informent sur la situation. Par exemple, le pilote tourne la tête dans la direction de l'avion ennemi le plus proche. Bref, ce *Wings* apportera un irrésistible plaisir ludique. Et je ne vous parle pas du son,... et des autres effets spéciaux mis au point par notre équipe ! »

Et quelle équipe ! John Cutter, l'auteur, a travaillé sur *Three Stooges*, *Rocket Ranger*, etc. ; Tim Hays, programmeur, possède à son actif les *Harrier Strike Mission I et II* ; Jeff Hilbert, le graphiste, a fait *It Came From the Desert* et *Rocket Ranger* ; Dan Pinal, co-scénariste, a travaillé sur *Alternate Reality : le Donjon* et *Faery Tales* ; Randy Platt, co-programmeur, a participé à *It Came From the Desert*. Nous laisserons le dernier mot à Jerry Albright, producteur de *Wings* : « Nous avons commencé à travailler sur le projet en mai 1989. Le jeu est terminé à 70 % et nous espérons le commercialiser en avril/mai 1990. »

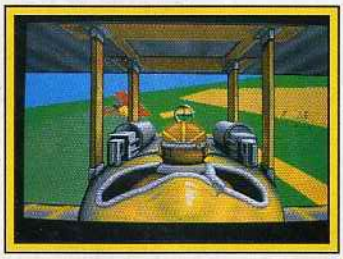
Dany Boolauck



Poursuivi par un adversaire.



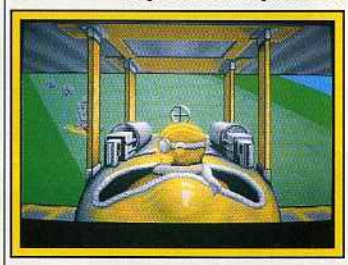
Séquence où le pilote harcèle les colonnes ennemies.



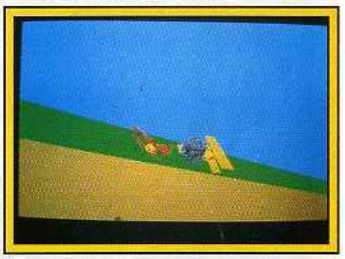
Une « bonne » rafale...



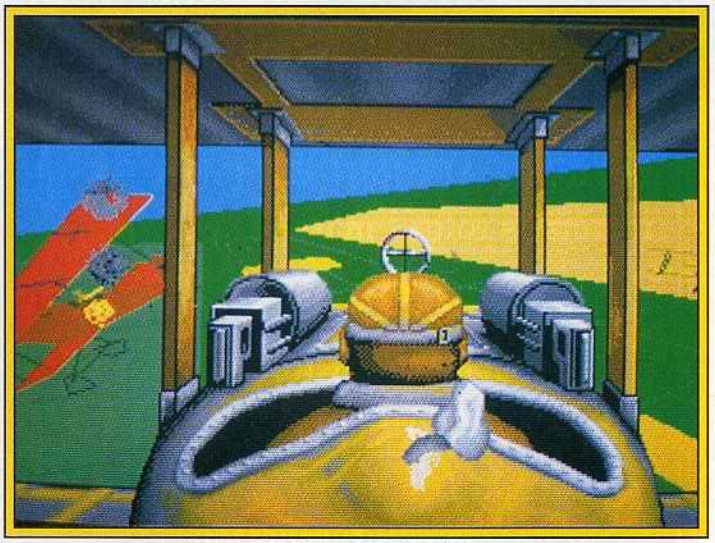
Touchez l'ennemi à mort !



Au suivant !



Gare aux collisions.



Pas de tableau de bord, surveillez les réactions du pilote.

ENCORE PLUS FORT QUE KICK OFF!!

Player Manager

CREEZ, ENTRAINEZ ET DIRIGEZ VOTRE PROPRE EQUIPE!

- La version améliorée de KICK OFF: La MEILLEURE simulation de football. Ultra rapide et ultra précise.
- Possibilité de définir votre propre tactique.
- Entraînez votre équipe et regardez les joueurs mettre en application votre nouvelle stratégie.
- Plus de 1000 joueurs dans le championnat. Chaque joueur a ses propres caractéristiques.
- Un marché du transfert hyper dynamique. Seuls les requins survivront!!!
- Possibilité de suivre un joueur particulier sur le terrain et de réviser vos jugements sur vos prochains transferts.
- Chargement et sauvegarde de toutes les options du jeu. Championnat et Coupe.





■ VOUS JOUEZ CAPITAINE

Vous avez maintenant la possibilité de contrôler toujours le même joueur ou celui le plus près de l'action , ce qui vous permettra avec une tactique personnelle de créer des ravages dans la défense adverse.

■ VOUS CHOISISSEZ LES TACTIQUES

Quatre tactiques efficaces vous sont proposées, mais vous pouvez en créer de nouvelles en déterminant, à l'entraînement, l'emplacement de chaque joueur en fonction de la position précise de la balle. Vous pourrez voir votre tactique en action à l'aide des lignes de trajectoires.

■ VOUS JOUEZ ENTRAINEUR

Pour monter dans la division supérieure, vous devrez trouver les tactiques gagnantes, acheter les bons joueurs sur le marché des transferts et sélectionner votre équipe. il vous faudra réussir le plus vite possible.

■ VOUS CHOISISSEZ LES JOUEURS

Chaque joueur possède ses propres qualités: précision de tir et de passe, vitesse, concentration, agressivite, qualite de tackles. D'autres facteurs rentrent aussi en ligne de compte: l'age, l'expérience, le poids, le tempérament le moral du joueur, les blessures et le nombre d'avertissements peuvent compromettre vos plans.

PLAYER MANAGER VOUS FAIT VIVRE DE MANIERE HYPER REALISTE
dans la peau d'un capitaine d'équipe, d'un manager et d'un joueur. Attention vos supporters vous observent!!

Programmé par l'équipe de KICK OFF, TILT D'OR 1989, 4 D'OR 1989, AWARD DU MEILLEUR JEU DE L'ANNEE 1989 EN GRANDE BRETAGNE.

ANCO

AMIGA - ATARI ST
Bientôt disponible sur C64 et AMSTRAD CPC
ANCO SOFTWARE: Tel: 16 (1) 45 09 19 99

Prince of Persia

Ce jeu d'aventure/arcade, signé Broderbund est fabuleux. Déjà disponible sur *Apple* et *IIGS*, *Prince of Persia* a déjà fait ses preuves sur 8 bits. Gageons que, sur 16 bits, il connaîtra le même succès.

Les Applemaniacs (petit groupe d'irréductibles dont je suis) connaissent bien ce fabuleux jeu d'aventure/arcade. En effet, Broderbund reste fidèle à *Apple* et continue de produire des créations originales sur cette machine. Mille excuses aux possesseurs d'*Apple II* et *IIGS* mais nous n'avions pas le droit de parler de ce jeu avant sa sortie sur 16 bits. lamentable conversion sur 16 bits. Ce n'est pas le cas pour *Prince of Persia* qui est un joyau d'un point de vue aussi bien ludique que technique. Avec *Karateka*, J. Mechner a prouvé qu'il était un maître dans le domaine de l'animation. Il va encore plus loin avec *Prince of Persia*.

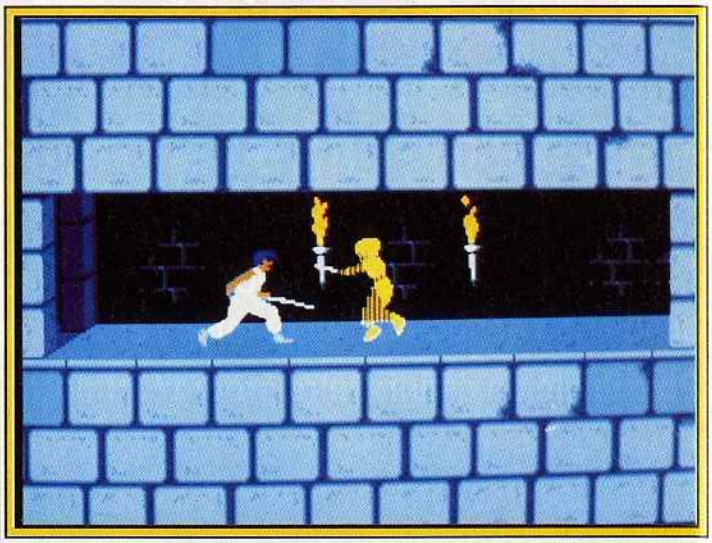
Que ce soit sur *Apple II* ou sur *PC* le jeu surprend par l'extraordinaire réalisme de l'animation. Le héros court, saute, s'accroupit, marche, se bat à l'épée avec une finesse et une précision dans les mouvements qui laisse le spectateur pantois ! Pour atteindre ce degré de perfection, Jordan Mechner a longuement étudié les modes naturelles de la locomotion de l'homme. L'idée n'est certes pas nouvelle, les créateurs de *Barbarian II* (Palace Software) ont fait la même démarche pour animer leurs personnages. Mais ces derniers bougent au rythme de trois attitudes par mouvement. En revanche, la série d'attitudes intermédiaires du héros de *Prince of Persia* est si impressionnante que le mouvement restitué est d'une fluidité presque naturelle. On n'est pas loin des 20 images/seconde.

Pour les combats à l'épée, J. Mechner a visionné des kilomètres de films des années trente, époque où les histoires de cape et d'épée étaient très prisées. Le résultat est époustouflant : les attitudes des personnages sont d'un réalisme incroyable.

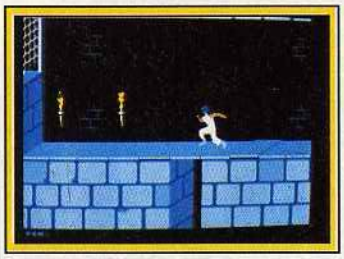
Evidemment, ces effets cinématographiques utilise beaucoup de mémoire, ce qui laisse peu de place pour les éléments ludiques du jeu. Là encore, on est à la fois séduit et médusé par le contraste entre la simplicité des gestes que fait le héros et la complexité, la variété des pièges.

Le scénario ressemble beaucoup à celui de *Karateka*. Un jeune inconnu, aimée de la princesse de Perse est emprisonné par le Grand Vizir qui tente de prendre le pouvoir... et la princesse. Vous devez sauver la princesse et le royaume. Gérable au joystick ou au clavier, *Prince of Persia* est déjà disponible sur *Apple II*. Il sortira en avril/mai sur *ST* et *PC* et en septembre sur *Amiga* et *CPC*. Quant à la version *Mac II* c'est le mystère.

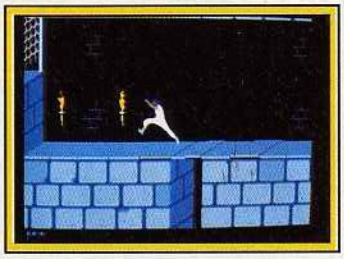
Dany Boolauck



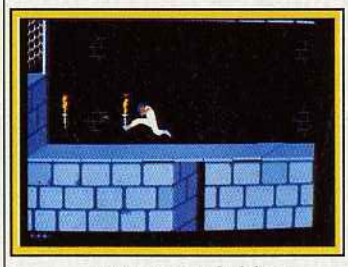
Les combats sont très réalistes et prenants.



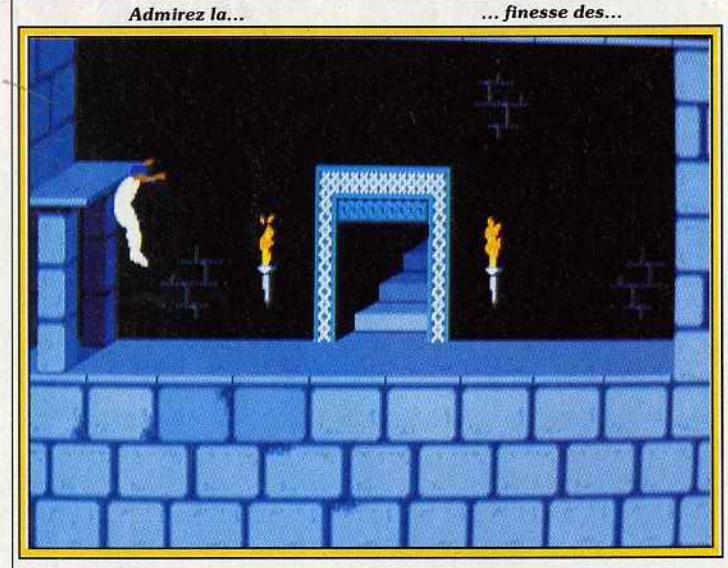
Admirez la...



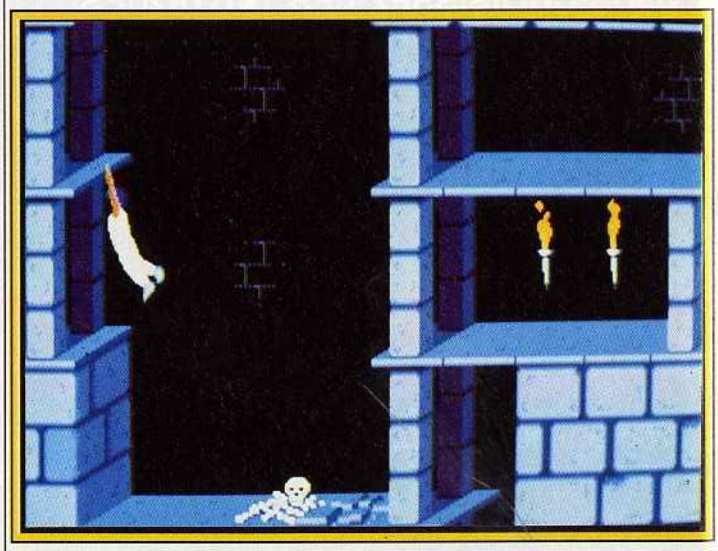
... finesse des...



... mouvements du héros.



L'animation du personnage atteint une rare perfection.



La moindre faute de jugement et c'est la mort.

Les Top NASA

TOP 8 bits

LES JUSTICIERS
OCEAN, AMSTRAD CPC

WILD STREET
TITUS, AMSTRAD CPC

OPERATION THUNDERBOLT
OCEAN, AMSTRAD CPC

CHASE HQ
OCEAN, AMSTRAD CPC

TURBO OUT RUN
US GOLD, AMSTRAD CPC

GHOSTBUSTER 2
ACTIVISION, AMSTRAD CPC

LES VAINQUEURS
US GOLD, AMSTRAD CPC

GHOULS'N GHOST
US GOLD, AMSTRAD CPC

LES 100 % A D'OR
OCEAN, AMSTRAD CPC

12 JEUX EXCEPTIONNELS
GREMLIN, AMSTRAD CPC

BEST OF CODE MASTERS VOL3
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC

NINJA WARRIOR
VIRGIN, AMSTRAD CPC

BEST OF CODE MASTERS VOL4
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC

BATMAN THE MOVIE
OCEAN, AMSTRAD CPC

CRAZY CARS 2
TITUS

NASA électronique



LE JEU DU MOIS

LES VOYAGEURS DU TEMPS

TOP 16 bits

LES VOYAGEURS DU TEMPS
DELPHINE SOFTWARE, ATARI/ST, AMIGA

F-29
OCEAN, ATARI/ST, AMIGA

LES JUSTICIERS
OCEAN, ATARI/ST

OPERATION THUNDERBOLT
OCEAN, ATARI/ST, AMIGA

GHOSTBUSTER 2
ACTIVISION, ATARI/ST, AMIGA

CHASE HQ
OCEAN, ATARI/ST, AMIGA

LES VAINQUEURS
US GOLD, ATARI/ST, AMIGA

KICK OFF
ANCO, ATARI/ST, AMIGA

STRIDER
US GOLD, ATARI/ST, AMIGA

LES GEN D'OR
OCEAN, ATARI/ST, AMIGA

SHERMAN M4
LORICIELS, ATARI/ST, IBM PC

RVF HONDA
MICROSTYLE, ATARI/ST, AMIGA, IBM PC

KNIGHT FORCE
TITUS, ATARI/ST, AMIGA, IBM PC

POPULOUS
ELECTRONIC ARTS, IBM PC, ATARI/ST

HARD DRIVIN
DOMARK, ATARI/ST

47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53.66.93.99
49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
64600 ANGLET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte T : 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T : 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2928, route de Grasse T : 93.74.18.06
59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90
95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier T : 39.61.40.44
13200 ARLES 2, bis place Lamartine T : 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T : 90.85.82.10
73000 BASSENS CHAMBERY Ct. Com. Galion. rue Centrale T : 79.70.53.33
90000 BELFORT 52, faubourg de France T : 84.28.38.21
25000 BESANCON Ct. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03
62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.98.10
92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurès T : 46.05.59.04
62200 BOULOGNE SUR MER 25/27 rue Thiers T : 21.83.14.15
13470 CABRIES PL CAMPAGNE Ct Com. Barneoud Bt. B T : 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T : 31.86.65.30
62100 CALAIS Centre Commercial Continent T : 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
37170 CHAMBRAY LES TOURS Ct. Com. Chambray 2 T : 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T : 37.21.28.28
50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T : 33.20.52.52
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T : 44.86.00.02
71680 CRECHE/SAONE Gal. March. des Bouchardes T : 85.37.16.55
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN186 T : 48.98.31.51
76200 DIEPPE Centre Commercial Mammouth T : 35.82.99.84
59140 DUNKERQUE 98/102 bd Alexandre III T : 28.63.89.77
38130 ECHIROLLES Ct. Com. Espace Comboire T : 76.33.34.81
69130 ECULLY Centre Commercial Le Perollier T : 78.33.68.01
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50
27000 EVREUX Cap Caer Normanville T : 32.31.17.17
91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59
83600 FREJUS 805, avenue de Lattre de Tassigny T : 94.53.32.02
72000 LE MANS C.C. Beauregard Interm. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T : 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, avenue Cantini T : 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermonde T : 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85
68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89
54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40
06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87
06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
62900 NOYELLES GODAULT C. Commercial Auchan T : 21.49.77.01
75010 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
75011 PARIS 31, avenue de la République T : 43.57.97.91
75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00
75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13
75013 PARIS Ctre Com. Massena place Venetie T : 45.83.48.92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T : 43.27.79.11
75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97
64000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte T : 59.30.64.66
34470 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet T : 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarguel T : 68.34.07.62
86000 POITIERS place du Marché N. Dame La Grande T : 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU rue du 18 Juin C.C. Beaulieu T : 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T : 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T : 35.03.95.15
95200 SARCELLES Centre Commercial Les Flanades T : 34.19.61.00
93270 SEVRAN Centre Commercial Beau Sevran T : 43.83.41.11
93200 ST DENIS 3, Cours des Arbaletriers T : 48.20.12.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T : 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T : 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL Ct. Com. St Genis 2 les B Barolles T : 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE Ctre Com. Auchan T : 38.43.51.20
91700 STE GENEVIEVE/BOIS 96, route de Corbeil T : 60.16.28.50
67000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 88.22.34.00
65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrère T : 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaurès T : 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, boulevard Lascrosses T : 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T : 25.73.73.89
26000 VALENCE Centre Commercial Valence II T : 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN Ct. Com. du G. Vire. 1, av. Gabriel Péri T : 72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Ctre Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambière T : 74.23.48.82

Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN NATHAN LOGICIELS

LHX Attack Chopper

Grâce à ce logiciel, vous pourrez piloter le LHX Attack Chopper, le futur hélicoptère de l'armée américaine. Ce titre d'Electronic Arts sera peut-être LA simulation d'hélicoptère sur *PC*.

Que les amateurs de simulations d'hélicoptères se réjouissent, ils auront bientôt autre chose que *Gunship* (de Microprose) ou *3D Helicopter* (de Sierra) à se mettre sous la dent. *LHX Attack Chopper* vous propose une série de vingt missions (cinq niveaux de difficulté) telles que l'attaque d'une base ennemie, la destruction de chars d'assaut ou encore l'escorte d'avions alliés.

Ces missions militaires ont pour décor les points militairement chauds de la planète : Proche-Orient, Sud-Est asiatique et Amérique latine. Les concepteurs n'avaient visiblement pas prévu les récents bouleversements dans les pays de l'Est ! Quatre types d'hélicoptères, chacun ayant ses propres caractéristiques, sont sur le pied de guerre. Ce sont tous des modèles américains : Apache, Blackhawk, Osprey et LHX Attack Chopper. C'est ce dernier qui nous intéresse car le LHX est considéré comme l'arme la plus complète et la plus mortelle de l'aviation militaire américaine... dans un futur proche !

Les choses deviennent intéressantes quand on apprend que ce fameux LHX n'est pas encore opérationnel ! Comment Electronic Arts, éditeur de cette simulation, a-t-il pu obtenir des informations ultra-confidentielles du Pentagone sur cet appareil afin de les intégrer dans une simulation ? On parle bien de fuites mais rien ne transpire des murs d'Electronic Arts. Voilà de quoi rendre curieux le plus blasé des journalistes. Un saut chez Electronic Arts et me voilà devant un *PC* (EGA), attendant que le jeu *Attack Chopper* charge.

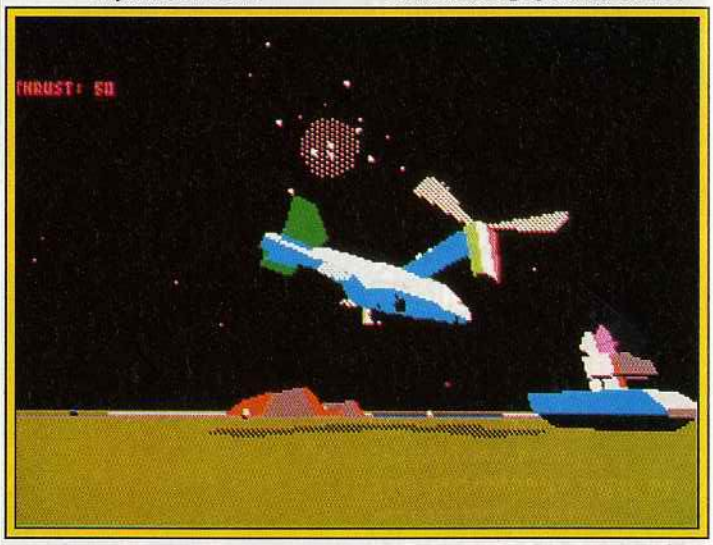
Je demande à voir le LHX mais on m'explique qu'on ne peut voir que les missions avec l'hélicoptère Apache car il s'agit d'une préversion.



La fonction zoom.



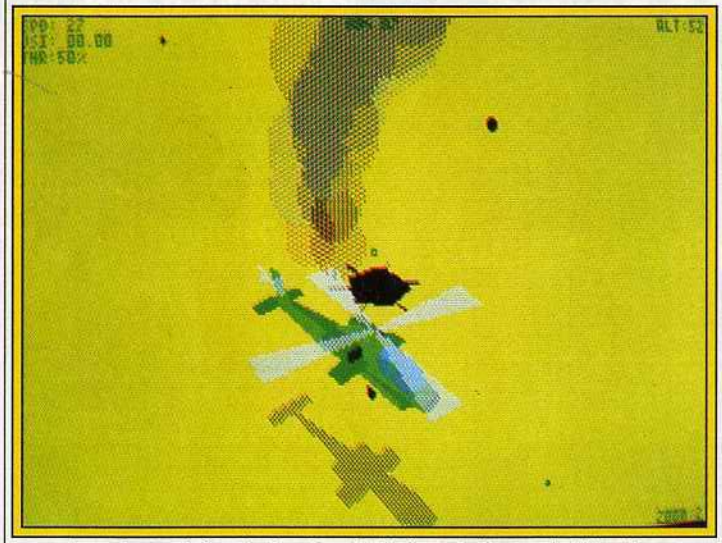
D'excellents graphismes sur PC.



Attaque de nuit, à basse altitude, d'un lanceur de missiles.



Paré pour le décollage.



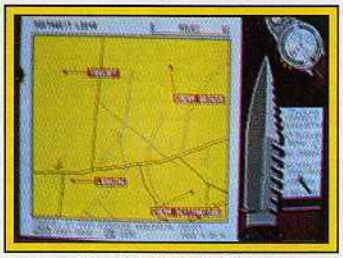
La colonne de fumée témoigne de la force de frappe de l'Apache.



Lancement d'un missile.



Sus à l'ennemi !



Pendant le briefing.

C'est parti pour une mission en plein désert. Doté de graphismes vectoriels, surfaces pleines, LHX surprend par la vitesse de l'animation. C'est vrai sur un 386 mais il faut s'attendre à ce qu'il soit moins rapide et saccadé sur un *XT* (en mode EGA) par exemple.

Moteur ! l'appareil s'élève, on voit son ombre... puis une autre un peu plus petite ! C'est celle d'un hélicoptère ennemi qui survole la base ! Immédiatement je cherche à avoir un contact visuel avec lui, je prends de l'altitude (je note que la maniabilité de l'appareil est excellente). Grâce à l'un des douze points de vues extérieurs, dont les possibilités dépassent celles des simulations actuelles (fabuleux effets visuels), je repère l'appareil. Le combat est immédiat et rapide et se termine par ma défaite.

Mes premières impressions se basent sur une préverion et doivent, de ce fait, être prises avec les réserves habituelles. *LHX Attack Chopper* offre ce que *Gunship* et *3D-Helicopter* n'avaient pas, c'est-à-dire des points de vues extérieurs (lacune de *Gunship*), de superbes graphismes et animation (*Gunship* et *3D-Helicopter* sont nettement dépassés). La sortie du jeu est prévue pour la fin mars sur *PC*. Des versions *ST* et *Amiga* pourraient voir le jour dans les mois à venir.

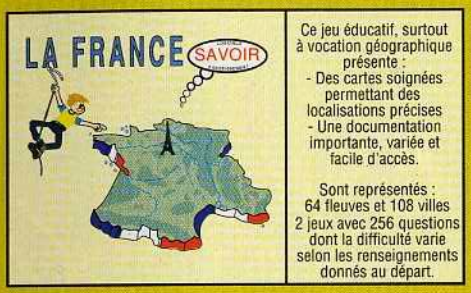
Dany Boolauck

LOGICIELS
SAVOIR
D'ENSEIGNEMENT

Vous présente

Ses éducatifs

LA FRANCE



Ce jeu éducatif, surtout à vocation géographique présente :
- Des cartes soignées permettant des localisations précises
- Une documentation importante, variée et facile d'accès.

Sont représentés :
64 fleuves et 108 villes
2 jeux avec 256 questions dont la difficulté varie selon les renseignements donnés au départ.

L'ALLEMAGNE



Partez à la découverte de l'Allemagne
Sont représentés :
11 pays, 20 fleuves, 11 régions et 34 villes de R.F.A.,15 districts et 20 villes de R.D.A., 30 villes de pays voisins.

Jeux avec 163 questions :
- 1 avec réponses en Allemand
- 1 avec réponses en Français

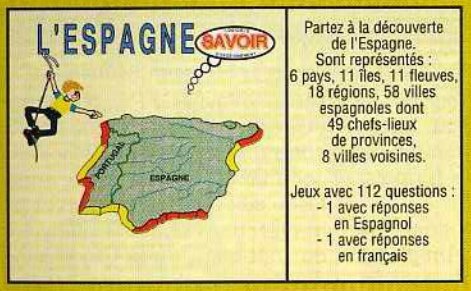
L'ITALIE



Partez à la découverte de l'Italie
Sont représentés :
10 pays dont 9 voisins, 10 fleuves ou affluents, 20 régions, 4 lacs, 94 capitales de provinces, 9 villes voisines

Jeux avec 181 questions :
- 1 avec réponse en Italien
- 1 avec réponse en Français

L'ESPAGNE



Partez à la découverte de l'Espagne.
Sont représentés :
6 pays, 11 îles, 11 fleuves, 18 régions, 58 villes espagnoles dont 49 chefs-lieux de provinces, 8 villes voisines.

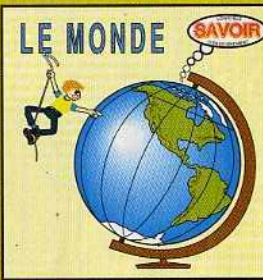
Jeux avec 112 questions :
- 1 avec réponses en Espagnol
- 1 avec réponses en français

L'ANGLETERRE



Partez à la découverte des Iles Britaniques.
Programme réduit :
Jeu avec 51 questions
*Programme complet :
Jeu avec 298 questions
(Moins de 10 noms propres anglais ayant une traduction française, toutes les réponses sont demandées en anglais)

LE MONDE



Apprenez les noms de 154 pays de notre planète, avec, pour chacun, la localisation de la capitale la superficie, la population et le produit national brut par habitant.
Admirez les 100 drapeaux réalisés devant vous par l'ordinateur.
4 cartes :
Afrique, Amérique, Asie Océanie, Europe.
Jeux sur les noms de 154 pays et ceux des 154 capitales.

L'ILE DE FRANCE



Logiciel éducatif portant sur les régions de France, et plus particulièrement sur une région; idéal pour l'éveil des petits et pour la curiosité des plus grands.
Toutes les régions de France sont disponibles.

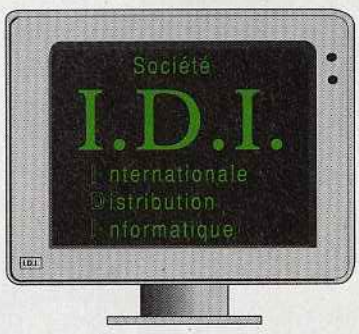
Ce programme présente :
La France, une des 22 régions et une partie éducation civique.

PROCHAINEMENT ANATOMIE

Découvrez l'anatomie du corps humain, un passionnant panorama éducatif de la merveilleuse machine qu'est l'homme.
Croquis détaillés avec animations :
Digestion
Nutrition
Squelette

Ces logiciels éducatifs sont disponibles sur :
Disquette AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128
Disquette THOMSON TO8*- TO8D - TO9 - TO9+
Disquette PC 5"1/4 et 3"1/2
512 Ko minimum
C.G.A - E.G.A - V.G.A

Ces logiciels sont distribués par :



☎ 86 30 81 30

Sales Curve et Accolade Europe

De gros titres en préparation chez Sales Curve et Accolade. *Silkworm IV*, un shoot'em up, et *Gunboat* qui vous mènera au cœur du danger.

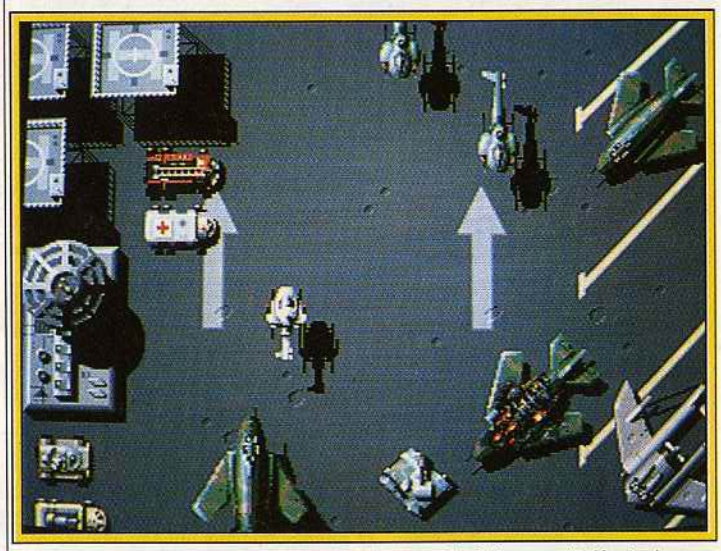
La société Sales Curve est peu connue du grand public. Pourtant certains de ses produits sont des Hits tels *Silkworm* (Tilt d'or du meilleur shoot'em up pour la version *Amiga*) et *Ninja Warriors* que les amateurs connaissent bien. Dirigé par une charmante jeune femme, Jane Cavanagh, Sales Curve était au départ une société prestatrice de services (marketing). Les exigences de la profession l'ont graduellement amenée à avoir une structure d'une éditrice de jeux ! Sales Curve est distribué en France par Virgin. La qualité des jeux, notamment *Ninja Warriors* sur *Amiga*, nous a incité à voir de plus près leurs futurs produits. C'était une bonne idée ! Le prochain shoot'em up de Sales Curve est plus que prometteur ! Il est inspiré de *Silkworm*, mais le jeu propose tellement d'innovations par rapport à l'original qu'ils l'ont nommé... *Silkworm IV*.

Doté d'un scrolling (défilement) vertical et servi par de somptueux graphismes, *Silkworm IV* sera jouable à deux. L'un contrôle un hélicoptère tandis que l'autre pilote une jeep surmontée d'un canon pivotant à 360 degrés. Il n'y aura... qu'un seul niveau comportant 250 écrans ! Il vous faudra environ une heure pour finir le jeu. Le même système de chargement continuel, utilisé dans *Ninja Warriors*, sera repris. Autrement dit, à aucun moment, le jeu ne s'arrêtera ni ne se figera pour charger les séquences suivantes : ce sera de l'action non-stop ! La variété des décors a permis aux auteurs de placer des bases dans des lieux où le joueur-pilote de la jeep changera de moyen de locomotion. Selon le type de terrain, il troquera sa voiture contre un bateau ou un hélicoptère. La conception des décors est très originale. Normalement, le graphiste dessine, pour une forêt par exemple, des blocs représentant des arbres qui sont ensuite assemblés pour créer le décor forestier. Dans *Silkworm IV*, le graphiste, dessine un arbre (un sprite) qu'il peut multiplier à volonté pour créer une forêt. L'effet est saisissant lorsque la jeep passe sous les arbres, on la voit à travers les feuilles ! Cette méthode prend beaucoup de place mémoire et la vitesse d'animation risque de s'en ressentir. Ronald Pieket-Weeserik, le programmeur, m'a assuré qu'elle sera fluide sur *Amiga* (sur *ST* ce sera moins évident) ! Bon, attendons la sortie du programme en juin/juillet (sur tous les formats) pour voir la bête !

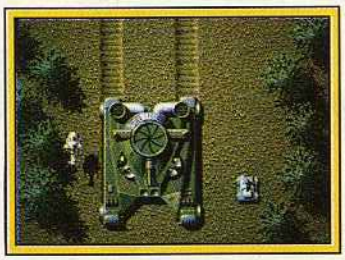
J'ai également vu, en cours de développement sur *Amiga* et *C 64*, une adaptation du coin-op nommé *Saint Dragon*. Nous y reviendrons dans un prochain *Tilt*.

Je termine avec deux produits Accolade. Non, Sales Curve n'est pas une filiale d'Accolade, ni l'inverse. Il se trouve que Jane Cavannagh est également à la tête d'Accolade Europe ! En fait, les deux sociétés utilisent des structures communes. Donc, les prochaines sorties sous ce label sont *Gunboat* et *Powerboat*. Ce dernier est une course de bateaux ultra-rapides (avec des graphismes vectoriels 3D, surfaces pleines), très réaliste et assez prenante. Il sortira en avril sur *PC, ST, Amiga* et *C 64*. *Gunboat* est une simulation militaire qui vous place aux commandes d'une vedette armée jusqu'aux dents. Vous devez patrouiller dans les fleuves et rivières du Viêt-nam, de la Colombie et de Panama. Sa sortie est programmée pour mars sur *PC*.

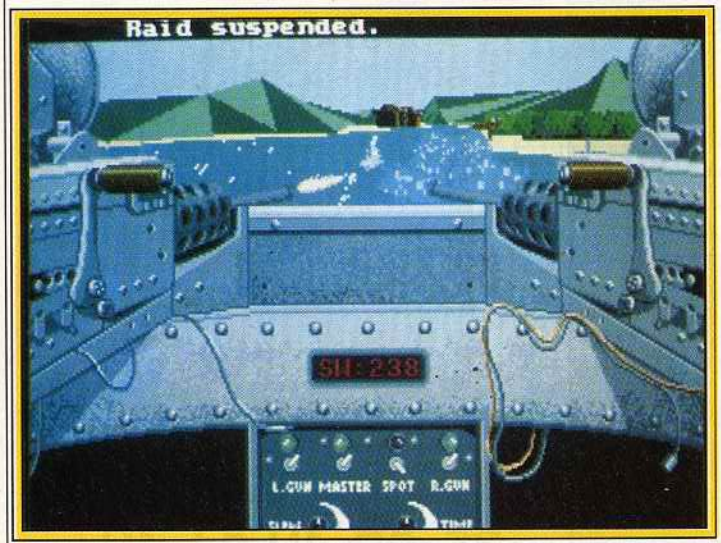
Dany Boolauck



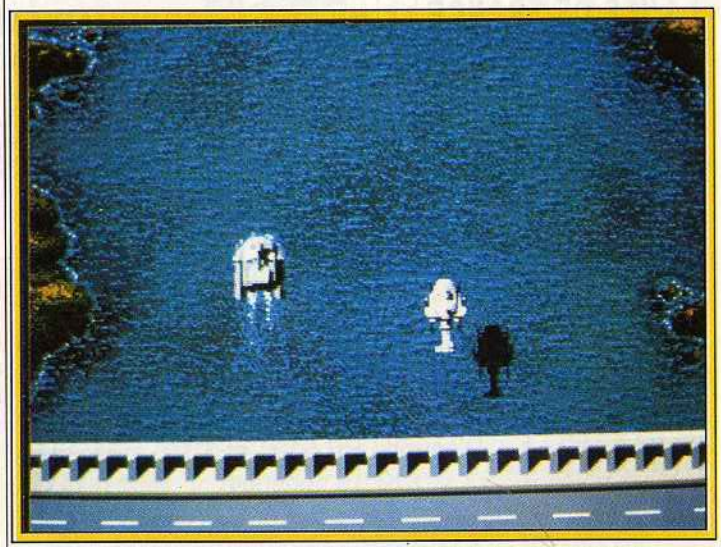
Notez l'excellente qualité des graphismes de Silkworm IV (Amiga).



Un sprite à la Battle Squadron.



Gunboat d'Accolade sera bientôt sur PC.



Transformez votre jeep en véhicule aquatique dans Silkworm IV.

DRAKKHEN



ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES

INFOGRAMES

Centurion, Defender of Rome

Ce logiciel, signé Electronic Arts, est un jeu de rôle/stratégie. Il vous propose de revivre le parcours d'un officier vers le glorieux titre d'Empereur de Rome.

« Je viens, je vois, je conquiers. » Grâce à cette devise très simple et très directe, Jules César devint l'un des plus grands conquérants qu'ait connu cette Terre. Avec *Centurion, Defender of Rome*, Electronic Arts vous propose de revivre le glorieux parcours de César. Le jeu retrace la montée au pouvoir de l'officier romain que vous incarnez. Cette ascension dans la plus forte armée de l'Europe de 275 avant J.-C. (bonjour l'anachronisme ! NDLR) ne se fera que si vous avez à la fois l'étoffe d'un stratège, d'un diplomate et d'un meneur d'hommes.

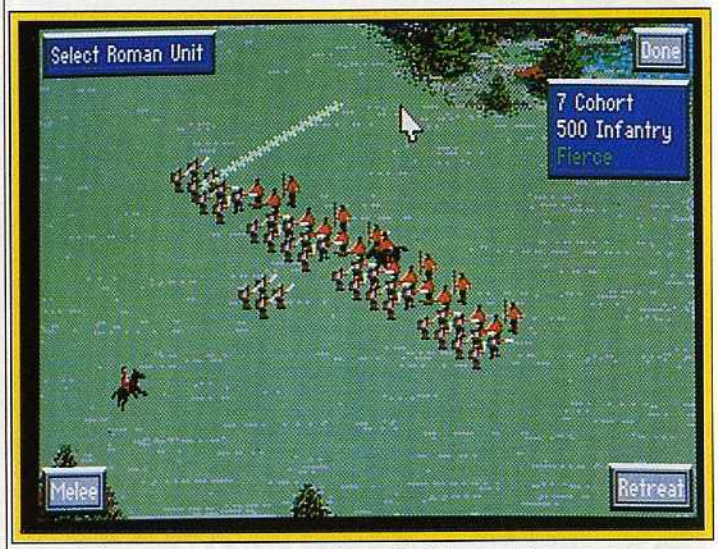
Centurion, Defender of Rome est un jeu de rôle/stratégie développé par Evan Robinson, Nicky Robinson et par Kellyn Beeck, le créateur de *Defender of the Crown*. Les softs de stratégie sont souvent trop complexes et nécessitent un long apprentissage pour tirer le maximum d'un système de jeu habituellement indigeste. Pire encore, les combats sont lents et traités de façon abstraite (en général, c'est l'ordinateur qui les gère) et font fuir les joueurs qui aiment « voir ce qui se passe ». Rien de tel dans *Centurion*. Le joueur intervient dans tous les compartiments du jeu et contrôle personnellement, s'il le désire, le déroulement des combats.

Au départ, vous disposez de quelques troupes de fantassins. Les cavaliers ne sont pas disponibles dans un premier temps (ils sont trop coûteux). A partir de là, vous devez vous lancer dans des conquêtes qui sont d'excellents remplins pour gravir, au fil de vos victoires, les échelons de la hiérarchie romaine. Il vous faut donc partir en campagne vers des contrées barbares comme la Gaule ou la Grande-Bretagne. Les rencontres en terres inconnues sont nombreuses et donnent souvent lieu à des combats. Ainsi, vous pourrez piller allègrement ces pauvres barbares en cas de victoire. Ces actes belliqueux rapportent à la fois gloire militaire et richesse. L'argent, élément vital pour un homme de guerre, vous permet d'acquérir des cavaliers et même de disposer d'une flotte afin de semer la terreur et la mort en Méditerranée.

Le stade suivant consiste à gérer les territoires conquis (prélèvements d'impôts, installation de bases, etc.). conquérir un pays n'est pas une mince tâche, le garder est tout aussi difficile. En effet, les nations avoisinantes n'attendent qu'un relâchement de votre vigilance pour attaquer ! D'autre part, le peuple romain lui-même pose quelques problèmes. Son mécontentement à votre égard peut vous coûter les montées en grade tant convoitées. Quelques actes purement démagogiques peuvent vous sortir de ce mauvais pas. Organisez des jeux... si vous avez de l'argent ! Combats de gladiateurs, courses de chars sont au programme. Là encore, le joueur peut contrôler un personnage ou un char.

La version que nous possédons tourne sur *PC* (CGA, MCGA, EGA, Tandy, VGA). Les possesseurs d'une carte sonore Adlib pourront apprécier les superbes bruitages (paraît-il) qui meublent le jeu. Sortie prévue en mai. Des versions *Amiga* et *C 64* suivront.

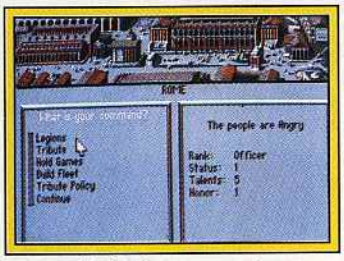
Dany Boolauck



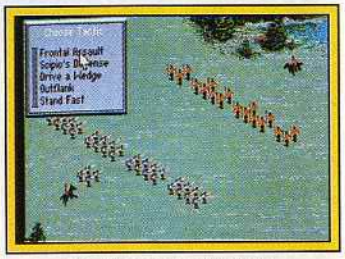
Affrontement contre une armée particulièrement bien entraînée.



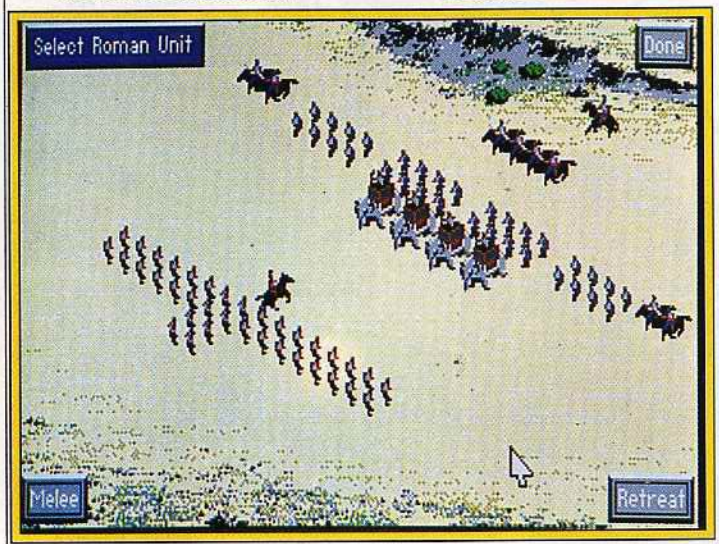
Le théâtre des opérations.



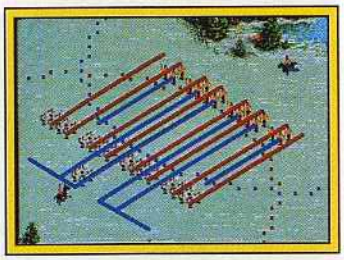
Choix des commandes.



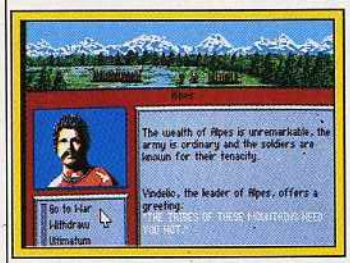
Décidez d'une tactique.



Pendant le combat, le joueur contrôle personnellement ses hommes.



Visualisation de l'attaque.



Dialogues avec un barbare.

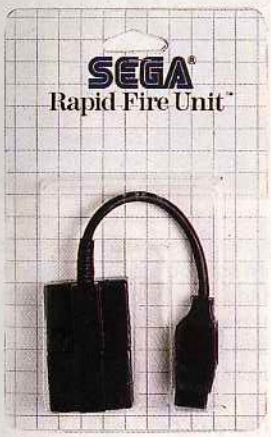
AUCHAN

HYPERS ACCROS : VISEZ LES PETITS PRIX

DU 1er AU 30 AVRIL 1990



En cadeau ce mini C.D.





L'ensemble avec la console Sega.

749F

Les jeux sont au programme, et Auchan freine ses prix sur la console Sega accompagnée de son accélérateur de tir (le rapid fire), de 2 manettes, d'un jeu et d'un mini-disque compact, le tout proposé à seulement 749 F.

Pour faire vos jeux ? Misez sur Auchan !

La vie Auchan

Auchan sponsor officiel du 2nd European Videogames Championship

Dans la marmite de Domark

En considérant la variété des thèmes traités par les produits Domark, on peut parier que chacun y trouvera de quoi alimenter son glouton d'ordinateur. De l'aventure, de la stratégie, de l'action et de la réflexion, tout y est.

Beaucoup de titres en préparation chez Domark pour les mois à venir. Certains d'entre eux sont à surveiller de près, car ils possèdent un potentiel ludique indéniable. Commençons par *Cyberball* qui est une simulation sportive futuriste ! Il s'agit tout simplement d'un jeu directement inspiré du football américain (une sorte de rugby) dont les joueurs sont des robots ! Les règles sont quasiment identiques au sport national yankee. Chaque camp dispose de deux équipes, l'une offensive et l'autre défensive. Le jeu consiste à faire un *touchdown*, c'est à dire traverser, balle en main, la zone de buts du camp adverse nommé *touchline*. Le programme vous offre des plans d'attaque et de défense dont le choix, ainsi que la bonne réalisation, détermine vos chances de victoire. Tout se complique quand on sait que les robots peuvent être endommagés lors des mêlées. En outre, la balle est une bombe qui s'échauffe et explose au bout de quelques courtes minutes ! Chaud devant ! Soft de stratégie/action (où l'on peut jouer à deux), *Cyberball* devrait déjà être disponible sur *ST* et *Amiga*. Les versions *CPC*, *Spectrum* et *PC* suivront.



Une aventure en 3D.



Castle Master sur ST.

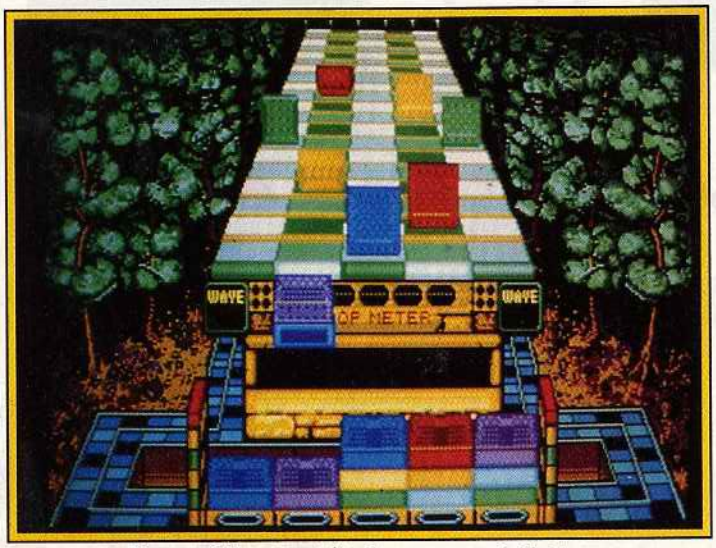
Castle Master est un jeu d'aventure servi par des graphismes vectoriels en 3D, surfaces pleines. Le peu que j'en ai vu m'a tout de suite plu. Exclusivement visuel, l'univers de *Castle Master* rappelle celui de *Dungeon Master*. Gageons que les aventuriers se lanceront à corps perdu dans la chasse aux esprits que propose le jeu. Sortie sur *ST* et *Amiga* en avril. Une version *PC* est prévue. En ce qui concerne l'adaptation du coin-op nommé *Klax*, nous l'attendons avec impatience. J'ai pu y jouer sur la version arcade. On n'en décroche plus ! Même s'il s'agit d'aligner des briques comme dans *Tetris*, *Klas* ne tombe absolument pas dans le remake. Un tapis roulant transporté des briques que vous devez prendre à l'aide d'une plaque à bascule. Vous devez récupérer toutes les briques et les faire tomber dans un bac selon une configuration ou un quota précise au début de chaque niveau. Le joueur peut entasser jusqu'à cinq briques sur sa plaque ou même les rejeter sur le tapis roulant (mais elles reviennent vite !). Ce jeu extrêmement prenant sortira vraisemblablement sur tous les formats en avril.



Cyberball, un jeu d'action/stratégie (Amiga).



Choix des tactiques (ST).



Klax, sur ST, est peut-être le successeur de Tetris.



Escape from the Planet...



... of the Robot Monsters (ST).

Terminons ce tour d'horizon avec *Espace from the Planet of the Robot Monster* qui veut dire Évasion de la planète des monstres robots. Ce jeu d'arcade se pratique en solo ou à deux en mode simultané. Les Reptilons, de vils extraterrestres, ont kidnappé des scientifiques et notamment le professeur Sarah Bellum. Le jeu consiste à explorer les différents niveaux des usines situées sur la planète X. Des hordes de robots vous harcèlent pendant que vous libérez les otages. L'unique mode de communication entre les robots et vous, ce sont les décharges de canon-laser ! On retrouve les ingrédients classiques du jeu d'arcade avec des bonus et autres cristaux énergétiques. La sortie de ce logiciel est prévue sur tous les formats en mai. Nous vous donnerons plus de détails dans les tests qui paraîtront dès l'arrivée de ces jeux.

Dany Boolauck

...maintenant, découvrez la 1ère double simulation !

TENNIS Cup



AMIGA SCREENS

DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC. PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : DE 199 à 249 F SELON MACHINES.

UN REALISME JAMAIS ATTEINT
—Des animations et un environnement sonore exceptionnels.
—Un double écran qui permet à chacun des joueurs de se trouver au 1er plan.

TOUS LES COUPS DU TENNIS SONT PRÉSENTS.
—Les services, les volées, les coups de fond de court, les smashes, les amorties, les lobs...
—Tous les effets : lift, coupé et plat.

TOUS LES TYPES DE JEU.
—simple, double, entraînement.
—match d'exhibition, tournoi, coupe DAVIS.
—1 ou 2 joueurs.
—durée d'un match paramétrable.
—32 adversaires vraiment différents.
—1 éditeur permettant de créer soi-même ses adversaires.

36 15 LORI
des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner

LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18



TILT Auchan

FINALES RÉGIONALES

mercredi 9 mai 1990 Dans chacun des 4 magasins
5 chèques de 1 000 francs

FINALE NATIONALE

samedi 27 octobre 1990 au Salon de la Micro

1er prix : 1 chèque de 10 000 francs / 2e prix : 1 chèque de 5 000 francs
3e prix : 1 chèque de 2 500 francs / 4e et 5e prix : 1 chèque de 1 250 francs
du 6e au 20e prix : 1 bon d'achat de 500 francs
dans les hypermarchés AUCHAN.

FINALE EUROPÉENNE

dimanche 28 octobre 1990 au Salon de la Micro
SURPRISE

LE 2ND EUROPEAN VIDEOGAMES CHAMPIONSHIP CONTINUE !

Dans toute la France en avril, les hypermarchés AUCHAN vous attendent pour la première phase éliminatoire du 2nd European Vidéogames Championship.

Entraînez-vous sur les logiciels sélectionnés pour chaque machine et inscrivez-vous au rayon photo micro-informatique de l'hypermarché AUCHAN le plus proche de chez vous. Les éliminatoires auront lieu de 9 h à 12 h et de 14 h à 18 h au jour indiqué pour chaque magasin dans le tableau ci-dessous.

Sur ATARI STE vous jouerez avec SILKWORM de Virgin Loisirs sur AMIGA 500 vous jouerez avec PINBALL MAGIC de Loriciel, sur AMSTRAD CPC 6128 vous jouerez avec P47 de Microprose, sur console SEGA vous jouerez avec ALTERED BEAST de Virgin Loisirs, et sur console NINTENDO vous jouerez avec TROJAN de Capcom.

Dans chaque magasin le meilleur joueur par machine sera sélectionné pour les finales régionales qui auront lieu le 9 mai 1990 dans les 4 hypermarchés AUCHAN de Villeneuve d'Ascq, Bordeaux Le Lac, Avignon et La Défense.
Ces finales régionales détermineront les 4 meilleurs joueurs par machine qui s'affronteront le samedi 27 octobre 1990 lors de la finale nationale sur le stand TILT au Salon de la Micro.

Pour ne pas rater les éliminatoires

Région	Localisation du magasin	CP	Ville	Adresse	Date
Nord	Dunkerque	59760	Grande Synthe	RN 40	28 mars
	Englos	59320	Haubourdin	Centre Cal Les Géants RN 52	31 mars
	Roncq	59223	Roncq	Boulevard d'Halluin	4 avril
	Leers	59115	Leers	Rue Pierre Catteau	11 avril
	Béthune	62400	Béthune	Centre Cal La Rotonde Rue Dr Dhenin	18 avril
	Boulogne	62200	Boulogne St Martin	RN 42	25 avril
Paris et très grande couronne	Melun	77240	Cesson	RN 5 Centre Cal Boissenart	28 mars
	Fontenay sous Bois	94120	Fontenay sous Bois	Avenue du Maréchal Foch	4 avril
	Bretigny sur Orge	91240	Bretigny sur Orge	Chemin Départemental 19	11 avril
	Plaisir les Claves	78730	Plaisir les Claves	Départementale 161	18 avril
	Le Havre	76620	Le Havre	ZAC du Mont Gaillard	25 avril
Grand Ouest	Bordeaux Le Lac	33000	Bordeaux	Quartier du Lac	4 avril
	Le Mans	72650	La Chapelle St Aubin	RN 138	18 avril
Grand Sud Est	Martigues	13500	Martigues	ZAC de Canto Perdrix	28 mars
	St Etienne Centre 2	42000	St Etienne	Rue Alexandre Pourcel Centre II	4 avril
	Perpignan	66028	Perpignan	RN 9 Mas Galté	11 avril
	Nice	06340	La Trinité Victor	Centre Cal de la Trinité	18 avril
	Annecy	74330	La Balme de Sillingy	ZI de la Mandallaz Epagny	25 avril
	St Etienne Villars	42390	Villars	Montravel	25 avril

Un salon peut en cacher un autre

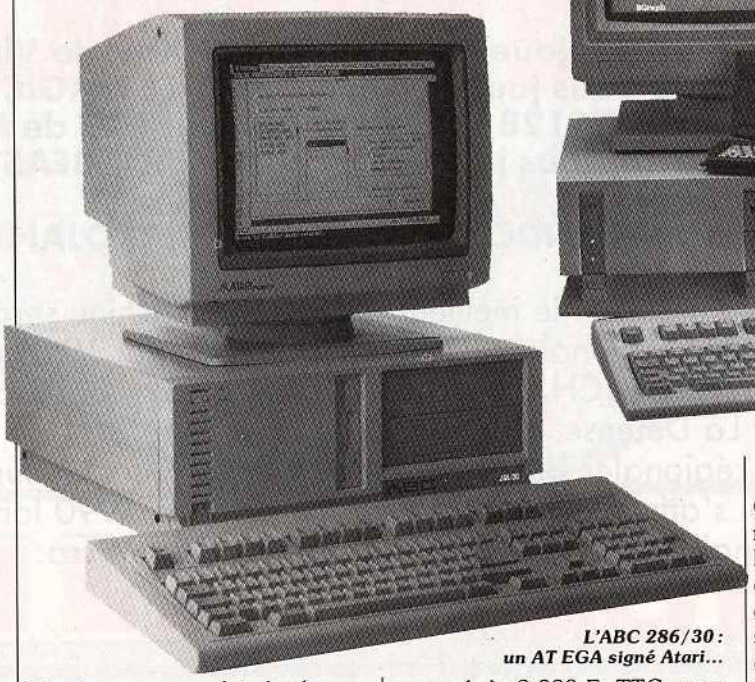
Le PC Forum, c'est pour les professionnels ! Cet adage ignore la présence d'Atari, de Commodore et autres représentants des microloisirs dans un salon où l'amateur de micro familiale ne perd pas son temps.

Evénement désormais classique de début d'année, le PC Forum s'est tenu du 13 au 16 janvier à Paris, au Parc des expositions de la porte de Versailles. Nombre de sociétés prestigieuses était présentes telles IBM, Compaq, Microsoft, Hewlett Packard et d'autres. La venue en masse de ces exposants démontre avec maestria le rôle de plus en plus important pris par cette manifestation. Elle est purement et simplement en passe de damer le pion au Sicob de septembre (qui, selon certains, est déjà mort) et risque de faire du tort au Sicob de printemps. Une chose est en tout cas certaine : ce dernier satisfait de moins en moins. Les visiteurs le trouvent trop éloigné de Paris et les nouveautés y sont plutôt rares. Les exposants estiment, quant à eux, qu'il y a vraiment trop de monde et qu'il est difficile de faire un travail efficace dans ces conditions. Dans ce contexte, la réussite du PC Forum apparaît complète tout du moins en matière de micro sérieuse.

Et le Tiltman dans tout ça ?

Il est vrai que l'amateur de micro familiale est un peu déçu par ce salon. Certes, les allées sont propres et agréables, les gens avenants et sympathiques, l'organisation irréprochable. Mais, on n'a pas grand-chose à se mettre sous la dent... Signalons toutefois la présence de firmes d'importance en matière de micro ludique : Amstrad, Atari, Commodore, Micro Application, Infogrames et Innelec.

Le stand de la filiale française de la société d'Alan Michael Sugar était au second étage, exilée dans un recoin sombre. Sur le stand la gamme *PC 2000* et quelques *PCW*. Pas un *CPC* à l'horizon ! Les produits présentés vont de la solution de gestion au programme de paye et tout cela n'est pas bien passionnant. On a l'impression qu'Amstrad fait une pose afin de définir son futur possible. Attention toutefois, car en micro les choses vont très vite et les concurrents n'attendront pas !



L'ABC 286/30 : un AT EGA signé Atari...

Atari le prouve une fois de plus en annonçant encore une nouvelle machine. Cette dernière fait partie de la gamme ABC (*Atari Business Computer*) et se nomme *ABC 286/30*. Vous l'avez compris, il s'agit d'un compatible *AT* à base de 80286. La vitesse d'horloge est fixée à 8 MHz, ce qui est relativement faible à l'heure actuelle, et la machine dispose en standard de 640 ko de RAM extensibles à 4 Mo sur la carte mère. La carte graphique intégrée va jusqu'à l'EGA (640 par 350 en 16 couleurs parmi 64). La machine est bien fournie en interfaces : sortie parallèle, deux ports série et 3 slots d'extension sont présents.

Côté mémoire de masse, on dispose d'un lecteur de disquette 3 pouces et demi ainsi que d'un disque dur de 30 Mo ! Tout cela est proposé à 8 990 F TTC sans écran et sans souris. C'est grosso modo dans les prix du marché et, a priori, seul les Taïwanais font mieux pour le moment. Mais ils ne sont pas forcément en mesure d'assurer le service qu'une société comme Atari peut fournir. Toujours dans l'univers *PC*, Atari met en avant son *Portfolio*. Des applications spécifiques sont présentées sur le stand : calculatrice scientifique et financière, module de saisie de code barre, liaison télématique, et autres. Tout cela renforce l'attrait de cet ordinateur qui, visiblement, séduit bien des utilisateurs. En ce qui concerne la gamme *ST*, signalons la baisse de prix de l'offre *Mega Page*. La version de base (un *Mega ST1* avec moniteur monochrome plus traitement de texte et logiciel de mise en page) passe à 6 490 F TTC. Présenté en catimini par Atari, le *Stacy* semble mis en suspens pour le moment. Il arrive au compte-gouttes car la société mère s'est aperçue de son insuffisance en autonomie. Une solution devrait être trouvée d'ici peu. En attendant, Atari présente donc le *Stacy*, comme un micro transportable.

Deux choses m'ont frappé sur cette machine : la qualité de l'écran LCD ainsi que le touché très agréable du clavier. S'il pouvait être monté en standard sur le reste de la gamme ! Enfin, pas de nouvelles pour l'instant du *TT* (le *ST* à base de 68030) mais nous devrions en savoir un peu plus d'ici peu.



Portfolio/PC 4 : ça communique !

Commodore

C'est sur fond de départ de son responsable, Franck Lanne, que la filiale française de Commodore expose au PC Forum. Ne pas connaître le nom de son successeur ne semble pas cependant ébranler une équipe visiblement confiante en l'avenir. Désormais, Commodore France réalise 40 % de ses ventes sur *PC* et 60 % sur *Amiga* et autres 8 bits. L'objectif d'équilibre entre familial et professionnel est presque atteint. Cela explique les efforts actuels de Commodore dans l'univers Ms-Dos. La venue du *PC 60 III* (un compatible à base de 386 à 25 MHz) le montre bien, de même que la baisse de prix du *PC 50 III* à base de 386 SX. Toutefois, ces machines, sérieuses et coûteuses pour l'amateur de microloisirs, n'ont pas retenu notre attention outre mesure. Du reste, les applications vidéo sur *Amiga 2000* non plus. Nous sommes bien loin des *Home Office Kit* et autres... En ce qui con-

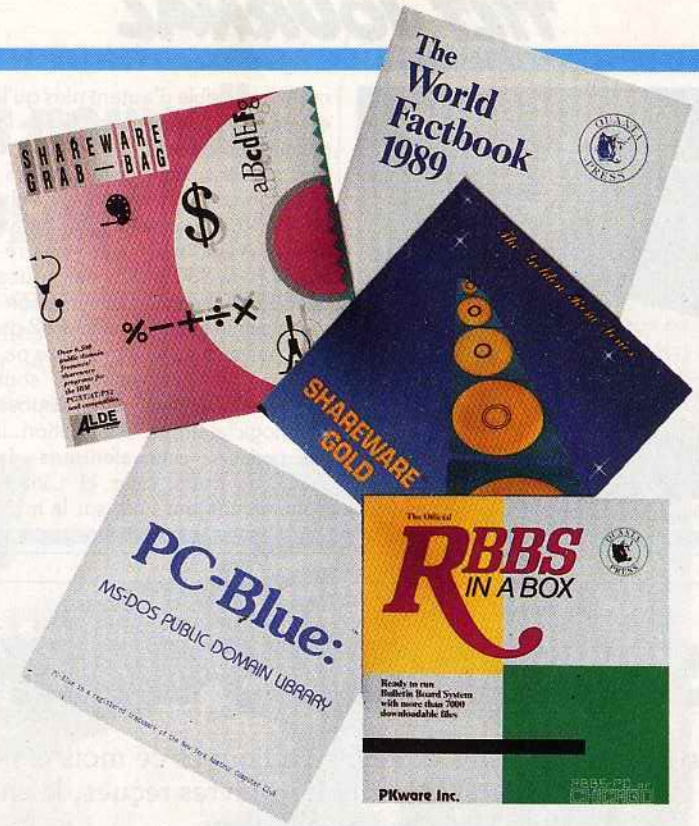
cerne les rumeurs, il apparaît certain que l'*Amiga 3000* verra bientôt le jour. Selon toute vraisemblance, il sera présenté au Cebiot de Hanovre voire même un peu plus tôt. Enfin, en ce qui concerne la console à base de CD ROM et d'Amiga, le *no comment* est de règle. Disons qu'il en existe très peu et que rares sont les chanceux qui ont pu la toucher du doigt. Patience donc...

Micro Application

Editeur de livres mais aussi de logiciels (notamment la gamme GFA), Micro Application affiche une belle santé. Son patron, Philippe Olivier, pense toutefois à l'avenir. Ainsi, des ouvrages sur Macintosh pourraient ainsi être édités. Il est vrai que ce marché est loin d'être négligeable. En revanche, des opérations comme l'ouvrage sur Steve Jobs ou encore celui sur Microsoft sont plus ponctuelles et ne définissent pas une politique déterminée à long terme. Micro Application a eu une occasion et l'a saisi ! En matière de nouveautés, signalons tout de même la venue de divers ouvrages destinés aux possesseurs de *PC* et compatibles (*le Grand Livre du disque dur, Transferts et conversions de données sur PC, le Grand Livre de word 5*, etc.). D'autre part, une nouvelle édition du *Livre de Flight Simulator 3* est parue. Elle comprend un livret complémentaire d'une quarantaine de pages qui aborde la version 4 du logiciel et expose les nouvelles fonctions et possibilités offertes.

Innelec

Distributeur bien connu de logiciels de jeux mais aussi de produits professionnels, Innelec complète sa gamme. Les lecteurs de disquette Cumana pour *Atari, Amiga, PC/PS* et compatibles ainsi qu'*Amstrad PC 2000* sont ainsi distribués en exclusivité par Innelec. Nous ne pouvons vous fournir pour le moment les prix publics de ces produits. Autre domaine où ce distributeur poursuit



Distributeur important, Innelec s'intéresse de très près au CD ROM et s'attaque aux faiblesses de ce support : le manque de titres et le prix trop élevé des disques. De quoi lui donner une nouvelle jeunesse ?

ses efforts, les mémoires optiques. On connaît le *CD Game Pack* de Codemaster sur *Commodore 64* : sa venue sur *Amstrad CPC* est annoncée. A suivre de près donc.

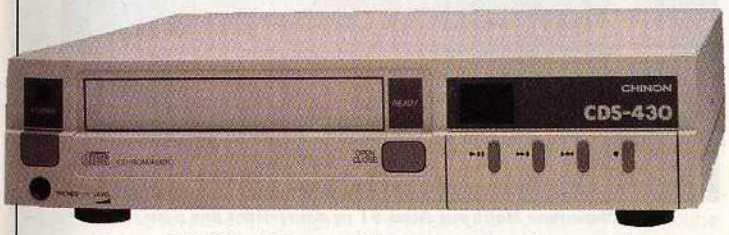
Mais, Innelec se concentre surtout sur les CD ROM et propose une dizaine de disques. Pour un peu moins de 800 F TTC, le « C » CD ROM propose un ensemble de programmes écrits en C. Divers langages ont été utilisés (microsoft, aztec, lattice, etc.) mais peu importe puisque l'on accède directement aux sources. Dans le même ordre d'idées, le disque *Shareware Grab Bag* regroupe plus de 300 logiciels du domaine public. Jeux, finances, bureautique et éducation sont les principaux domaines abordés par ce disque proposé à un peu moins de 1 000 F. Les *Shareware Gold* et *Software du jour* sont comparables. Toutefois leurs prix sont plus mesurés : respectivement 800 et 500 F. Pour l'anecdote citons aussi le disque *CIA World Factbook*. Pour 1 000 F, vous avez accès à une base de données statistique et événementielle regroupant des informations sur pratiquement tous les pays avec en plus diverses cartes du monde. Et bien entendu, vous avez, avec ce disque, le plaisir de compulser des informations regroupées par la CIA. Ce n'est pas rien ! Bien entendu, les CD ROM dont nous venons de vous entretenir sont prévus pour *PC* et compatibles. Reste le problème du lecteur. Signalons l'existence du modèle CDS 430 de Chinon proposé à un prix compétitif : un peu moins de 7 000 F TTC. Ce modèle ressemble comme un frère à celui d'Atari et, comme ce dernier, peut lire des CD audio classiques.

Infogrames et les autres

Last but not least, Infogrames est en fait le seul éditeur ludique présent au PC Forum. Les produits présentés sont connus : *North and South, Drakkhen, Tintin* et *Sim City*. Pour Infogrames, il s'agissait en fait de prendre contact avec ce salon très professionnel. L'expérience est-elle négative ? Il semble que non puisqu'elle leur a permis de sonder un marché différent, de prendre contact avec des personnes différentes. Autre éditeur connu de nos lecteurs, Hatier Logiciels présentait au PC Forum divers produits dont un a particulièrement retenu notre attention : *le Bescherelle électronique*. Ce programme pour *PC* et compatibles est la version informatisée du plus connu des recueils de conjugaison. Très simplement, toute forme de conjugaison (forme active, passive et pronominale quel que soit le temps) sur 1 200 verbes et plus d'un million de formes verbales, dixit Hatier. Son prix, près de 500 F, le rend relative-



La forme de ce scanner cache d'intéressantes performances. Format A4, résolution de 300 DPI, 16 niveaux de gris sont au programme.



Chinon CDS 430 : le lecteur CD ROM sur PC enfin accessible.



La 120 D+ : le best-seller Citizen change et devient plus performant.

ment accessible d'autant plus qu'il est livré avec un *Bescherelle 3* « la grammaire pour tous ».
En matière de périphériques, soulignons l'existence du DS 3000. Ce scanner Chinon au format A4 pour *PC* offre une résolution de 300 points par pouce avec 16 niveaux de gris. Il se connecte par le biais de la RS 232 ou bien par une carte d'interface parallèle. Ses performances sont très convaincantes et il dispose d'un logiciel simple d'utilisation. Il est proposé aux alentours de 7 000 F. Enfin, Star et Citizen poursuivent leur lutte sur le marché des petites imprimantes. L'un à coup de LC 10 II, l'autre avec sa 120 D+. Elles sont toutes deux proposées à moins de 3 000 F HT et sont spécialement destinées aux utilisateurs personnels.
Certes, le PC Forum n'est pas forcément l'endroit rêvé pour trouver le dernier jeu Ocean, FTL ou Ubi. Il est toutefois intéressant à plus d'un titre car, comme tout salon, il amène son cortège de nouveautés et certaines entrent tout à fait dans le cadre des préoccupations des amateurs de micro-loisirs.

Mathieu Brisou

Les graphistes du mois

Pas moins de trois concurrents ont été sélectionnés ce mois-ci pour participer à notre concours Les Graphistes du mois. Parmi les œuvres reçues, le choix n'a pas été simple. Voici leurs réalisations.



Arnaud Gaucher l'emporte avec deux dessins réalisés sur A 500...



... à l'aide de Deluxe Paint 3, Photon Paint 2 et Digipaint 3.



Mais, Xavier Leroy et son Strafighter créé sur Amiga 500...



... et Merouane Malik sur Atari ST ne déméritent pas pour autant.

Les consoles nouvelles s'exposent

Elles seront officiellement disponibles en septembre
Elles, ce sont les nouvelles consoles venues de l'empire du Soleil-Levant. AHL les a découvertes au Salon du jouet, à deux pas de Paris.



Le Game Boy : sortie en septembre.



La Sega 16 bits sera très bientôt disponible. Reste à voir les jeux...



La Lynx Atari : alors un jeu ou quatre jeux ? A.-H. L. répond...

Les consoles de jeu genre Nintendo ou Sega, ne se trouvent pas seulement dans les boutiques spécialisées, mais aussi dans les magasins de jouets où sont réalisées une part importante des ventes. D'où leur présence au Salon du jouet.

Distributeur de la console Nintendo, Bandai occupait un grand stand fort bien agencé, avec de nombreux écrans sur lesquels on pouvait découvrir plusieurs nouveautés. On remarquait notamment de petites merveilles comme *Tetris*, *Simon's Quest* (la suite de *Castlevania*, Tilt d'or 89), *Turtles Ninjas* et *Goal*, une simulation de foot assez extraordinaire. Parmi les titres annoncés pour cette année, on trouve de nombreux jeux d'arcade très connus : *Bionic Commando*, *Double Dragon II*, *Solomon's Key*, *Bubble Bobble*, *Rygar* et *Paper Boy*. Sont également annoncés *Batman*, de nouveaux jeux de golf et de tennis, ainsi que la suite de *The Legend of Zelda*, qui s'intitule *The Adventure of Link*.

La confiance règnait au stand Nintendo : la console a réalisé d'excellentes ventes en France cette année. Bandai annonce que le rapport des forces entre Sega et Nintendo en France a basculé cette année et avance le chiffre de 70 % pour Nintendo contre 30 % pour Sega. Attention toutefois : ce chiffre reste à vérifier... D'autre part, c'est maintenant officiel, le *Game Boy* sortira en septembre dans notre pays. Cette console portable sera vendue avec *Tetris*, à un prix qui devrait se situer entre 600 et 700 F. Le prix des jeux devrait tourner aux alentours de 200 F.

La console Sega était bien représentée sur le stand de son importateur. En dépit de la prochaine sortie de la *Megadrive*, Virgin ne compte en aucune façon abandonner cette console, qui continue à bien se vendre et de nombreuses nouveautés sont attendues très prochainement. En outre, une console de poche Sega devrait arriver dans notre pays courant 1991. Disposant d'un écran couleur, elle utilise les cartouches du Sega Master System. Mais bien sûr, tous les regards étaient braqués sur la *Megadrive* qui trônait sur un piédestal. Très attendue, cette console sortira en France au mois de septembre et une bonne vingtaine de jeux, tous plus beaux les uns que les autres, seront alors disponibles. D'autre part, un adaptateur permettant de passer les cartouches 8 bits sur la *Megadrive* sortira en même temps, pour le prix d'une cartouche approximativement.

Atari était également présent, afin de présenter la *Lynx* qui, elle aussi, sortira en septembre. Atari annonce que la *Lynx* sera vendue au prix de 1 500 F avec quatre jeux. Renseignements pris, il s'avère que ces quatre jeux sont en fait *California Games*. Comme ce programme comporte quatre épreuves, Atari considère qu'il y a quatre jeux. J'adore ce genre d'humour ! On peut supposer que s'il s'agissait d'un jeu d'arcade comprenant 12 niveaux, Atari aurait annoncé que la console était vendue avec 12 jeux... pourquoi pas ?

Bien que plus discrète, la console NEC n'en était pas moins présente sur le stand Guillemot et sur celui de Visuel plus. La présence du CD ROM, qui accompagne le *PC Engine*, était fort remarquée et il est important de signaler que cette console est désormais disponible avec les couleurs d'origine. Après ce salon, une chose semble certaine : la rentrée sera chaude, avec la sortie de trois nouvelles consoles en septembre. Voilà de bien jolis jouets !

Alain Huyghues-Lacour

NES made in CEE

Société nippone presque centenaire, Nintendo n'a plus grand-chose à voir avec ce qu'elle était au début. L'activité originelle de la firme était en effet la fabrication et la commercialisation de jeux de cartes ! Toutefois, et les Européens sont bien placés pour le savoir, il existe une limite à l'extension de la firme : ses capacités de production. Ainsi, le *Game Boy* n'est toujours pas officiellement distribué en Europe. Ceci est, semble-t-il, une conséquence des limites de l'outil industriel ne pouvant répondre à la demande plutôt qu'à une politique clairement établie par les éminences grises de la firme. Afin de pallier ce retard, Nintendo a décidé d'implanter une unité de production de consoles en RFA, et de mettre en place une structure destinée à appuyer outre-Rhin la distribution des produits Nintendo et notamment de la *Game Boy*. Aux dires du directeur de Nintendo, M. Arakawa, ceci se fera de manière harmonieuse avec Bienengraeber GMBH, actuel importateur Nintendo pour la RFA. Les implications de ces décisions sont évidentes pour nos amis germaniques mais qu'en est-il pour le reste de l'Europe ? Seul l'avenir pourra nous en apprendre plus à ce sujet...

Mathieu Brisou



Le pocket Nintendo : made in RFA !

Silicon Beach : vendu !

Les rares véritables amateurs de micro, ceux qui, de temps en temps, lèvent le nez de leur écran et lâchent leur joystick histoire de respirer un peu, connaissent certainement Aldus. Pionnier des applications personnelles destinées aux entreprises, cet éditeur basé à Seattle aux Etats-Unis est le créateur de *Page Maker* et donc l'inventeur de la mise en page assistée par ordinateur. Les pionniers sont rares, surtout en matière de logiciels, mais Aldus en fait incontestablement partie. Tout cela pour dire que cet éditeur vient d'annoncer son intention d'acquérir Silicon Beach par le biais d'échange d'actions. Après cet accord, cet éditeur de divers utilitaires sur Macintosh (*Super Paint, Super Card, Digital Darkroom* et autres) mais aussi de jeux qui connurent leur heure de gloire sur *Mac* devrait cesser toute production en matière de micro ludique. Bien que son activité en ce domaine soit très limitée depuis quelques temps déjà, cette nouvelle attristera nombre d'amateurs de manettes de jeux et de *Mac*. D'autant plus qu'il n'existe a priori pas de raison objective à cette décision. Enfin, si ce n'est le besoin de respectabilité d'Aldus. On peut, il est vrai, difficilement toucher deux publics. Bref, Aldus a choisi entre les costumes trois pièces et les jeans usés... Espérons que ce type d'opération ne se multipliera pas trop !

Mathieu Brisou

Livres et Micros

Microsoft, les nouveaux magiciens



Pour le sens commun, *Apple* est le bébé de Steve Jobs et Microsoft celui de Bill Gates. L'histoire de Microsoft présente en effet de nombreuses analogies avec le fameux fabriquant de micro-ordinateurs. Parti presque de rien (comme *Apple*), Microsoft est devenu en quinze ans le géant mondial de l'édition de logiciels pour micro (plus de 900 millions de dollars de chiffre d'affaires). Outre la création d'un basic pour l'Altaïr, ou l'élaboration de *Presentation Manager* pour OS/2 ou le développement de Ms-Dos pour IBM, Daniel Ichbiah nous fait découvrir certains aspects inconnus de la personnalité de Bill Gates, l'un des plus jeunes milliardaires de la planète. Au-delà de la simple réussite d'un homme ou d'une entreprise, c'est toute la culture techno-pop qui accompagne la micro depuis sa naissance qui vous est ainsi révélée. Un excellent ouvrage (*Microsoft, les nouveaux magiciens* de Daniel Ichbiah ; éditions Micro application).

Eric Caberia

L'indispensable pour la micro-édition

(pour PC/Macintosh/ST/Amiga)

La PAO (publication assistée par ordinateur) s'est taillée une belle place dans le domaine de l'écriture sur micro depuis son apparition, en 1985. La micro-édition qui, à l'origine, n'existait que sur *Mac* avec *Page Maker*, s'est démocratisée frayant avec d'autres machines et logiciels. D'où une certaine confusion à l'heure des choix d'autant plus que la fourchette des prix peut aller de 10 000 F à 150 000 F.

Contrairement aux classiques traitements de texte, ne s'improvise pas metteur en page qui veut, une solide formation s'impose. Le monde de la micro-édition dispose de son propre vocabulaire. Aussi le livre se propose de faire une présentation par ordre alphabétique des termes les plus usités par les typographes. Un panorama des principaux logiciels, micros et périphériques de micro-édition est aussi proposé. L'aspect trop « dictionnaire » du livre n'est malheureusement pas très plaisant. Il est dommage, d'autre part, que les auteurs ne se soient davantage attachés à l'utilisation pratique des logiciels de PAO plutôt que de s'obstiner à présenter des termes que la majorité des utilisateurs risquent de ne pas apprendre (*l'Indispensable pour la micro-édition*, de Virga ; éditions Marabout).



Eric Caberia

MIDI, musique et séquenceurs

(pour Atari ST et STE)

L'*Atari ST* s'est assuré une confortable réputation dans le monde de la musique. C'est pourtant l'un des domaines d'application de cette machine qui demeure le plus obscur. En effet, nombreux sont ceux qui se sont déjà demandé ce qu'était une interface MIDI, ce qu'était le pilotage d'instruments, bref, en quoi la norme MIDI peut-elle être d'une aide pour la création musicale ? Ce livre, agrémenté de nombreuses pages graphiques issues du *ST*, vous permet de résoudre toutes ces difficiles questions en abordant des thèmes aussi variés que les techniques d'enregistrement avec un séquenceur ou la synchronisation SMPTE. Des astuces vous sont aussi proposées sous la forme de schémas de connexion ou de programmation d'un séquenceur en basic. Le livre peut aussi servir de précieux aide-mémoire pour l'utilisation des principaux logiciels MIDI (*Pro 24, Cubase, Notator*). En définitive, un livre complet, agrémenté de nombreux schémas et exemples d'utilisation qui ne laissera insensible aucun musico (*MIDI, musique et séquenceurs*, de Ralf Niedlich ; éditions Micro Application ; prix : 99 F).

Eric Caberia

Comment choisir son micro-ordinateur

L'achat d'un micro-ordinateur est toujours l'objet de longues (autant qu'inutiles) cogitations pour les néophytes. Comment un débutant peut-il en effet ne pas avoir le tournis devant les différents standards de machines, les multiples applications qu'elles sont sensées faire, l'immense variété des périphériques. Pour échapper aux sirènes souvent mortelles (pour le porte-monnaie) des publicités, l'utilisateur doit cerner la réalité de ses besoins, et choisir l'ordinateur et les logiciels les plus aptes à les satisfaire (ce qui n'est pas une mince affaire). Cet ouvrage propose donc un tour d'horizon complet du monde un peu fouillis de la micro. L'aspect technique est abordé avec un vocabulaire simple et accessible, on apprend ainsi à différencier un port Centronics d'une sortie série, la dimension logicielle n'est pas laissée de côté, puisqu'entre autres, une présentation de la PAO (publication assistée par ordinateur) et de MAO (musique assistée par ordinateur) est proposée, ac-

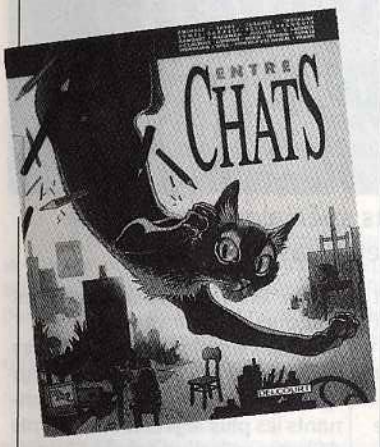


compagnée des coûts des différentes configurations de machines et programmes pour ces applications. Ce livre très riche constitue un outil indispensable pour les débutants. Il offrira également une mine de renseignements aux utilisateurs plus aguerris (*Comment choisir son micro-ordinateur* de Virga/J.P. Mesters ; éditions Marabout).

Eric Caberia

Explosantes fixes

Il ne sera pas question ici de musique contemporaine et encore moins de Pierre Boulez à qui j'ai emprunté ce titre énigmatique,



mais plutôt d'une explosion d'images fixes sur papier glacé, assaisonnées de phylactères (ou bulles) plus ou moins sulfureux. Ici un point commun, ces BD viennent toutes de la même maison, Guy Delcourt.

Premiers héros : des chats, quelques voyous, des coquins forniqueurs, de mignons matous, félins fantasques, séduisants, parfois inquiétants. Voir le regard aigu de votre animal assoupi mais prêt à bondir toutes griffes dehors. En fait, *Entre Chats* est l'histoire d'un homme qui aimait les chats, subjugué par leur troublante présence. Il les raconte dans son atelier, dans l'Egypte antique, ou chez sa jolie maîtresse en matou-mateur observant avec délice le strip-tease de la copine avant de se glisser avec elle sous la couette. La couverture de l'album, à elle seule, suffirait à titiller la curiosité, d'autant plus qu'elle porte les noms de prestigieux graphistes (Barbe, Comes, Frankin, etc.). Quant au contenu, il va de l'esquisse au court-métrage fantastique, avec des ponctuations



historico-documentaires. Au total un album d'histoires extraordinaires que n'auraient sans doute pas ignorées Edgar A. Poe ou H. P. Lovecraft.

Seconde lecture : *Neekibo*, premier tome des aventures de Julien Boisvert, jeune homme de bonne famille. Il abandonne un confort douillet pour se précipiter dans un tourbillon africain où l'amour va le cueillir au cœur de mille dangers dans un environnement étrange. Parti pour surveiller le déplacement d'une tribu, il sera bousculé au terme d'une équipée dont il ne sortira pas indemne. Finalement, il apprendra que sa mission humanitaire cachait une basse combine aux ficelles pestilentielles. *Neekibo* mérite plus qu'un détour, autant pour son dessin très maîtrisé que pour le scénario digne des meilleurs auteurs.

Autres lieux, autres mœurs. Elektra, fille très sage d'un ambassadeur, rencontre à l'université Matt Murdock, aveugle depuis un accident et doué de pouvoirs hors de l'ordinaire. Après quatre volumes, Frank Miller donne la genèse de son personnage, la tueuse-ninja qui se retrouve aux prises avec l'ex-étudiant devenu Daredevil. Fouillé et délirant dans les épisodes précédents, le graphisme plus conventionnel de la saga des origines est celui des Marvel tel Spiderman. Donc plutôt pour amateurs de *comics* sauce US années cinquante, les autres peuvent s'en passer.



Petit cadeau à retardement, *les Pires Noëls*, pour ceux qui ne supportent ni les boules, ni les bûches. Au-delà des conventions, voici des histoires grinçantes de barbus ignobles ou farfelus et de recevants peu enclins à goûter les coutumes festives et conviviales de rigueur. Sans doute la meilleure somme sur une fête désuète où le jubilatoire côtoie des débordements peu avouables. Un présent rigolo pour les adeptes de la dérision.



Pour finir, une production de l'école des Beaux-Arts d'Angoulême qui se consacre exclusivement à la BD. Tous les auteurs des *Enfants du Nil* ne trouveront sans doute pas leur place au sein de la galaxie graphico-littéraire, pourtant ce kaléidoscope révèle des talents. Parmi ces histoires courtes de trois à sept pages, j'ai retenu la rêverie érotique d'une femme lascive, et l'adaptation d'un roman japonais, *La Vie est un rêve sonore*, beau comme un film en noir et blanc. Si le cœur vous en dit, précisons que les auteurs avouent de dix-neuf à vingt-deux ans et je gage que la fréquentation d'univers mystérieux et d'énigmes complexes vous donnera envie d'exercer vos talents ▸





quelques semaines après la grand-messe d'Angoulême (*Entre Chats, Neekibo, Elektra Saga tome 1, Les Pires Noëls, Les Enfants du Nil* sont publiés par Guy Delcourt Production).

Jean-Pierre Steun

Les ordinateurs et leurs secrets



C'est sous forme de cinquante questions/réponses que ce livre se propose de vous faire pénétrer dans l'univers des souris et des puces. L'auteur, dans un langage simple et efficace, s'adresse aux débutants en partant des notions de base et même de l'histoire des ordinateurs. Illustré d'un grand nombre de photos couleurs, le livre se lit facilement et aborde des problèmes originaux (faut-il avoir peur des ordinateurs ?) Un excellent ouvrage de vulgarisation pour les jeunes venant d'acquérir un micro. Educatif et plaisant (*les Ordinateurs et leurs secrets* de Serge Pout Lajus ; éditions Nathan).

Eric Caberia

Amiga : trucs et astuces

Cette nouvelle édition des *Trucs et Astuces* pour *Amiga*, a été entièrement réactualisée. Vous y découvrirez, entre autres, les nouvelles commandes du Workbench 1.3, mais aussi comment détecter les virus, personnaliser le *kickstart* pour les possesseurs d'un *Amiga 1000*, améliorer le basic au moyen de *ColorCyle* et de la désactivation de la souris ou encore comment désactiver la fast-RAM et les lecteurs de disquettes externes qui peuvent poser problème avec certains logiciels de jeu. L'ensemble est clair et contient de nombreux programmes et routines divers, sans compter un certain nombre d'astuces simples mais auxquelles il faut penser. Vous pouvez d'ailleurs éviter la fastidieuse étape de frappe des programmes grâce à la version avec disquette (Edition Micro Application, prix : B et C avec ou sans disquette de complément). Jacques Harbonn

Supercharger Amiga

Emulateur *PC* compatible avec l'ensemble de la gamme *Atari ST/STE*, *Supercharger* est en cours d'adaptation sur *Amiga*. D'après son importateur en France, il devrait arriver sur notre marché au plus tôt au début de l'été 1990. A priori, ses performances seraient équivalentes à celle de la version *ST* si ce n'est mieux ! La version que nous connaissons sur *Atari* offre une vitesse de traitement située entre celle d'un *XT* et d'un *AT*. Le standard graphique émulé est, pour sa part, le CGA, et l'ensemble des périphériques *ST* sont directement gérés. En outre, on s'attend à une compatibilité avec l'ensemble de la gamme *Amiga*.

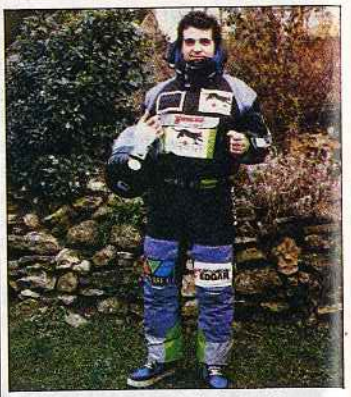
M. B.



Supercharger en version ST.

Harricana 90

Vous le savez certainement, Loriciel sponsorise un équipage engagé dans l'Harricana — un raid international dans le Grand Nord canadien. Toutefois, Loriciel va plus loin que la simple opération de sponsoring puisque Laurant Weill, président-directeur général de cette société, fait partie de l'équipe. Il pilote un motoneige et s'est préparé activement au voyage comme on peut le voir sur le document publié ici. Nous lui souhaitons bien du courage pour ce raid hors du commun. M. B.



Laurant Weill de loriciel : son équipement en dit long...

A la découverte du pixel

Comment découvrir les pixels lorsqu'on est un enfant ? Le centre Pompidou, grâce à des logiciels conçus spécialement, a tenté de répondre à cette vaste question.

L'Atelier des enfants est un petit espace situé dans le hall du centre Georges Pompidou, c'est pourquoi il n'est pas immédiatement repérable. Une fois n'est pas coutume, il se signale sans complexe sous la forme d'un superbe tapis, posé près de l'entrée, et, animé par un moniteur vidéo. Créé spécialement pour l'exposition, il est le support et l'acteur d'un film où sa trame et celle de l'ordinateur se côtoient et se mélangent en un scénario fantastique, au gré de l'exploration précautionneuse, puis hardie, que mène un enfant. C'est ici que l'instrument informatique intervient comme un partenaire actif, médium dénué de neutralité, relayé par la vidéo. Préambule et point d'orgue, cette étape est peut-être la plus magique si on accepte simplement d'observer, en allant de l'écran au tapis et réciproquement.

Passé la porte commence un parcours où le visiteur va s'acclimater à l'univers des pixels. D'abord sur un mur de cubes blancs et noirs, puis à l'aide d'une souris qu'il déplace sur des repères chiffrés. Vient ensuite un chemin de trames ponctué de dominos géants aux vertus structurantes et ludiques, avant de nouveaux écrans chargés de dessins à colorier, de portraits-robots d'un digitomaton où on traite sa propre image en l'inversant, modifiant contours et contrastes.

Puis, très simplement, des miroirs déformants à côté d'un moniteur qui restitue en des effets étonnants les plus légers mouvements de votre œil, d'une main. Au milieu de tout ça l'inévitable coller/copier/multiplier, riche de surprises pour les fonctionnaires du micro. Le tout, matériels et cellules de jeu, emballé dans des *flight-cases*, confère à l'ensemble un aspect high-tec. Espaces ludiques, instruments sophistiqués, étapes purement graphiques traduisent les intentions des concepteurs : l'ordinateur est seulement un élément, central en l'occurrence, dans une chaîne de création et de transformation d'images. Même si vous n'êtes plus des enfants (l'atelier s'adresse avant tout aux visiteurs de six à onze ans), il y a lieu de faire le déplacement pour une nouvelle approche de l'ordinateur, simple mais pas simpliste puisque les informaticiens eux-mêmes ont eu des difficultés à concevoir des logiciels suffisamment performants pour répondre aux exigences des organisateurs. En trois mots, un lieu créatif, interactif et ludique (au centre national d'Art et de Culture Georges Pompidou à Paris, jusqu'au 31 mars 1990).

Jean-Pierre Steun

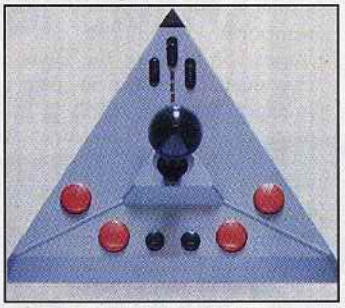
Libérez les manettes !

Oui, il serait vraiment temps de couper le cordon ombilical reliant les joysticks à votre micro ! Solution miracle : l'infrarouge. Désormais fiable, ce type de transmission permet de jouer dans son canapé...



Le Red Shot.

Visuel plus annonce la sortie d'une nouvelle gamme de manettes à infrarouge. La Red Shot est un joystick de type arcade qui dispose de deux boutons de tir, ainsi que d'un bouton start et select (pour l'utilisation sur console *Sega* ou *Nintendo*). Il est également muni d'un tir automatique à deux vitesses. Le modèle Delta est pourvu de deux boutons de tir placés de chaque côté, ce qui le rend accessible aux droitiers comme aux gauchers. Cette manette dispose également d'un tir automatique, ainsi que des boutons *start* et *select*. Ces deux joysticks présentent une bonne ergonomie et le tir automatique est efficace, même si le manche manque de souplesse (surtout dans le cas du modèle Delta). Ces manettes, qui fonctionnent avec quatre piles de type walkman, sont accompagnées d'un récepteur infrarouge, qui se branche à la fois sur les ports joystick et souris. Il vous suffit de déplacer un interrupteur placé sur la manette pour que deux joueurs puissent s'en servir à leur tour. Il est important de noter que ces deux manettes fonctionnent en norme Atari (*Amiga, ST, CPC, Sega,*



Le Red Shot Delta.



Le Playwalker.

etc.), mais qu'elles sont également compatibles avec la console *Nintendo*. Elles sont vendues au prix de 599 F.

Le Playwalker est un émetteur à infrarouge, qui se place à la ceinture ou s'accroche autour du cou. Il est pourvu d'une prise de type Atari, ce qui vous permet d'y connecter le joystick de votre choix et de jouer en marchant dans la pièce si vous le désirez. Le Playwalker permet donc d'adapter la technique infrarouge à votre joystick préféré. Cet appareil fort intéressant est vendu 399 F.

Alain Huyghues-Lacour

Binocles en son et lumière

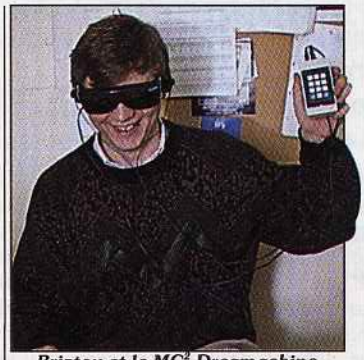
Une paire de lunettes c'est triste. Mais revues et corrigées par l'informatique à l'aide de lumières et de sons, c'est plus drôle. Mais, ça sert à quoi ?

Récemment présenté au CES de Las Vegas, le MC² Dreamachine est un appareil proposé par une société d'outre-Atlantique nommée Light and Sound Research.



Notez les lumières rouges.

Arrivé jusqu'à nous grâce aux bons offices de Jérôme Bonaldi de Canal +, ce système électro-informatique d'un genre nouveau se propose de développer vos capacités mentales, intellectuelles voire spirituelles. Je sais, je sais, la lecture de la précédente phrase vous laisse perplexe : envie de rire ou de crier à l'escroquerie ? Sérieusement, ce fut la première réaction du sieur Acidric Briztou. Mais, son esprit critique ne s'est pas emballé outre mesure et il s'est décidé à voir la chose de plus près. Bref, nous avons testé le système, histoire de vérifier son efficacité. Concrètement le MC²



Briztou et le MC² Dreamachine.

Dreamachine se présente sous la forme d'une paire de lunettes, d'un casque type Walkman et d'un module de sélection servant au choix d'un programme ainsi qu'à la gestion du volume sonore et du pitch.

Reste à décrire les bases scientifiques sur lesquelles repose le MC². Grosso modo, le cerveau humain génère quatre formes d'ondes (beta, alpha, theta et delta) chacune caractérisée par une fréquence propre. Le

MICROMANIA

HIT PARADE Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	F29 RETALIATOR Ocean (ST, Amiga)	NEW
2	RAINBOW ISLAND Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	1
3	BLAK TIGER US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	2
4	IVANHOE Ocean (ST, Amiga)	NEW
5	DRAGON'S BREATH Palace (ST, Amiga)	NEW
6	LES VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Cinématique (ST, Amiga)	10
7	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	6
8	OPERATION THUNDERBOLT Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	4
9	INDIANA JONES (Avent.) US Gold (ST, PC, Amiga)	11
10	CHASE H.Q. Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	5
11	INFESTATION Psygnosis (ST, Amiga)	NEW
12	SHOOT'EM UP CONST. KIT Palace (ST, Amiga)	15
13	GHOULS'N GHOSTS US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	5
14	CABAL Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	8
15	LES INCORRUPTIBLES Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	6

NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	SECRET DEFENSE Delphine Cinématique
2	E-MOTION US Gold
3	CRACKDOWN US Gold
4	SHADOW WARRIOR Ocean
5	HEAVY METAL US Gold

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL :
3615 MICROMANIA

MAGASINS MICROMANIA
A PARIS
ET DANS LA REGION PARISIENNE

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et
4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

MC² Dreamachine se propose de favoriser la venue d'ondes theta — associées à la créativité, et à l'apprentissage — par une sorte de conditionnement sensoriel. Le casque c'est pour vous empêcher d'entendre et, par dissociation, faire parvenir à votre cerveau des ondes theta, les lunettes c'est pour vous empêcher de voir — car il faut fermer les yeux — et associer aux perceptions auditives des sensations visuelles.

Concrètement, après avoir effectué la mise en place de l'ensemble, on sélectionne un programme sur le boîtier de contrôle. Au nombre de dix, et d'une durée de 15 à 60 minutes, ils sont censés favoriser la relaxation, la méditation, la motivation, etc. Dès qu'on appuie sur le bouton correspondant à une séquence, lumières et sons apparaissent. Concentré et décontracté, les yeux fermés, vous entendez des sons rythmés selon un tempo qui n'est pas sans rappeller les derniers morceaux de House Music. Côté lumière, on a droit à un festival que ne renieront pas les purs et durs de l'époque phychédélique. Bref, l'ensemble donne un résultat bizarre et, à la longue, crispant. N'abusez pas... Tout cela est très intéressant donc mais la question est tout de même de savoir si c'est réellement efficace.

Nous avons soumis divers cobayes à l'influence du MC² Dreamachine. Les commentaires vont de « j'ai les jambes coupées » de la part d'une de nos maquettistes à l'habituel « c'est nul » d'Acidric Briztou (à moins, nous aurions tout de même été étonné). Entre ces deux commentaires, les appréciations varient du « bof » au « faut voir ». Donc, les résultats sont visiblement loin d'être concluants. Soulignons toutefois que les essais ne se sont pas déroulés dans un cadre idéal. Malgré tout, le comportement de nos sujets est resté le même après la séance. L'efficacité du système reste donc toujours à démontrer. Si vous voulez tenter vous-même l'expérience, patience. Le MC² Dreamachine n'est pas, pour le moment, importé en France.

Mathieu Brisou

Les Tilt d'or font école !

Les Tilt d'or Canal + font des émules. Des revues, histoire de se mettre à la page, remettent désormais des récompenses à divers éditeurs et programmes. Mais tous ces prix sont-ils bien utiles ?

Le 30 janvier dernier, notre confrère *Génération 4* a décerné ses 4 d'or aux meilleurs jeux de l'année 1989. Le gotha de la micro ludique était bien entendu présent à la Locomotive, une boîte de nuit située au cœur de Pigalle. Ambiance détendue, bavardages et *long drinks on the rocks* sont de règle dans le long couloir qui sert de bar. Mais, où se trouve le podium ? On joue des coudes, on se faufile, on le trouve enfin ! Sur ce podium, Stéphane Lavoisard, un peu — disons très — tendu ouvre la cérémonie. Avant de donner les résultats, rappelons le mode de vote : la rédaction de *Génération 4* a sélectionné une série de titres pour chaque catégorie. Ensuite, lecteurs et rédaction ont voté pour désigner les gagnants suivants. Soulignons que les votes des deux parties ont chacun pesé à 50 % dans la décision finale. *Hard Drivin'* de Domark s'adjuge ainsi le titre de meilleure adaptation d'arcade tandis que *Rick Dangerous* de Firebird l'emporte dans la catégorie du jeu d'action le plus original. *Xenon 2* d'Imageworks s'impose en tant que meilleur shoot-them-up et *It Came from the Desert* de Cinemaware est sacré meilleur jeu d'arcade/aventure ainsi que meilleur jeu d'arcade/stratégie. Développé par Anco, *Kick Off* devient la meilleure simulation sportive et *Stunt Car* de Microstyle est crédité du titre de meilleur jeu de course. En matière de combat, *Budokan* d'Electronic Arts laisse ses concurrents sur la touche. *M 1 Tank Platoon* de Microprose remporte le titre de meilleure simulation et *F-29 Retaliator* d'Ocean celui de la meilleure simulation de vol. Son éditeur est en outre nommé meilleure compagnie étrangère. *Indiana Jones*, aventure de LucasFilm, l'emporte dans sa catégorie mais s'adjuge en outre les titres de meilleur packaging et meilleur jeu étranger ! En catégorie meilleur jeu 3D, *Interphase*, programme d'Imagewords a obtenu la majorité des suffrages.

Delphine fait un tabac

Pendant ce temps, *les Voyageurs du temps* fait son bonhomme de chemin : meilleur jeu d'aventure français et meilleur jeu français tout court. Son éditeur, Delphine Software, est nommée meilleure compagnie française. Le meilleur jeu d'aventure interactif est *B.A.T.* d'Ubi Soft et, côté jeu de stratégie, *Sim City* de Maxxis remporte la majorité des suffrages. *Shadow of the Beast* de Psygnosis s'adjuge le prix du meilleur bruitage et de la meilleure réalisation. Electronic Arts empoche le trophée du jeu le plus original avec *Populous* et *Lost Patrol* d'Ocean reçoit une distinction pour ses graphismes. L'animation de *Dragon's Lair* de Readysoft est primée alors que la meilleure présentation est attribuée à *Stryx* de Psyclapse. Enfin, deux prix spéciaux ont été remis à *Indy 500* d'Electronic Arts et *Chaos Strikes Back* de FTL. A noter que pour *F-29* et *Lost Patrol*, « les lecteurs ont voté en lisant les previews (pour *Lost Patrol*) et le test pour *F-29* dans le magazine », dixit Stéphane Lavoisard, rédacteur en chef de *Génération 4*.

Autre récompense, celle que le groupe de presse Media System, éditeur d'*Amstrad cent pour cent* et *Amstrad Mag*, a lui aussi remis des récompenses lors d'une soirée organisée au Croxement à Paris. Une fois de plus, le tout micro-informatique de loisirs était là pour discuter et répandre quelques ragots... Bref, la soirée était fort réussie et comme l'explique Philippe Martin : « Nous avons essayé de faire quelque chose et espérons y être parvenu. » Voilà qui les rassurera ! Côté *PC*, ont été récompensés *Double Dragon* de Melbourne (arcade/action), *Indiana Jones* de LucasFilm (arcade/aventure), *le Manoir de Mortvielle* (Lankhor), *Sentinel* de Firebird (réflexion/stratégie), *F-19* de Microprose (simulation) et *Ferrari Formula One* d'Electronic Arts (simulation sportive). Toujours dans l'univers *PC*, Hatier reçoit le prix de l'éditeur de programmes éducatifs alors que *Waterloo*, de PSS, s'offre le label *PC* de la rédaction. Enfin, Microsoft s'adjuge le label *PC* professionnel des années quatre-vingt et Electronic Arts le label *PC* ludique des années quatre-vingt. Palace Software reçoit un prix similaire mais cette fois pour son œuvre sur *CPC* alors que Loriciel reçoit, toujours pour la même machine, un prix spécial récompensant la meilleure société de l'édition française. Les prix spéciaux de la rédaction et le prix de l'innovation technique vont à la compilation des A 100 % d'Ocean et à Titus. En matière d'arcade/action, *Double Dragon* de Virgin l'emporte alors que *Barbarian II* de Palace Software s'impose en arcade/aventure.

Ubi plébiscité !

En matière d'adaptation (ciné, BD, dessin animé), *Robocop* d'Ocean l'emporte. *Skateball* d'Ubi Soft (simulation sportive), *Defender ot the Crown* de Cinemaware (réflexion/stratégie), *Airbone Ranger* de Microprose (simulation de guerre) et *Iron Lord* d'Ubi Soft (aventure) reçoivent chacun un prix. Enfin, Coktel Vision se distingue en catégorie jeux éducatifs pour *Anglais top niveau*. Que conclure de ces deux remises de prix ? Tout d'abord que leur multiplication embrouille un peu les cartes mais que chaque possesseur de machine s'y retrouve en fin de compte... Ce n'est déjà pas si mal !

Dany Boolauck et Mathieu Brisou

3615 TILT

Une console NEC PC Engine pour le meilleur, chaque semaine.





MICROMANIA

ATARI ST - AMIGA
Venez découvrir les toutes dernières nouveautés F 29, Ivanhoé, Dragon's Breath, Black Tiger...

AMSTRAD CPC
LE MICROCLUB NOUVEAU

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

N° 1	Arkanoid 1	+ Arkanoid 2
N° 2	Gauntlet 1	+ Gauntlet 2
N° 3	Out Run	+ Road Blaster
N° 4	Enduro Racer	+ Super Hang On
N° 5	International Karaté +	+ Yie Ar Kung Fu
N° 6	Grysor	+ Green Beret
N° 7	California Games	+ Winter Games
N° 8	Street Fighter	+ Tiger Road
N° 9	Platoon	+ Predator
N° 10	Crazy Cars	+ Supersprint
N° 11	Bubble Bobbie	+ Flying Shark
N° 12	Ace of Aces	+ Infiltrator
N° 13	Renegade	+ Target Renegade
N° 14	Top Gun	+ Slap Fight
N° 15	Rolling Thunder	+ Rygar
N° 16	Daley Thompson	+ Super Test
N° 17	Matchday 2 (foot)	+ Basket Master
N° 18	Wonderboy	+ Wizzball
N° 19	Quartet	+ Rampage
N° 20	Hypersports	+ Track'n Field

LES POINTS MICROCLUB : Vous les trouverez sur les boîtes des jeux. En les collectionnant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA !

Pour Pâques, des super promotions dans tous les magasins Micromania.

MICROMANIA
au FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux.
135 M² DE JEUX pour AMSTRAD,
ATARI ST, AMIGA, SEGA
PC Compatibles, Thomson... **GENIAL**

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36
RAYON AGRANDI

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91
Le plus grand choix de logiciels sur le sud-ouest parisien + de 2500 jeux en stock

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE
MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66
A MARSEILLE

GARANTIE TOTALE 1 AN !

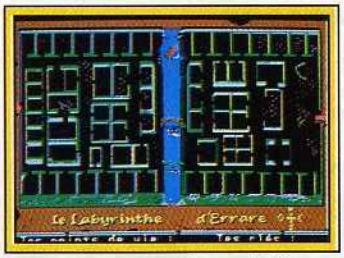
Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis 1 an
Si un logiciel ne fonctionne pas
nous l'échangerons **immédiatement**
contre un logiciel **neuf**

Kid's School

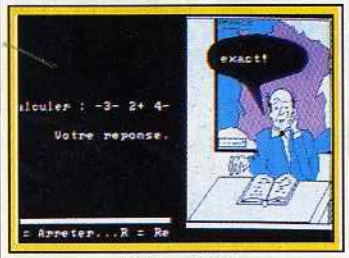
Le Labyrinthe d'Errare

Partir à la recherche de l'enchanteur Grévisse et de son manuscrit sacré, telle est la mission qui vous attend si vous décidez d'affronter le sorcier Errare et de le suivre dans les nombreuses salles de ce labyrinthe infernal ! Construit sur le mode du jeu de rôle, ce programme propose aux élèves de collège de se perfectionner en orthographe. Muni au départ d'un capital de 20 points de vie, à vous la grande aventure ! Votre quête vous conduit à travers un dédale de salles. Là vous rencontrez toutes sortes de personnages bizarres qui vous posent des questions concernant soit l'orthographe soit la grammaire. Une mauvaise réponse vous fait perdre des points de vie. En revanche, vous gagnez une règle de grammaire qui explique l'erreur commise. Une bonne réponse peut donner des points et un petit rappel de la règle. Vous pouvez visualiser vos déplacements et ainsi choisir votre itinéraire. Mais attention, le labyrinthe est peuplé de rats, d'araignées ou de scorpions géants qui voudront se battre contre vous. N'hésitez pas, ils peuvent donner des clés qui seront très utiles pour délivrer Grévisse. Voici un éducatif captivant, bien construit et qui, lorsque l'on rentre dedans, donne envie d'aller jusqu'au bout. Le graphisme gagnerait à être un peu plus soigné mais c'est la seule critique que l'on puisse adresser à cet éducatif qui sait harmonieusement doser culture et aventure (disquette Retz pour compatible *PC*).

Matière ____ *français*
Contenu pédagogique ____ ★★★★★
Intérêt ____ *18*
Prix ____ *C*



Le Labyrinthe d'Errare (PC).

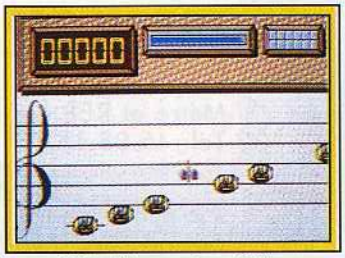


Mathex (PC).

Mathex

Ce programme de mathématiques est destiné aux élèves de sixième et cinquième. Au programme des festivités : travaux sur les calculs et entiers, calculs et décimaux, calculs et fractions, puissance de dix, fractions et équations du premier degré. Pour chaque chapitre, trois niveaux de difficulté sont proposés avec la possibilité d'arrêter à tout moment le travail en cours, pour changer de rubrique ou de niveau. Quel que soit votre choix, l'ordinateur propose un problème à résoudre et, en cas de première réponse fausse, un conseil s'affiche pour vous guider dans la résolution du problème. Au bout de trois échecs, on vous donne la bonne réponse, mais sans explication. Vous avez toujours la possibilité de consulter le cours si vous ne vous sentez pas très sûr de vous. Là, toutes les notions abordées sont expliquées de façon plus exhaustive. Si votre réponse est bonne dès la première fois, la musique de Popeye le marin vient saluer votre succès. Ce logiciel propose un grand nombre d'exercices assez diversifiés. On peut cependant déplorer que les conseils donnés en cours de route ne soient pas toujours très clairs. En outre, quelques explications sur la façon d'obtenir un résultat ne seraient pas superflues. Dommage ! (Disquette VTA pour compatible *PC*.)

Matière ____ *mathématique*
Contenu pédagogique ____ ★★★
Intérêt ____ *12*
Prix ____ *n.c.*



L'Oreille en pointe (ST).



The Lift (ST).

L'Oreille en pointe

Que celui qui n'a pas connu le profond ennui des cours de solfège jette la première pierre ! Ce programme tout public propose de travailler de façon ludique et originale l'éveil et le développement de l'oreille musicale. En effet, la première partie est consacrée à la reconnaissance auditive et visuelle et à la mémorisation des notes. Il faut reconnaître la note jouée en mettant le petit bouclier devant. Ensuite, il faut la mémoriser dans un contexte musical en mettant le diapason sur chacune des notes composant le morceau proposé. Vingt et un niveaux de difficulté permettent une approche très progressive. La seconde partie concerne la fameuse dictée de notes qui se compose de vingt notes. Il s'agit d'écouter une dictée puis de la refaire, avec ou sans le nom des notes, sur la portée ou sur un clavier à deux octaves. Les trente niveaux permettent de créer ses propres dictées, ce qui accroît le potentiel d'exercices. En outre, l'option analyse permet de rendre compte de la dernière dictée effectuée. Voici donc un logiciel bien construit. Futurs mélomanes à vos machines ! (Disquettes Carraz Editions pour *Atari ST*.)

Matière ____ *éveil musical*
Contenu pédagogique ____ ★★★★★
Intérêt ____ *18*
Prix ____ *C*

The Lift

Votre mission vous entraîne dans un immeuble de neuf étages et son ascenseur très sophistiqué. M. Troutman cherche un expert pour assurer la bonne marche de l'appareil, mais aussi pour mener une enquête dans l'immeuble. Voici donc campé le décor de ce programme d'anglais destiné aux 13/16 ans. L'ascenseur joue un rôle prépondérant car c'est à l'intérieur que se trouvent toutes les commandes qui permettent d'aller d'étage en étage et de rencontrer les locataires qui vous confieront toutes sortes de tâches et d'indices utiles à la bonne marche de votre mission.
Il ne vous reste plus qu'à faire fonctionner vos cellules grises et surtout qu'à avoir le bon réflexe, notamment en cas de panne. Car vous rencontrerez beaucoup d'embûches et vous devrez vous montrer astucieux autant que bricoleur.
L'intérêt de ce programme est d'être intégralement en anglais et de faire porter le travail essentiellement sur la compréhension de la langue écrite. Un lexique est à disposition tout un long du jeu. On peut déplorer cependant son manque de vocabulaire. Il n'en demeure pas moins que ce programme est vivant, on se laisse facilement prendre au jeu et le score qui augmente ou baisse rend bien compte de la compréhension des consignes. Le graphisme soigné ajoute un « plus » à cet excellent logiciel (disquette Nathan pour *Atari ST*, compatibles *PC*).

Matière ____ *anglais*
Contenu pédagogique ____ ★★★★★
Intérêt ____ *18*
Prix ____ *C*

Brigitte Soudakoff

Oldies but goodies

La gamme 16/32 bits de *budget softwares* signée Codemasters arrive en France. Distribuée par Innelec, elle permet de redécouvrir, à des prix défiant toute concurrence, divers jeux. *Advanced Ski Simulator*, *Advanced Rugby Simulator*, la course de VTT *BMX Simulator* ainsi que *Nitro Boost* (testé dans ce numéro) sont ainsi disponibles sur *Atari ST*. De telles initiatives sont toujours les bienvenues et séduiront certainement les néophytes. O. H.



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ÉLU MEILLEUR PRESSE par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

SIMULATIONS HITS 249F
+944 TURBO CUP+SPACE RACER
+MACH 3

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEEN AGE QUEEN+BILLARD SIM.
+ACTION SERVICE+BOBO

PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BATMAN CAPED CRUSADER	199F
BLADE WARRIOR	249F
DRAKKHEN	339F
EAGLE'S RIDER	249F
E-MOTION	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	299F
M1 TANK (MIRRORSOFT)	349F
PINBALL MAGIC	199F
SHINOBI	249F
VOYAGER	199F

AUTRES NOUVEAUTES

A-10 TANK KILLER	**399F**
BATTLE OF BRITAIN	299F
COLORADO	269F
CYBERBALL	**249F**
DARK CENTURY	**269F**
DAVID WOLF	**399F**
DUNGEON MASTER	399F
EYE OF THE STORM	249F
FATAL GRAVITY	N.C.
GUNBOAT	299F
HARRICANA	**249F**
HIGHWAY PATROL 2	**249F**
HOUND OF SHADOW	249F
INTERPHASE 3D	249F
KHALAAN	299F
KLAX	**249F**
LHX ATTACK CHOPER	**399F**
LOAD RUNNER	**199F**
LORDS OF RISING SUN	249F
LOW BLOW	**249F**
MADDEN FOOTBALL	249F
MIDWINTER	349F
P47	249F
PINBALLS SIMULATOR	N.C.
PIPEMANIA	269F
PLAYER MANAGER	269F
POWERBOAT	**249F**
POWERDROME	249F
SIM CITY TERRAIN EDITOR	N.C.
SKI OR DIE	249F
SPACE ROGUE	249F
ULTIMATE GOLF	249F
WOLF PACK	299F
WILD STREETS	269F

HIT PARADE

AFTERBURNER	299F
BLOOD MONEY	249F
BOMBER	349F
BUDOKAN	249F
DOUBLE DRAGON 2	249F
FULL METAL PLANET	299F
GHOSTBUSTERS 2	249F
HARD DRIVIN'	249F
INDIANA JONES (AVENTURE)	299F
INDY 500	249F
M1 TANK PLATOON	399F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
STARFLIGHT 2	249F
STUNTCAR	249F
XENON 2	249F

BARBARIAN 2	299F
CHESS MASTER 2100	249F
CONFLICT EUROPE	249F
CHICAGO 90	249F
CORVETTE	299F
DE LUXE PAINT 2 ENHANCED FRANCAIS	985F
DE LUXE STRIP POKER	199F
DEATH TRACK	299F
DIE HARD	299F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON "S LAIR	499F
F19 STEALTH FIGHT.	385F
HARPOON	299F
HIGHWAY PATROL 2	249F
INDIANA JONES (ARCADE)	199F
LEISURE SUIT LARRY 3	445F
MECH WARRIOR	299F
NORTH AND SOUTH	259F
OUT RUN	199F
PARIS/DAKAR 90	245F
RICK DANGEROUS	259F
ROBOCOP	199F
SIM CITY	299F
SHOGUN	299F
STARTRECK V	249F
STARVEGA	369F
TV SPORT FOOTBALL	299F

AMIGA

COMPILATION 1 259F
+SILKWORM
+DOUBLE DRAGON
+XENON
+GEMINI WING

MAGNUM 4 299F
+OPERATION WOLF
+AFTER BURNER
+DOUBLE DRAGON
+BARBARIAN 2
+BATMAN THE CAPED CRUSADER

LES VAINQUEURS 299F
+FORGOTTEN WORLDS
+THUNDERBLADE+TIGER ROAD
+LAST DUEL+BLASTEROIDS

LES GEN' D'OR 249F
+BIO CHALLENGE+R TYPE
+VOYAGER+INTERNAT. KARATE +

LES JUSTICIERS 249F
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP +RAMBO 3

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BUDOKAN	249F
COMBO RACER	249F
CRACKDOWN	249F
E-MOTION	249F
HEAVY METAL	249F
IVANHOE	249F
MATRIX MARAUDERS	249F
MAUPITI ISLAND	289F
NINJA SPIRIT	249F
SECRET AGENT	249F
SECRET DEFENSE: OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	249F
TOYOTTES	229F
VENUS	199F

AUTRES NOUVEAUTES

688 ATTACK SUB	249F
ANTAGO	**199F**
BATTLE OF BRITAIN	249
BLOCK OUT	**249F**
COSMOS	249F
CYBERBALL	199F
DARK CENTURY	269F
DRAGON FLIGHT	299F
DYNAMIC DEBUGGER	249F
EAGLE'S RIDER	**249F**
ESCAPE FROM SINGES...	**499F**
FATAL GRAVITY	**N.C.**
GHOST AND GOBBLINS	245F
GRAVITY	249F

AUTRES NOUVEAUTES

HARRICANA	249F
HOT ROD	249F
IMMPOSAMOLE	**199F**
JACK NICKLAUS GOLF	249F
JUMPING JACK SON	229F
KHALAAN	299F
KID GLOVES	**249F**
KILLING GAME SHOW	249F
KING ARTHUR	249F
KNIGHTS OF CRYSTALLION	299F
KLAX	**199F**
LOST PATROL	249F
PIPEMANIA	269F
PIRATES	**279F**
PLAYER MANAGER	269F
POLICE QUEST 2	249F
POWERBOAT	**249F**
SCRAMBBLE SPIRITS	249F
SIM CITY TERRAIN EDIT.	N.C.
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
SONIC BOOM	**249F**
SPACE ROGUE	249F
THE THIRD COURIER	**249F**
TOWER OF BABEL	**279F**
TOYOTTES	**229F**
ULTIMATE GOLF	249F

HIT PARADE

BLACK TIGER	249F
CABAL	245F
CHASE HQ	249F
DRAGON'S BREATH	299F
F29	249F
INFESTATION	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS - LA MENACE -	299F
NINJA WARRIORS	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
RAINBOW ISLAND	249F
SUPER CARS	199F
TENNIS CUP	249F

BEAST(SHADOW OF) +1 T-SHIRT GRATUIT	349F
BOMBER	299F
DE LUXE PAINT 3	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DRAKKHEN	299F
DOUBLE DRAGON 2	199F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
E.S.S.(HERMES)	285F
FALCON	295F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FULL METAL PLANET	249F
GREAT COURTS(PRO T.)	249F
GHOULS'N GHOSTS	249F
HARD DRIVIN'	189F
HIGH WAY PATROL 2	249F
INDIANA JONES(AVENT.)	249F
IT CAME FROM DESERT	299F
KICK OFF	269F
LES INCORRUPTIBLES	249F
LORDS OF RISING SUN	299F
NORTH AND SOUTH	259F
OPERAT. THUNDERBOLT	249F
P47	249F
PARIS DAKAR 90	245F
PINBALL MAGIC	199F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
ROCK STAR (1 WAN.)	295F
SCRABBLE	245F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SIM CITY	299F
SPACE HARRIER 2	249F
TURBO OUT RUN	249F
TV SPORT BASKETBALL	249F
WAR HEAD	249F
XENON 2 MEGABLAST	249F
X-OUT	249F

LES CLASSIQUES MICROMANIA

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix club.

99 F

PC

ARCTIFOX
BARD'S TALE 1
BIONIC COMMANDO
EMPIRE
FAST FREAK
LEGACY OF THE ANCIENTS
MARBLE MADNESS
PHM PEGASUS
RACK'EM
SERVE AND VOLLEY
SKYFOX 2
SOLOMON'S KEY
STARFLEET
WORLD TOUR GOLF

AMIGA

ARCTIFOX
BARBARIAN
BARD'S TALE
BIONIC COMMANDO
EMPIRE
FUSION
GAUNTLET 2
MARBLE MADNESS
OUT RUN
ROLLING THUNDER
SKY FOX 2
STARFLEET
THE ARCHON COLLECTION
WORLD TOUR GOLF

ATARI ST



BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!

COMPILATIONS

COMPILATION 1
249 F
+ SILKWORM
+ DOUBLE DRAGON
+ XENON
+ GEMINI WING

MAGNUM 4
249 F
+ OPERATION WOLF
+ AFTER BURNER
+ DOUBLE DRAGON
+ BATMAN CAPED CRUSADER

LES GEN' D'OR
249 F
+ BIO CHALLENGE
+ R TYPE
+ VOYAGER
+ INTERNATIONAL KARATE+

LES VAINQUEURS
299 F
+ FORGOTTEN WORLDS
+ THUNDERBLADE
+ TIGER ROAD + LAST DUEL
+ BLASTEROIDS

LES JUSTICIERS
249 F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

COLLECT. PLATINUM 2
249 F
+ IKARI WARRIORS
+ BUGGY BOY
+ SPACEHARRIER
+ BATTLESHIPS + BOMBJACK
+ LIVE AND LET DIE
+ THUNDERCATS
+ BEYOND ICE

PREMIER COLLECTION 3
299 F
+ CYBERNOID 2
+ ARCHIPELAGOS
+ QUADRALIEN
+ BATTLESHIP

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

COMPILATIONS (suite)

COMMANDO 269F
+Skrull+ Action Service
+Wanted+Warlock's Quest

GREMLIN ACTION ST 299F
+Cybernoid
+Motor Massacre
+Technocop
+Artura
+Deflector

AMERICAN DREAMS 259F
+Superski+Opération Jupiter
+Opération Neptune
+Bubble Ghost

STARWARS TRILOGY 249F
+La Guerre des Etoiles
+L'Empire Contre-Attaque
+Le Retour du JEDI

TRIAD 3 299F
+BLOOD MONEY
+SPEEDBALL
+ROCKET RANGER

LES BEST DE US GOLD 299F
+Out Run +1943
+Street Fighter +Gauntlet 2

SIMULATION HITS 249F
+944 Turbo Cup + Space Racer
+Mach 3

EUROPEAN DREAMS 259F
+Teenage Queen +Billard Simulator.
+Action Service + Bobo

SUPER QUINTET 259F
+Les Passagers du Vent 1 et 2
+Bubble Ghost+Bivouac
+Warlock's Quest

NOUVEAUTES
(à paraître)

A NE PAS MANQUER

CABAL	199F
COMBO RACER	199F
CRACK DOWN	199F
DRAGON'S BREATH	299F
E-MOTION	199F
F29	249F
HEAVY METAL	199F
IMMPOSAMOLE	199F
IVANHOE	249F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	299F
NINJA SPIRIT	249F
PINBALL MAGIC	199F
SECRET AGENT	199F
SECRET DEFENSE : OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	199F
VENUS	199F

PROMOTIONS ATARI ST

Exemple...		
Action Fighter	249 F	99 F
Astaroth	185 F	99 F
Battlechess	249 F	149 F
Bloodwych	245 F	149 F
Castle Warrior	259 F	149 F
Day of the Viper	249 F	149 F
Déjà Vu 2	249 F	99 F
Dragon Spirit	199 F	99 F
Fighting Soccer	199 F	99 F
Hard Drivin	199 F	99 F
Hiltstar	245 F	149 F
Hound of Shadow	249 F	149 F
Hyper Force	249 F	99 F
Last Duel	199 F	99 F
Mystery of Mummy	249 F	99 F
Necron	249 F	99 F
Passing Shot	249 F	99 F
Powerdrift	249 F	99 F
Quartz	249 F	99 F
Rainbow Warriors	249 F	99 F
Savage	249 F	49 F
Sleeping Gods Lie	299 F	99 F
Starblaze	249 F	99 F
Vindicators	199 F	99 F

etc...

Tubique PROMOATARI

AUTRES NOUVEAUTES

ANTAGO	199F
BATTLE OF BRITAIN	249F
BLADE WARRIOR	249F
BLOCK OUT	**249F**
BLUE ANGEL	249F
COLORADO	**249F**
COSMOS	249F
CYBERBALL	199F
DRAGON FLIGHT	249F
DRIVIN FORCE	269F
FATAL GRAVITY	**N.C.**
GHOST AND GOBBLINS	195F
GRAVITY	**249F**
HARRICANA	249F
HEROES QUEST	249F
HOT ROD	249F
JUMPING JACK SON	229F
KHALAAN	299F
KID GLOVES	**249F**
KILLING GAME SHOW	249F
KLAX	**199F**
LOAD RUNNER	**199F**
LOST PATROL	249F
PINBALLS SIMULATOR	**N.C.**
PIPEMANIA	269F
POWERBOAT	**249F**
ROCK'N ROLL	199F
SCRAMBBLE SPIRITS	249F
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
SONIC BOOM	**249F**
STARFLIGHT	249F
STRYX	199F
THE THIRD COURIER	**249F**
TOYOTTES	229F
ULTIMATE GOLF	249F
VROOM	199F
WARHEAD	249F

3615 MICROMANIA C'EST GÉANT

ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	109F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F

ATARI ST

ÉLU MEILLEUR PRESSE AMSTAR

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

HIT PARADE

BLACK TIGER	199F
CHAOS STRIKES BACK (SUITE DUNGEON MASTER)	225F
EAGLE'S RIDER	249F
INDIANA JONES(AVENT.)	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS - LA MENACE-	249F
NINJA WARRIORS	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
OPERATION THUNDERBOLT	199F
RAINBOW ISLAND	199F
SEUCK	299F
SHERMAN M4	249F
SIM CITY	299F
SUPER CARS	199F
TENNIS CUP	249F

BATMAN (LE FILM)	199F
BATTLECHESS	249F
BLOODWYCH	249F
BOMBER	299F
CHASE HQ	199F
CHICAGO 90	249F
CONFLICT EUROPE	249F
CRAZY SHOT(PHASER)	199F
DE LUXE STRIP POKER	199F
DOUBLE DRAGON 2	199F
DRAKKHEN	299F
DUNGEON MASTER	245F
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
E.S.S.(HERMES)	295F
FALCON	235F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FERRARI FORMULA 1	245F
FULL METAL PLANET	249F
GAZZA	269F
GHOSTBUSTERS 2	239F
GHOULS'N GHOSTS	199F
GREAT COURTS (PRO TENNIS COURT)	249F
HARD DRIVIN'	199F
HOUND OF SHADOW	249F
HYGHWAY PATROL2	249F
INDIANA JONES : (ARCADE)	199F
INFESTATION	249F

JACK NICKLAUS GOLF	199F
KICK OFF	269F
KICK OFF EXTRA TIME	149F
KNIGHT FORCE	269F
LE FETICHE MAYA	249F
LES INCORRUPTIBLES	199F
LES PORTES DU TEMPS	285F
MANIAC MANSION	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
NEVERMIND	199F
NORTH AND SOUTH	259F
P47	249F
PARIS DAKAR 90	245F
PLAYER MANAGER	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
RICK DANGEROUS	259F
ROCK STAR (I WAN..)	295F
RVF HONDA	269F
SHINOBI	199F
SPACE ACE	449F
SPACE HARRIER 2	249F
STUNTCAR	245F
SUPER WONDERBOY	199F
TANK ATTACK	249F
TARGHAN	245F
THE STRIDER	199F
TIME SCANNER	199F
TOWER OF BABEL	279F
TURBO OUT RUN	199F
TV SPORT FOOTBALL	249F
VIGILANTE	149F
WATERLOO	249F
WILD STREETS	269F
XENON 2 MEGABLAST	249F
X-OUT	199F
ZAC MAC CRACKEN	249F

3615 MICROMANIA DES QUIZZ DÉMENTS !

JEUX POUR CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA	749F
CONSOLE SEGA + LE PISTOLET	1049F
PISTOLET SEGA + 3 JEUX	359F
PISTOLET SEGA	269F

NOUVEAUTES

BASKETBALL NIGHTMARE	295F
CALIFORNIA GAMES	295F
CAPTAIN SILVER	295F
CASINO GAMES	295F
CLOUD MASTER	295F
CYBORG HUNTER	285F
CAPTAIN SILVER	295F
DEAD ANGLE	295F
GOLDEN AXE	325F
SCRAMBLE SPIRITS	295F
SPELL CASTER	325F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	325F
DOUBLE DRAGON	325F
DYNAMITE DUX	325F
GHOSTBUSTERS	295F
RASTAN SAGA	295F
R TYPE	325F
SHINOBI	325F
TENNIS ACE	325F
THUNDERBLADE	295F
VIGILANTE	325F
WONDERBOY 3	325F
Y'S	395F

CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	309F
AFTER BURNER	325F
ALIEN SYNDROME	295F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALEX KIDD H.T.V.	295F
ALESTE POWER STRIKE	255F
AMERICAN BASEBALL	295F
BLACK BELT	285F
BOMBER RAID	295F
CHOPLIFTER	285F
FANTASY ZONE 2	295F
GALAXY FORCE	325F
GOLVELLIUS	325F
GREAT BASKETBALL	285F
KENSEIDEN	295F
LORD OF THE SWORLD	325F
MONOPOLY	295F
OUT RUN	325F
OUT RUN 3D	315F
PHANTASY STAR	395F
RAMBO 3	325F
RAMPAGE	295F
ROCKY	295F
SHOOTING GAME	285F
SPACE HARRIER	295F
TIME SOLDIERS	295F
WANTED	285F
WONDERBOY	285F
WONDERBOY M.L.	295F
WORLD SOCCER	285F
ZAXXON 3D	315F
ZILLION 2	285F

PRIX EXCEPTIONNELS

ENDURO RACER	99F	SECRET COMMAND	99F
FANTASY ZONE 1	99F	SUPER TENNIS	99F
GLOBAL DEFENSE	99F	TEDDY BOY	99F
NINJA	99F	TRANSBOT	99F
RESCUE MISSION	99F	WORLD GRAND PRIX	99F

LES CLASSIQUES MICROMANIA ATARI ST : 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.

ARCTIFOX	FUSION	SOLOMON'S KEY
BARBARIAN	GAUNTLET 2	STREET FIGHTER
BARD'S TALE 1	MARBLE MADNESS	MUSIC CONSTRUCTION SET
BIONIC COMMANDO	OUT RUN	LEADERBOARD
	SKYFOX 2	

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

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

COLISSIMO LA POSTE

T2 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

.....

Tél .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA



BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

3615 MICROMANIA DES QUIZZ DÉMENTS !

DES COMPILATIONS GEANTES

COMPILATION 1
99 / 149 F
NOUVEAU
+ SILKWORM
+ DOUBLE DRAGON
+ XENON
+ GEMINI WING

DOUBLE ACTION
149 / 199 F
+ DOUBLE DRAGON
+ WEC LE MANS
+ REAL GHOSBUSTERS
+ DALEY THOMPSON OLYM.

LES BARBARES
149 / 199 F
+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERILLA WAR

12 JEUX FANSTASTIQUES
149 / 199 F
+ STORMLORD (arcade)
+ SUPER SCRAMBBLE (moto)
+ SKATE CRAZY (sim. skate)
+ NIGHT RAIDER (sim. vol)
+ ARTURA (avent./action)
+ DARK FUSION (arcade)
+ GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
+ ARCADE FOOT BALL (foot)
+ TECHNOCOP (arcade)
+ MOTOR MASSACRE (arcade)
+ MARAUDER (shoot'em up)
+ H.A.T.E. (shoot'em up)

LA COLLECTION
175 / 245 F
LES 15 LOGICIELS QU'IL FAUT ABSOLUMENT AVOIR
+ ARKANOID (Casse-brique)
+ BATMAN (jeu d'action)
+ RAMBO (combat guerrier)
+ GREEN BERET (combattant)
+ CRAZY CARS (simulation auto)
+ MATCH DAY (sim. de football)
+ MATCH POINT (sim. de tennis)
+ KONAMIS GOLF sim. de golf)
+ CAULDRON (arcade action)
+ THE GREAT ESCAPE (action)
+ YIE AR KUNG FU (karaté)
+ MAG MAX (arcade espace)
+ TOP GUN (sim. de vol)
+ GALVAN (jeu d'arcade)
+ SORCERY (jeu d'aventure)

NOUVEAU
DRIVERS
149 / 199 F
+ CHICAGO 90
+ HIGHWAY PATROL
+ QUAD
+ GRAND PRIX 500

LES 100 % A D'OR
149 / 199 F
Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100 %
+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE - + TITAN
+ 1 autocollant inédit
+ 1 super poster de Miss X

+ BARBARIAN 1
BARBARIAN 2
99 / 149 F

LES VAINQUEURS
149 / 199 F
+ FORGOTTEN WORLDS
+ THUNDERBLADE
+ TIGER ROAD
+ LAST DUEL
+ BLASTEROIDS

LES MAITRES NINJAS
129 / 179 F
+ DOUBLE DRAGON
+ LAST NINJA 2

EPYX 21 CHALLENGE OLYMPIQUE
149 / 199 F
110 m haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, anneaux, plongeon de haut vol...

COMPILATIONS

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+Dragon Ninja
+Robocop
+Rambo 3

EPYX ACTION 129/199F
+Impossible Mission 2
+California Games
+Street Sports Basketball
+4 X 4 Off Road Racing
+The Games Winter Edition

SOCCER SQUAD 99/149F
+Footballer Of The Year
+Gary Linker Super Star Soccer
+Gary Lineker Super Skills
+Roy of the Rovers

STAR WARS TRILOGY 129/199F
+La Guerre des Etoiles
+L'Empire Contre Attaque
+Le Retour du JEDI

LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+Roadblasters
+Tiger Road
+1943
+Impossible Mission 2
+Spy Hunter + Blackbeard
+Coloseum

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+Cybernoïd
+Deflektor
+Mask +Blood Brothers
+Nebulus +Hercules
+Northstar +Exolon
+Les Maîtres de l'Univers
+Venom Strikes Back
+Marauder + Ranarama

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+Platoon
+Predator
+Karnov
+Crazy Cars
+Combat School
+Gryzor
+Salamander+Driller
+Rolling Thunder

GAME SET MATCH 129/179F
+Tennis+Hypersport+Ping Pong
+Foot+Golf+Baseball
+Boxing+Pool+Super.Décathlon

GAME SET MATCH 2 149/199F
+Match Day 2
+Basket Master
+Super Hang On
+Champion Chip Sprint
+Track and Field
+Cricket+Snooker+Golf

BEST DE US GOLD 149/199F
+Out Run
+Gauntlet 2
+California Games +720°

ARCADE ACTION 115/185F
+Barbarian
+Renegade
+Super Sprint+ Rampage
+International Karaté 2

GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+Street Fighter
+Bionic Commando
+Side Arms
+Gunsmoke
+Désolator
+Shackled

LES DEFIS DE TAITO 149/199F
+Target Renegade
+Arkanoid 1
+Arkanoid 2
+Bubble Bobble
+Flying Shark+Slapfight

SPECIAL ACTION 99/149F
+Gryzor + Target Renagade
+International Karaté +
+Salamander
+Basket Master+Shaolin Road

GOLD SILVER BRONZE 149/199F
+23 Epreuves Sportives de Epyx

AMSTRAD 464-6128

ÉLU MEILLEUR VENDEUR PRÉSENTÉ par les lecteurs AMSTRAD

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BLACK TIGER	99/149F
BLOODWYCH	149/199F
BOMBER	149/199F
CRACKDOWN	109/149F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
E-MOTION	109/149F
HEAVY METAL	99/149F
HOSTAGES	169/229F
HOT ROD	99/149F
IMMPOSAMOLE	99/149F
NINJA SPIRIT	99/149F
PINBALL MAGIC	149/199F
SECRET AGENT	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES

BOMBUZAL	99/149F
CYBERBALL	99/149F
DARK CENTURY	139/179F
HARRICANA	**149/199F**
KLAX	**99/149F**
LOAD RUNNER	**149/199F**
PINBALLS SIMULATOR	**ND/229F**
PIPEMANIA	139/179F
PLAYER MANAGER	139/179F
ROCK'N ROLL	99/149F
SCRAMBBLE SPIRITS	99/149F
SONIC BOOM	**99/149F**
SPACE HARRIER 2	99/149F
SPHERICAL	99/149F
TARGHAN	ND/199F
THE CYCLES	**99/169F**
VENDETTA	**99/149F**
X-OUT	99/149F

HIT PARADE

CABAL	99/149F
CHASE HQ	99/149F
EAGLE'S RIDER	ND/199F
GHOSBUSTERS 2	119/139F
INDIANA JONES	99/149F
KICK OFF	139/179F
NINJA WARRIORS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
OPERAT. THUNDERBOLT	99/149F
RAINBOW ISLAND	99/149F
TENNIS CUP	169/199F
THE STRIDER	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F

ALPHA KHOR	ND/199F
BATMAN (LE FILM)	99/149F
CARRIER COMMAND	ND/195F
CHUCK YEAGER AFT	95/145F
CONTINENTAL CIRCUS	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
CRAZY SHOT(PHASER)	149/199F
DRAGON SPIRIT	99/149F
DYNAMITE DUX	99/149F
FIGHTING SOCCER	99/149F
FOOTBALLER OF YEAR 2	99/149F
GAZZA	139/179F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
GUNSHIP	195/245F
HARD DRIVIN'	89/139F
HEROES OF LANCE	95/199F
JACK NICKLAUS GOLF	99/169F
KNIGHT FORCE	139/179F
LES INCORRUPTIBLES	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
MYTH	129/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
P47	129/179F
RICK DANGEROUS	99/149F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SHINOBI	99/149F
SHUFFLE PUCK CAFE	149/199F
SKWEEK	145/195F
SPIDERMAN	139/179F
SUPER WONDERBOY	99/149F
TEENAGE QUEEN	169/229F
TEST DRIVE 2	129/169F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
TUSKER	99/149F
VIGILANTE	99/149F
WILD STREETS	139/179F
WINDSURF WILLY	ND/199F
WINGS OF FURY	149/199F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

NOUVEAU LE MICROCLUB

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

N° 1	Arkanoid 1	+ Arkanoid 2
N° 2	Gauntlet 1	+ Gauntlet 2
N° 3	Out Run	+ Road Blaster
N° 4	Enduro Racer	+ Super Hang On
N° 5	International Karaté +	+ Yie Ar Kung Fu
N° 6	Grysor	+ Green Beret
N° 7	California Games	+ Winter Games
N° 8	Street Fighter	+ Tiger Road
N° 9	Platoon	+ Predator
N° 10	Crazy Cars	+ Supersprint
N° 11	Bubble Bobbie	+ Flying Shark
N° 12	Ace of Aces	+ Infiltrator
N° 13	Renegade	+ Target Renegade
N° 14	Top Gun	+ Slap Fight
N° 15	Rolling Thunder	+ Rygar
N° 16	Daley Thompson	+ Super Test
N° 17	Matchday 2 (foot)	+ Basket Master
N° 18	Wonderboy	+ Wizzball
N° 19	Quartet	+ Rampage
N° 20	Hypersports	+ Track'n Field

LES POINTS MICROCLUB : Vous les trouverez sur les boîtes des jeux. En les collectionnant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
(Plus une montre digitale GRATUITE)	
Manette SPEED KING	109F
Manette Navigator	149F
Megablaster à Microswitches	79F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON pour branchement de deux manettes	49F
Cable Magneto AMST.	49F
Cable d'extension pour Joystick	49F
Cable de TELECHARGEMENT	49F

HOUSSE DE PROTECTION

Housse CPC 464 COUL.	89F
Housse CPC 464 MONO	89F
Housse CPC 6128 COUL	89F
Housse CPC 6128 MONO	89F

DISQUETTES VIERGES

4 Cassettes Vierges	29F
4 Disquettes Vierges	99F
10 Disquettes Vierges	195F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

COLISSIMO LA POSTE

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

T2 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

..... Code postal .....

Tél .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif) ☐☐☐☐☐☐☐☐

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA



▲ CAL. 50 ▼



▲ Toki ▼



▼ Line of Fire ▶





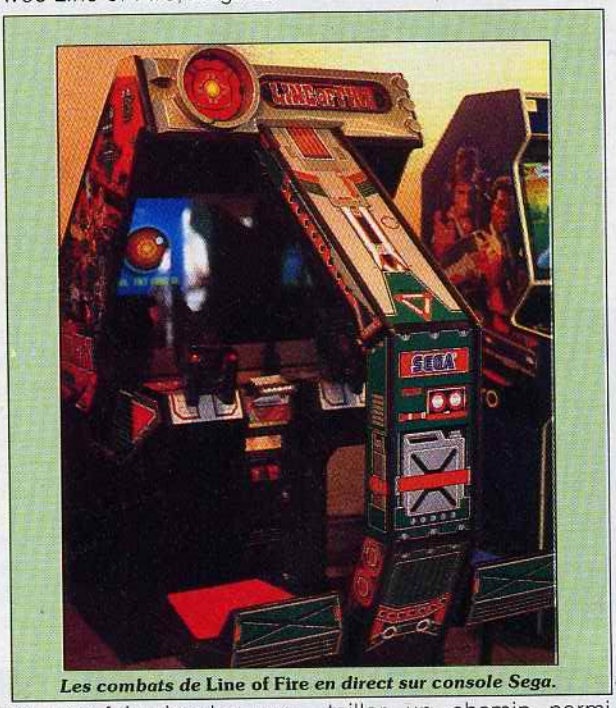


La vie est dure pour les joueurs d'arcade. Toute l'armée ennemie est à leurs trousses, et même la jungle de Toki *est complètement invivable.*

Line of Fire

SEGA

On est souvent impressionné en découvrant un nouveau jeu d'arcade de Sega. C'est à nouveau le cas avec ce shoot-them-up. Pourtant, ce n'est pas le scénario qui crée la surprise, car le thème ne brille pas par son originalité. Prisonnier dans une base ennemie, vous décidez de vous évader. Lors de la séquence de présentation, vous maîtrisez vos gardiens avant de faire une razzia dans l'armurerie de la base. Enfin, vous vous emparez d'une jeep et vous foncez vers la sortie. En fait, ce programme est la réponse de Sega au célèbre *Operation Thunderbolt* de Taito. En effet, comme dans ce dernier, on peut jouer à deux et chaque joueur dispose d'une mitrailleuse lourde pour faire des ravages dans le camp ennemi. La jeep se conduit toute seule, vous laissant ainsi vous concentrer sur le tir. Heureusement, car les soldats ennemis sont nombreux et lourdement armés. Dans un premier temps, la jeep fonce dans les couloirs de la base tandis que des soldats tentent désespérément de vous bloquer le passage. Ils surgissent en tirant sur votre véhicule, ou bien ils vous attendent au détour d'un couloir. Certains épaulent leur fusil et d'autres lancent des couteaux ou des haches dans votre direction. Mais plus dangereux encore, certains tirent des missiles qui arrivent sur vous à toute allure et si vous ne les faites pas exploser en plein vol, du premier coup, vous en prenez plein la tête. La survie n'est pas assurée et pourtant ce n'est encore que le premier niveau ! Il vous restera encore à traverser les lignes ennemies et, cette fois, les troupes que vous affrontez sont soutenues par des tanks et des hélicoptères. Si vous tenez le coup, vous pourrez grimper à bord d'un hélicoptère. Mais vous ne serez pas tiré d'affaire pour autant, car les batteries de missiles ne vous laisseront pas un instant de répit. Avec *Line of Fire*, Sega démontre une fois de plus une totale maîtrise de l'animation 3D. Le paysage défile de manière fluide et tout va très vite. La version assise est fort agréable, chacun son siège et sa mitrailleuse. Il est vraiment conseillé de jouer à deux, tout d'abord parce que c'est bien plus amusant. Mais, surtout, on n'est pas trop de deux pour repousser les assauts ennemis. Si vous jouez seul, vous n'aurez guère de chances de faire de vieux os et les parties seront tellement courtes que vous resterez sur votre faim. Mais si vous êtes deux, le combat sera terrible. Ce n'est pas le jeu d'arcade le plus passionnant du moment, mais la qualité de la réalisation vaut bien quelques pièces.



Les combats de* Line of Fire *en direct sur console Sega.

CAL.50

SEGA

Votre avion a été abattu au cours d'une mission au-dessus de la jungle, lors de la guerre du Viêt-nam. Après vingt ans de captivité, un hélicoptère américain vient se poser au beau milieu du camp. Vos compatriotes ont tout juste le temps de vous libérer avant d'être abattus par vos gardiens. C'est le moment ou jamais, vous saisissez une mitraillette, bien décidé à vous tailler un chemin parmi les troupes vietcong. Tout de suite, le combat s'engage. L'ennemi est partout et vous pivotez en lâchant de longues rafales de mitraillette pour faire le vide autour de vous. Au cours de votre fuite, vous ramassez des grenades, des munitions et toutes sortes d'armes. Vous arrivez sur un aérodrome et vous montez à bord d'un avion. Celui-ci décolle aussitôt et décrit des cercles au-dessus du camp. Vous continuez le combat, mais un énorme tank abat votre appareil. Vous voilà de nouveau à pied, vous allez devoir traverser la jungle pour vous tirer d'affaire. Vous suivez une piste tandis que des Vietcongs embusqués dans la jungle vous tirent dessus. Les soldats sont partout, des tanks vous attendent au détour d'une piste et un avion de chasse fait des passages au-dessus de vous en vous mitraillant. De plus, en plein combat, vous devez regarder où vous mettez les pieds car il y a de nombreux pièges, garnis de bambous acérés. Cet excellent shoot-them-up est le meilleur jeu de type Commando. Les décors sont vraiment superbes, avec une foule de détails qui lui donnent une ambiance très particulière. Mais c'est le mode de contrôle très original qui fait la force de ce programme. En effet, la manette de direction tourne sur elle-même et votre personnage pivote en même temps, ce qui vous permet de vous déplacer en tirant dans toutes les directions. Ce mode de contrôle est très performant et il suffit de quelques secondes de jeu pour le maîtriser parfaitement. Un shoot-them-up passionnant, pour jouer seul ou à deux.

Toki

TAD CORPORATION

Un ignoble sorcier a enlevé votre fiancée et, comme si cela n'était pas suffisant, il vous a transformé en gorille. Mais ça ne va pas se passer comme ça, il va y avoir de la baston dans la jungle ! Vous voilà parti pour un long périple, au long duquel vous affronterez toutes sortes d'animaux, tous plus bizarres les uns que les autres. Un mode de contrôle très simple vous permet de tirer dans toutes les directions et, bien sûr, vous êtes capable de sauter très haut et de grimper aux lianes. Le second niveau se déroule dans les eaux d'un lac, avec de nombreux monstres aquatiques qui vous attaquent de toutes parts. A mi-chemin entre shoot-them-up et jeu de plates-formes, *Toki* est un jeu d'arcade pas comme les autres. Il séduira tous les amateurs de jeux typiquement japonais, comme *Super Mario Bros.* Au cours de votre progression, vous découvrirez des tas de bonus et d'armes supplémentaires et il y a de nombreuses astuces à découvrir. Mais soyez prudent, car une fois que vous aurez commencé à y jouer, vous ne pourrez plus vous arrêter et vous risquez d'y laisser vos économies.

Alain Huyghues-Lacour

Tennis Cup

HITS

AMIGA

Fans de Becker ou de Lendl, vous avez maintenant le choix entre deux programmes : le désormais fameux Great Courts, *nerveux et proche de l'arcade, et le déjà célèbre* Tennis Cup, *plus proche de la simulation et d'un maniement plus délicat.*

Loriciel. Responsable de projet : Christophe Gomez ; programme : Benoist Aron ; graphisme : Dominique Sablons ; musique et bruitages : Michel Winogradoff

Depuis *Great Courts* d'Ubi Soft, sacré Tilt d'or 89, les amateurs de tennis attendaient avec impatience le seul soft capable de contrecarrer sa fulgurante carrière : *Tennis Cup* de Loriciel. C'est un véritable combat des chefs, que nous vous offrons ce mois-ci, une lutte dont ressort la conclusion suivante : *Tennis Cup* et *Great Courts*, deuce, avec des avantages des deux côtés. Un challenge d'enfer ! Pour comparer ces deux softs, nous étudierons point par point chacun de leurs composants.

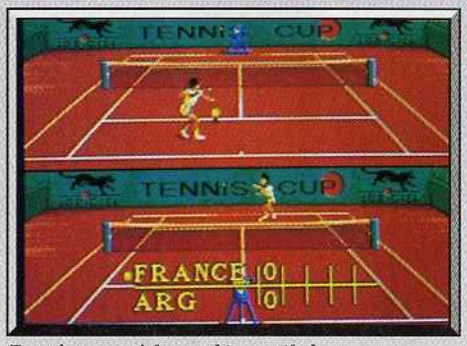
Qualité graphique : *Tennis Cup* se différencie de son confrère par sa présentation. Son écran est partagé en deux fenêtres, une pour chaque joueur. Résultat, les sprites sont évidemment plus petits. Il faut alors tout le soin apporté au dessin pour contrecarrer ce handicap. Le pari est à moitié réussi. Sur *Great Courts*, la vision était bien plus nette mais le joueur situé en fond de court appréciait mal la partie. Dans ce nouveau programme, chacun voit clairement ce qui se passe, mais c'est plus petit, plus confus parfois. Un seul défaut réel défavorise *Tennis Cup* : lorsque l'adversaire fait son service, la balle sort en haut de l'écran...



Graphismes et mouvements réalistes.



Les caractéristiques d'un joueur.

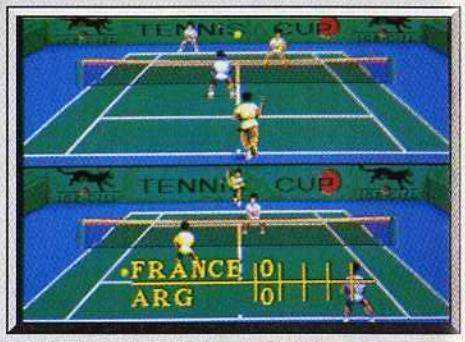


Entraînement à la machine, utile !

Animation : le déplacement des joueurs de *Tennis Cup* est plus varié, plus réaliste (pas de côté, smatch, etc.) mais du même coup un peu moins souple que celui de *Great Courts*. Un bon point pourtant, il existe trois vitesses de jeu différentes sur *Tennis Cup*. En revanche, le scrolling horizontal, qui permet de voir le sportif en train de courir jusqu'aux extrémités du terrain, est un peu saccadé et parfois difficile à suivre.

Bruitages : ceux de *Great Courts* étaient exceptionnels, et ils sont encore meilleurs dans *Tennis Cup*. Qu'il s'agisse de la présentation animée de chaque match ou des synthèses vocales, c'est superbe. Un « plus » certain en faveur du nouvel arrivé.

Phases d'entraînement : elles sont bien plus développées pour *Tennis Cup* qu'elle ne l'étaient sur *Great Courts*. Vous allez travailler une à une chacune des manœuvres, de la volée au smatch. Mais, plus qu'un simple entraînement pour le joueur, ce travail va vous permettre d'accumuler des points de performance qui agrémenteront le tableau détaillé de vos connaissances. Par exemple, si vous ne possédez que 50 % d'aptitude à l'engagement, vous raterez beaucoup de vos services. Un bon entraînement en salle vous permettra de réduire peu à peu ce handicap. Les caractéristiques du joueur sont bien sûr sauvegardées.

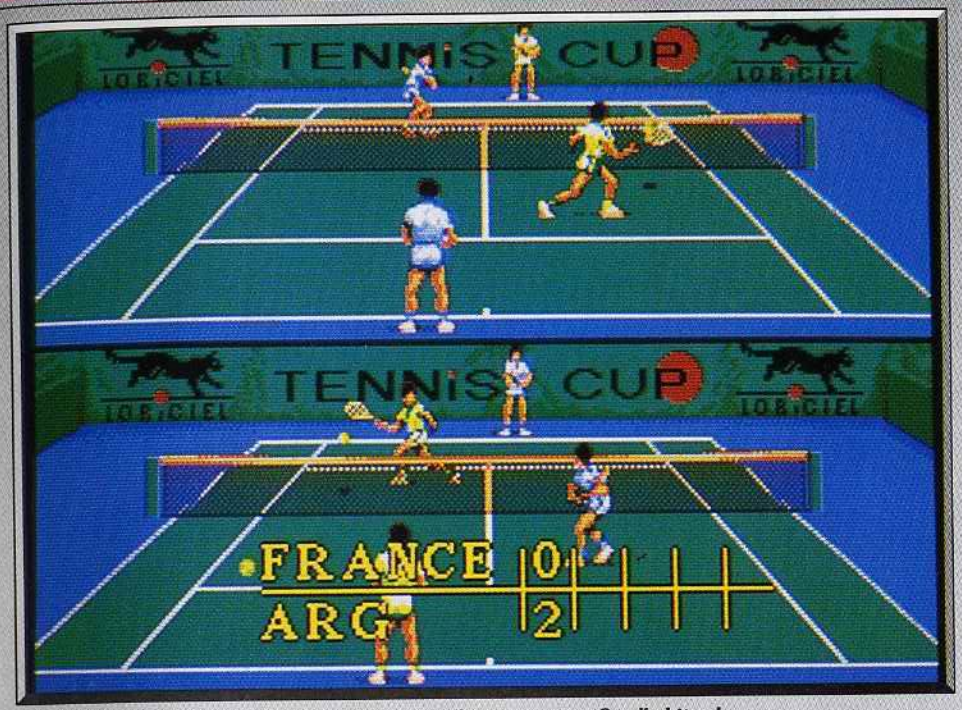


Le jeu en double, vraiment génial !

Coups et effets : pour l'engagement, par exemple, l'orientation du joystick décide du point visé sur la partie adverse du court. Et, pour le renvoi des balles, les différences sont notables entre les deux softs. Le maniement est bien plus souple sur *Tennis Cup* que sur *Great Courts*. Là où le joueur devait se décaler de la balle pour tirer dans les coins, il faut ici orienter la manette quand on lâche la gâchette. Même chose pour les lobs, le fait de lifter la balle... Le programme est bien plus facile à jouer et tout aussi ludique.



Chacun des terrains peut scroller individuellement pour dévoiler les bords du court.



Les fenêtres sont petites, cela gêne parfois pour l'engagement... On s'habitue !

Richesse du jeu : *Tennis Cup* gagne beaucoup dans les smatchs qu'il offre au filet. C'est sportif, difficile, parfois imparable et toujours impressionnant... Mais c'est surtout grâce à la richesse de ses menus d'option qu'il prend l'avantage. Outre les nombreux modes d'entraînement, les terrains, et tournois différents, il est possible de jouer en double, en ne contrôlant que l'un des deux coéquipiers, ou en faisant jouer les deux joysticks côte à côte.

Conclusion : *Great Courts* ne possède qu'un avantage certain sur son confrère : la vue plein écran est beaucoup plus facile à suivre, bien plus agréable à jouer. En contrepartie, *Tennis Cup* a pour lui la richesse de ses nombreuses options, plus de possibilités au niveau des coups, une maniabilité plus aisée et surtout un suivi plus grand en ce qui concerne l'évolution de votre sportif. *Great Courts* est finalement plus « arcade » que son confrère, *Tennis Cup* s'apparente plus à une simulation. Personnellement, je reste très attaché à *Great Courts*. Mais je ne manie pas encore à fond toutes les subtilités de *Tennis Cup*. A ce niveau de compétition, la parfaite connaissance du soft entre au moins à 20 % dans l'appréciation du jeu. Ne jetez donc pas votre *Great Courts* adoré et pourquoi pas investir à nouveau dans *Tennis Cup*, surtout pour le jeu à deux ou en double ? Quant à ceux qui ne possède pas encore de tennis micro, tout dépend de leur sensibilité. Arcade pure ou arcade avec un zeste de stratégie ? A vous de voir...

Olivier Hautefeuille



Olive, ou la perfection du geste...



Great Courts, plus vaste, plus arcade.

Type	*tennis*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*C*

Avis

Tennis Cup apporte au tennis sur ordinateur certains des éléments qui manquaient à *Great Courts*. Ainsi la possibilité de toujours voir son joueur au premier plan est appréciable et le jeu en double contre l'ordinateur une excellente idée. En revanche, il est très difficile d'anticiper au service et on aurait aimé disposer d'un plein écran dans les jeux contre le programme.

Jacques Harbonn

Avis

Tennis Cup est un programme agréable, mais je pense qu'il est surnoté. Les fans de tennis voudront peut-être posséder deux programmes de ce type, mais si vous n'en voulez qu'un, *Great Courts* reste le bon choix. En effet, mis à part la possibilité de jouer en double contre l'ordinateur, *Great Courts* est supérieur à *Tennis Cup* sur tous les plans.

Alain Huyghues-Lacour

Die Hard

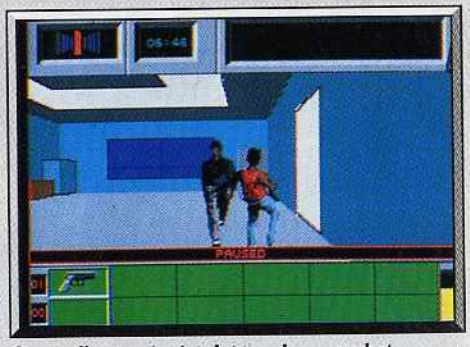
PC CGA, EGA

Vous en rêviez depuis longtemps : de l'action pure et dure sur PC ! Die Hard offre des décors superbes en 3D, une animation saisissante et une rude mission exigeant réflexes et stratégie.

Activision. Programmation : Nels Bruckner ; 3D : Cyrus Kanya ; graphismes : Tom Collie, Susan Greene et Steve Snyder ; musique et bruitages : Bryce Morsello

Superbe, ce soft est tout simplement superbe ! Innovateur, complet, très bien réalisé, voilà un Hit comme on aimerait en rencontrer tous les jours, surtout sur *PC*. Le scénario de *Die Hard* est classique. Alors qu'une grande fête se déroule au 32e étage d'une tour de Los Angeles, une équipe de terroristes investit soudainement l'édifice. Prise d'otages, menaces corporelles, demande de rançon, la situation est désespérée. John McClane, policier de son état en visite dans le building, est le seul homme capable de renverser la vapeur. Il a d'ailleurs plus d'une raison d'agir : outre son devoir de gardien de l'ordre, John sait sa femme prisonnière des terroristes...

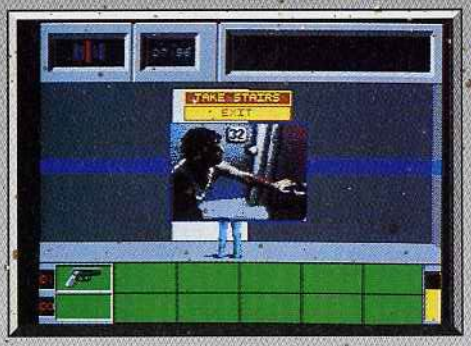
Décrivons tout d'abord le décor de cette épopée. Toutes les pièces, couloirs ou terrasses que vous allez visiter sont dessinées en 3D. Les objets, bureaux, chaises, armoires à dossiers, etc. sont tous traités dans le détail. La gestion 3D est excellente,



Contre l'ennemi, pistolet ou close-combat.

de même qualité que celle qui a séduit les amateurs de *Dungeon Master* par exemple. Elle donne une très nette appréciation de l'orientation de votre personnage. Le terrain de manœuvre est de plus assez étendu : on accède par des escaliers à plusieurs étages qui comportent chacun une vingtaine de pièces environ.

Face à cette représentation aussi réaliste que ludique du décor, celle du personnage est encore plus éblouissante. John, votre héros, est vu de dos par le joueur. Sa silhouette est superbe, comme digitalisée, grande et vraiment saisissante de vérité. Et dès que l'on actionne la manette, quel plaisir pour les yeux. Je crois que la démarche de John est la plus



Un code secret, accès au deuxièmpe niveau.

souple que j'ai jamais visionné sur *PC*. Et pour couronner le tout, il faut encore un applaudissement pour la richesse des mouvements. Piloté soit au joystick, soit au clavier, le héros peut avancer, reculer, effectuer des pas croisés sur le côté et surtout tourner sur lui-même de 90 degrés. Toutes ces actions engendrent un scrolling plongeant ou tournant parfaitement souple et réaliste. A tel point que si l'on enchaîne plusieurs rotations, c'est le vertige assuré ! A côté de ces simples déplacements, John va aussi effectuer des sauts périlleux, dégainer son arme et viser sur toute l'étendue du décor qui lui fait face. Le mouvement du bras, le fléchissement des jambes, c'est génial. Dans les combats à mains nues, les coups de poing, de pied et parades enfoncent même *Budokan* ou *Bruce Lee Lives* ! Il ne reste plus qu'à parler des silhouettes ennemies qui apparaissent devant vous avec la même souplesse pour comprendre que *Die Hard* innove vraiment... Le mode EGA est très bien traité dans le choix des couleurs. En CGA, on perd bien sûr cet atout mais le réalisme de l'animation suffit largement à motiver sur des machines assez rapides (*PC* cadencés à 8 mega minimum).

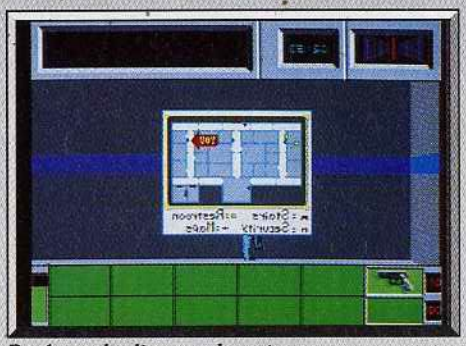
Face à tant de qualités graphiques, la stratégie aurait pu pécher par manque de complexité, de logique. Mais pas du tout ! Vous allez tuer des adversaires, fouiller les corps et donc collecter des armes, des cordes, une radio pour savoir ce que fait l'ennemi, un briquet pour lire les cartes quand il fait sombre, absorber des médicaments pour reprendre des forces, etc. L'orientation dans le bâtiment est facilitée par des cartes murales. A chaque niveau, John doit déconnecter une centrale pour avoir accès à l'ascenseur et s'approcher toujours plus de son but, la confrontation avec le chef des terroristes et la délivrance de sa femme.

Die Hard doit être résolu en vingt minutes maximum. Il n'y a pas de sauvegarde et seul un minutage précis, une parfaite maîtrise du combat et une grande connaissance des lieux vous permettront de résoudre l'aventure. Et croyez-moi, ce ne sera pas pour les dix premières parties, loin de là !

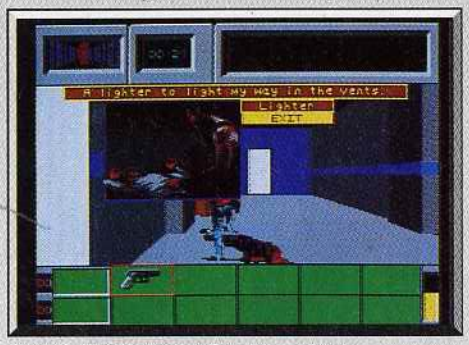
Le seul reproche que l'on puisse faire à ce soft réside dans son mode de gestion joystick. Malgré la classique option de recentrage de la manette, je n'ai pas pu éviter l'emploi complémentaire du clavier pour une précision maximum.

Ce petit défaut mis à part, *Die Hard* est assurément l'un des meilleurs programmes d'aventure/action disponibles à ce jour sur *PC*. Possesseurs de compatibles, s'il y a un soft à acquérir ce mois-ci, en plus de *Colonel's Bequest*, c'est bien celui-ci !

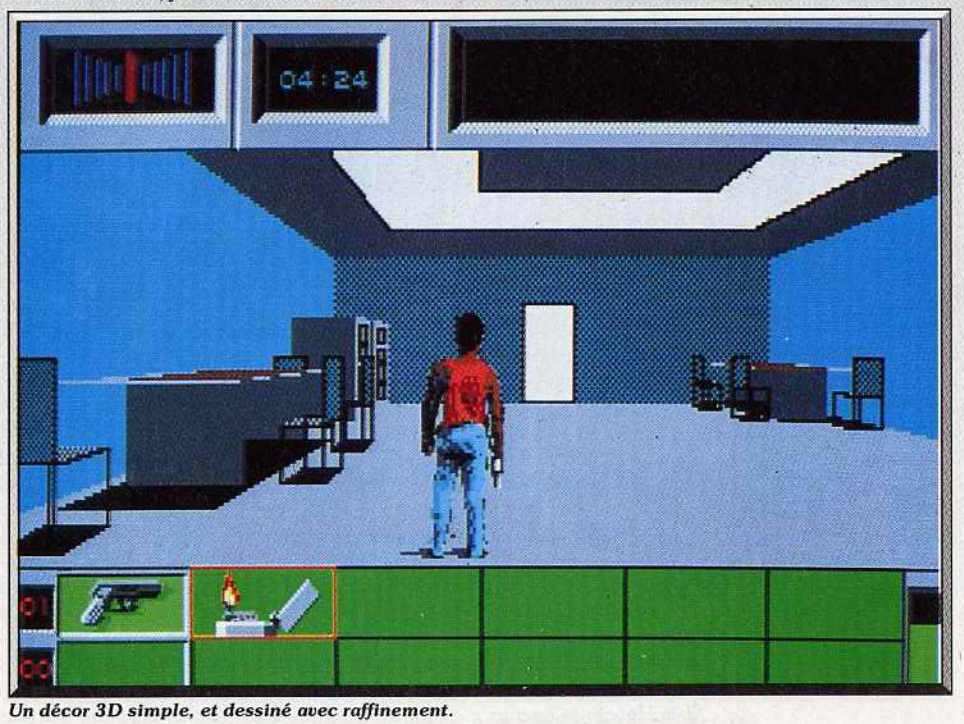
Olivier Hautefeuille



Repérage des lieux sur la carte.



Armes et indices, fouillez les cadavres.



Un décor 3D simple, et dessiné avec raffinement.

Type — *aventure/action 3D*
Intérêt — *17*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★
Prix — *C*

Avis

Die hard est un bon jeu d'exploration de labyrinthe et de tir. Les riches possibilités de combat apportent une certaine diversité ainsi que le placement aléatoire des adversaires. L'animation 3D surfaces pleines est impressionnante de fluidité.

Jacques Harbonn

Avis

Ce programme intéressant offre un bon mélange entre action et réflexion. La réalisation est excellente, surtout en ce qui concerne l'animation en 3D surfaces pleines. On notera que les mouvements des personnages sont très bien rendus. Le jeu rappelle assez *Opération Jupiter*, en mieux.

Alain Huyghues-Lacour

E-Motion

AMIGA

Simple, efficace, de bon goût, mais en même temps tactique et nerveux, E-Motion *met les nerfs à fleur de peau : une fois entamé, le jeu ne vous laissera plus de répit.* E-Motion *crée une accoutumance !*

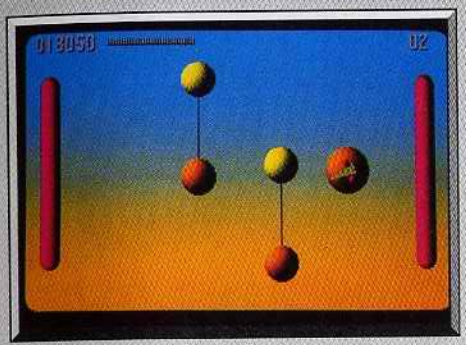
US Gold

Rarement, trop rarement, le joueur féru d'action/réflexion trouve chez son revendeur une pareille dose d'originalité, de simplicité et de jouabilité. *E-Motion* nous arrive sur micro comme *Pacman* il y a plusieurs années : un principe de jeu tout simple, un graphisme beau mais dénudé et pourtant... au bout de dix secondes de lutte, c'est fini, impossible d'abandonner cette partie diabolique avant le nuit, ou même le petit matin...

Le principe. Vous dirigez une boule surmontée d'un bec et de deux yeux, style Shadock. Ce personnage pivote sur lui-même puis avance sous un premier coup de réacteur. Deuxième élément, l'ennemi,

d'autres boules de couleurs qui encombrent peu à peu votre écran. Pour gagner, il suffit de percuter l'une des boules afin qu'elle en percute une autre, mais attention, de même couleur... Sinon, l'accouplement de deux boules différentes donnera naissance à une troisième sphère, une de plus à éliminer pour finir le tableau.

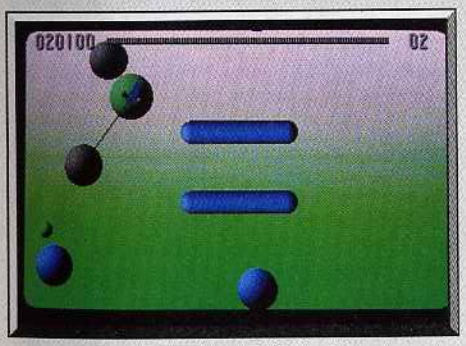
Votre Shadock possède bien sûr une réserve d'énergie qu'il peut renforcer en gobant les bébés boules avant qu'ils ne deviennent adultes, c'est-à-



Les élastiques sont diaboliques...

dire « grosse boule ». En revanche, une boule adulte que l'on ne parvient pas à détruire assez vite finira par exploser et pomper du même coup plus de 50 % de votre énergie. Dur, dur !

Certains tableaux sont d'une simplicité enfantine. Deux boules de même couleur sont immobiles, proche l'une de l'autre. Il suffit alors de se placer dans l'alignement, de donner un coup de réacteur pour envoyer la première cogner la seconde. Mais très vite, l'affaire se corse : les deux boules vont par exemple être reliées entre elles par un fil élastique. Un choc dans la première et l'autre prend une trajectoire imprévue, vient cogner une boule d'autre

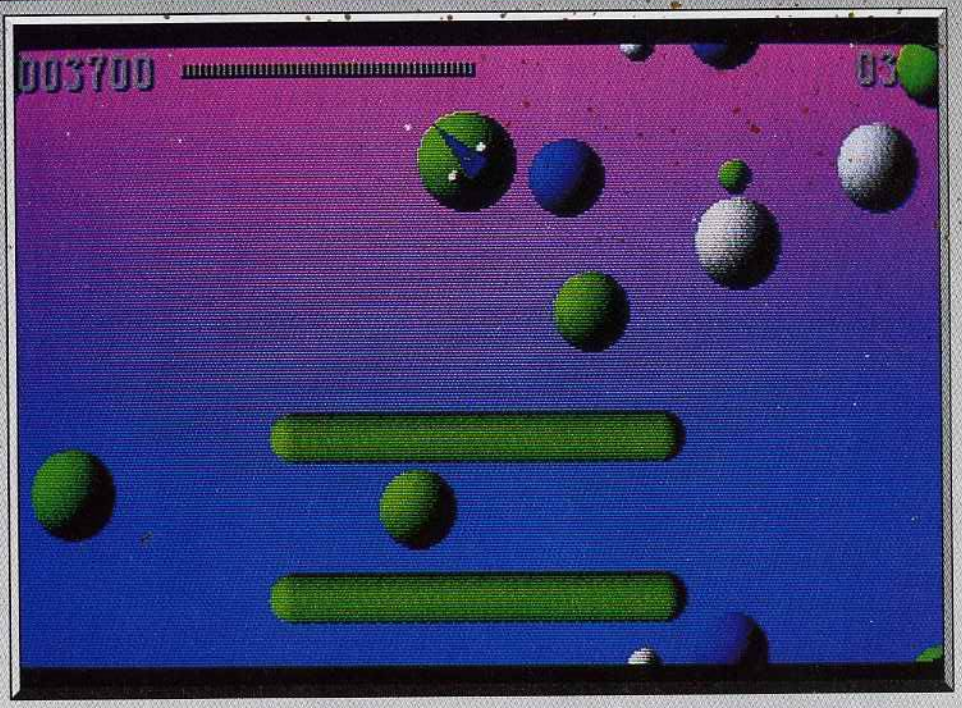


... surtout accrochés à votre Shadock !

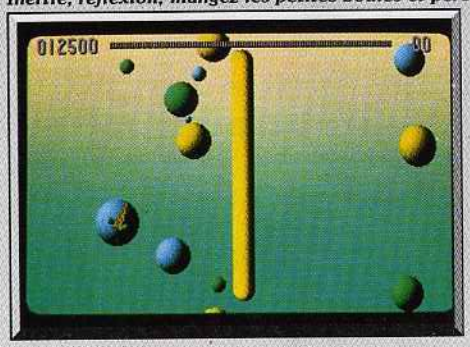
couleur et c'est le début de la fin. Très vite, l'écran se transforme en un monstrueux sapin de Noël animé, le joueur ne sait plus où donner du bec et c'est l'explosion en chaîne, la dispersion façon puzzle, la mort assurée du Shadock.

Pour chaque tableau, une stratégie précise permettra au joueur patient de progresser. Il peut aussi user des épreuves intermédiaires pour collecter de l'énergie en sus : il s'agit le plus souvent de tableaux où il faut slalomer avec précision pour collecter uniquement les petites boules bleues par exemple, sans toucher aux rouges... Patience et joystick précision !

Toutes ces stratégies prennent encore plus d'ampleur lorsque deux joueurs luttent sur le même ta-



Inertie, réflexion, mangez les petites boules et percutez les autres. Dur !



Des obstacles pour plus de stratégie.

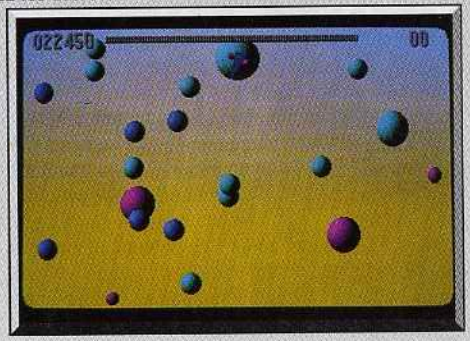
bleau. Il arrive même que les deux shadocks soient reliés entre eux par un élastique. Du délire !

Puisqu'il use d'un décor très simple, *E-Motion* soigne d'autant plus le contexte graphique et sonore de l'aventure. Les boules sont en relief, leurs teintes montrent des dégradés subtils. Les bruitages très sympa et l'animation, d'une fluidité impressionnante ne souffrent vraiment d'aucun défaut. Le maniement du Shadock est très précis et la gestion de l'inertie à laquelle sont soumis tous les mouvements est excellente.

Face à la simplicité de ce scénario et à la grande qualité de sa mise en scène, le joueur va très vite porter toute son attention sur la mise en place de ruses diaboliques. *E-Motion* permet par exemple au Shadock de traverser l'écran, c'est-à-dire de sortir par le haut pour se retrouver en bas.

Résultat, il faudra sans cesse imaginer très vite les angles de trajectoire en fonction de cela, lancer sa boule en travers à gauche pour percuter à droite, etc. Deuxième handicap qui ouvre finalement bien des stratégies efficaces, le décor est souvent encombré de barrières. A vous d'en user pour des rebonds bien calculés !

Enfin, quelques nouveaux indices apparaissent au fur et à mesure que l'on progresse dans les tableaux de difficulté croissante, une petite boule, par exemple, qui vous permet de gober toutes les



Où le joueur se laisse dépasser...

sphères adultes... Amateurs de *Pacman*, défenseurs du casse-briques, adeptes de tous les *Skweek*, *E-Motion* sera votre prochaine victime. Partez à l'offensive le cœur haut mais prévoyez tout de même calmant, vitamine C et aspirine pour les heures à venir !

Olivier Hautefeuille

Type	*action/inertie/précision*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*B*

Avis

J'ai beaucoup aimé l'originalité d'*E-Motion*. C'est l'un des rares jeux à deux où l'entente des deux partenaires de l'équipe doit être parfaite pour avoir quelque chance de réussir. Les niveaux sont variés et la progression de difficulté bien menée.

Jacques Harbonn

Avis

Un programme d'US Gold qui n'est pas une conversion d'arcade, voilà qui est surprenant ! Le concept d'*E-Motion* est aussi original que ludique. On s'amuse beaucoup avec ce jeu et c'est encore plus drôle à deux. Espérons qu'US Gold persistera dans cette voie.

Alain Huyghues-Lacour

TV Sports Basketball

AMIGA

Pour mieux réussir les passes, Cinemaware a fait l'impasse sur ses habituels graphismes. Le réalisme de la simulation de Basket-ball *est très réussi. Les règles du jeu sont respectées par ce programme. Vos fautes seront donc sanctionnées par des coups francs et les tirs au panier sont impressionnants.*

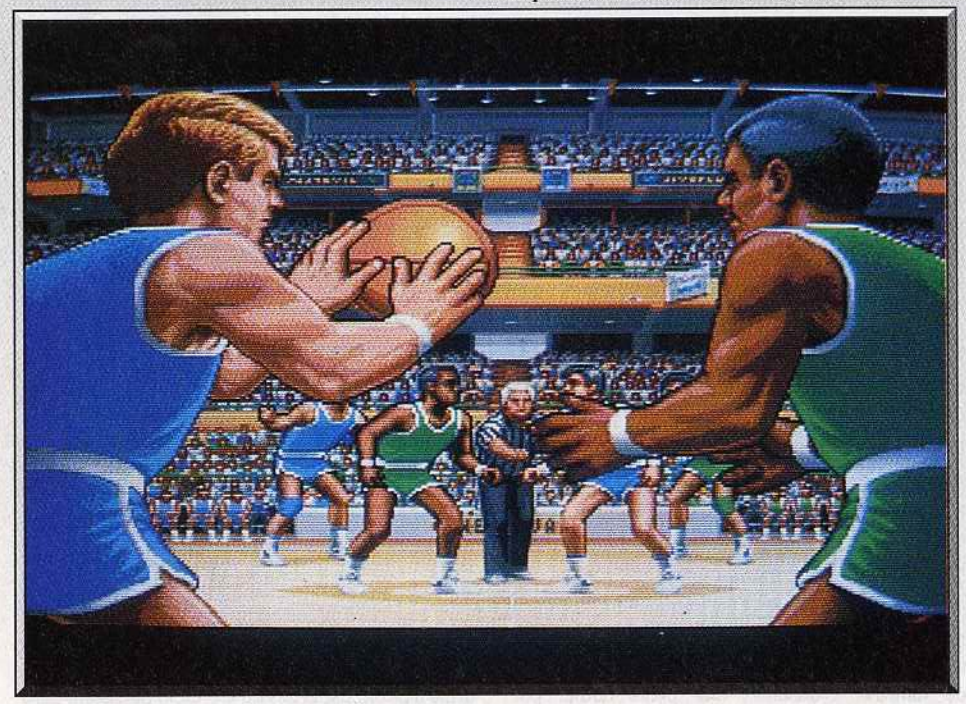
Cinemaware. Programmation : Larry Garner, Andrew Condon, Dan Pinal ; graphisme : John Duggan ; bruitages : Jim Simmons

Ce dernier Cinemaware se démarque un peu de ses prédécesseurs. Ici, les superbes graphismes auxquels la marque nous avait habitués sont rares. En revanche, le jeu est très réaliste en prenant. *TV Sports Basketball* accepte un ou deux joueurs s'affrontant ou luttant de concert contre l'ordinateur. Avec l'adaptateur joystick se connectant sur la prise parallèle, il est même possible de jouer à quatre simultanément. Deux types de jeux sont proposés : *exhibition* (par laquelle il faut commencer pour se familiariser avec le contrôle des joueurs) et *league* où vous allez jouer une série de matchs de difficulté croissante, le programme gardant trace de vos résultats et établissant différentes statistiques.

Après quelques belles images (présentation du stade, publicité et commentaire télévisé), on entre dans le vif du sujet. Il faut, dans un premier temps, choisir les équipes, puis le nombre de joueurs dans chaque équipe (de 2 à 5). Pour cette première partie, je vous conseille de limiter à deux le nombre de joueurs. Différentes options permettent d'affiner le jeu. Tout d'abord la durée de chaque période va de 3 à 12 minutes réelles. Ensuite, les passes entre joueurs peuvent être assistées par le programme qui va sélectionner uniquement les joueurs démarqués. Une option complémentaire, Curseur, affiche sur chaque joueur le risque de la passe : vert quand le risque est nul, rouge quand il est limité et blanc quand la passe est vraiment très risquée. L'option *Roleplaying* modifie le déroulement du jeu. Si elle est sélectionnée, vous allez contrôler tout au long de la partie le même joueur. Dans le cas contraire, vous guiderez toujours en attaque le joueur qui a la balle, et en défense le dernier joueur à l'avoir eue



La phase d'animation incontournable.



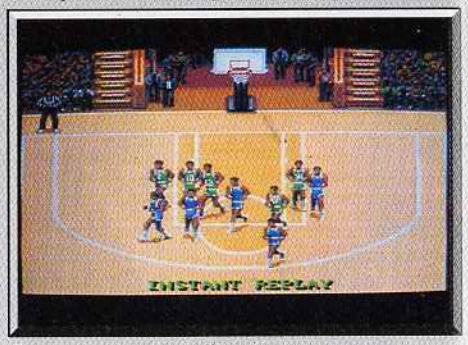
Saisissez la balle au bond pour avoir l'engagement.

(son maillot est un peu plus sombre). Enfin, la fatigue des joueurs peut être prise en compte.

Le jeu se déroule toujours face au panier d'une équipe. Si vous êtes en attaque, il faut trouver rapidement un partenaire démarqué et lui passer la balle. Agissez rapidement car une passe sûre à un moment donné le devient beaucoup moins quelques instants plus tard. Si votre joueur dispose une bonne liberté, il peut tenter un panier. Pour cela, il faut maintenir le bouton de tir et le relâcher au sommet du saut de votre joueur. Vous n'aurez pas à choisir la direction de tir, mais votre précision dépendra bien entendu de l'habileté de votre joueur, de son placement et de la distance au panier.



Votre joueur est sur le point de marquer.



Et hop, on court vers l'autre panier.

Certaines positions de tir athlétiques donnent lieu à de superbes mouvements (retourné, lancer à une main en rotation, etc.). Si vous marquez le but, vos adversaires reprennent la balle et se dirigent vers votre camp. Une petite animation complémentaire, où l'on voit les joueurs courir latéralement, intervient systématiquement lors de tous ces changements de camp. En défense, il vous faudra marquer le joueur qui a la balle pour gêner son dribble et limiter les passes, ce qui n'est guère évident au début. De même, il faut une bonne synchronisation pour sauter au moment où le joueur adverse tente un panier et intercepter la balle.

Le programme suit toutes les règles du basket-ball et vous risquez de faire des fautes au début. Certaines sont sanctionnées par des coups francs. Il faut sauter et relâcher le bouton de tir lorsque l'index de tir se trouve à mi-parcours. Vous pourrez à tout moment revoir le jeu au ralenti ou en accéléré, en marche avant ou arrière. Entre chaque période, et à la demande de l'équipe qui a la balle, il est possible de modifier la composition de l'équipe, de changer le marquage des joueurs adverses ou le joueur que vous contrôlez. Faites vite car le temps est limité.



Le présentateur télé de TVS.

TV Sports Basket-ball est le premier logiciel à proposer une simulation très réaliste de basket-ball doublée d'une excellente jouabilité (disquettes).

Jacques Harbonn

Type ..... *basket-ball*
Intérêt *17*
Graphisme ..... ★★★★
Animation ..... ★★★★★
Bruitages ..... ★★★
Prix ..... *C*

Avis

Menu précis, stratégie puissante, une réalisation soignée, certes... Mais lorsqu'on joue à ce soft, l'aspect arcade est trop défavorisé face à la simulation. *TV Sport Basketball* est un peu confus et seuls les amateurs de grand réalisme supporteront son jeu.

Olivier Hautefeuille

Avis

Cinemaware a réussi une excellente simulation de basket à la réalisation très soignée. Je trouve cependant ce soft bien complexe. Or, pour moi, un jeu de sport doit être simple et ludique. On doit pouvoir y jouer tout de suite, sans étudier la notice.

Alain Huyghues-Lacour

Wall street

ATARI ST

La bourse est un champ de bataille où la rapidité d'exécution est aussi vitale que dans un combat à armes réelles : la spéculation provoque l'angoisse !

Magic Bytes. Programmation : Yusuf Aydin ; graphismes : Raph Vogel

Wallstreet est un jeu de spéculation boursière qui se rapproche tout à fait des conditions réelles. Vous pourrez donc y apprendre d'importantes connaissances tout en vous amusant. Le jeu accepte un à quatre joueurs.

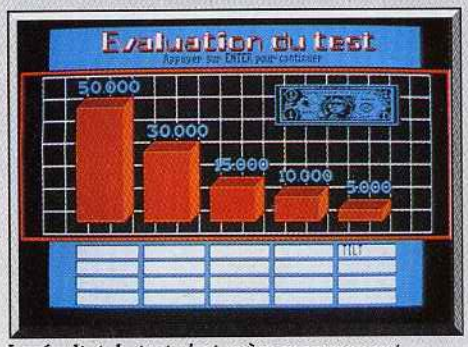
Avant de commencer, vous allez répondre à une série de questions assez ardues concernant le domaine boursier et l'économie en général. Le système de question à choix multiples (quatre choix possibles) et réponse en temps limité a été retenu. En fonction de vos résultats, vous obtiendrez une somme de départ (de 5 000 à 50 000 dollars).

Le but du jeu est d'atteindre un capital d'un million de dollars (bigre !) avant la limite de tours que vous vous serez fixée. Vous disposez de huit manières de placer votre argent : livret d'épargne, argent fixe, devises (marks allemands), or, bons du trésor, fonds d'investissement (portefeuille de vingt actions, différentes), valeur à revenu fixe (emprunts d'États) et actions. Plus le placement est sûr, moins il rapporte. Ainsi si vous pouvez doubler rapidement votre capital avec une bonne opération d'actions, vous pouvez aussi vous retrouver pratiquement à sec. Vous aurez donc intérêt à établir un difficile compromis entre ces impératifs contraires.



Il faut persévérer pour parvenir au million.

A chaque tour de jeu, le programme vous informe des dernières nouvelles (1 à 3 tirées au hasard parmi plus de 140). La présentation de ces nouvelles est suffisamment variée (télex, communiqué de presse, etc.) pour ne pas lasser. Si la nouvelle ne vous intéresse pas, vous pouvez toujours passer à la suite. Mais attention, si elle constituait la seule nouvelle du tour, vous allez perdre votre possibilité d'intervenir. Cette lecture des nouvelles s'avère capitale et il faut envisager les conséquences de chacune d'elles pour y parer ou, au contraire, en profiter. A tout moment, vous pouvez prendre connaissance du cours de valeurs avec rappel des quantités de



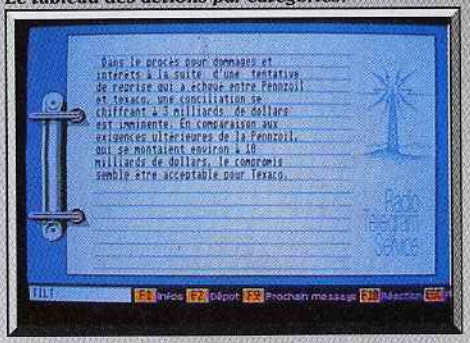
Le résultat du test n'est guère encourageant.

titres achetées, du cours d'achat et du cours actuel. Cela vous permettra de ne vendre qu'à bon escient, bien qu'il soit parfois indispensable de vendre à temps, même à perte, avant d'aller droit à une catastrophe. Si vous désirez vendre ou acheter un titre, vous allez vous retrouver face à un autre tableau. Vous ne disposez que de dix secondes pour vos opérations boursières, ce qui, d'après les auteurs, est censé recréer le stress de la Bourse.

Bien d'autres opérations sont accessibles à partir de ce tableau : emprunt à concurrence de la moitié des sommes investies en action, comparaison du portefeuille des différents joueurs, renseignements assez complets fournissant toutes sortes d'informations



Le tableau des actions par catégories.



Tirez les bonnes conclusions des nouvelles.

sur le monde de la Bourse (ce qui vous permettra, entre autres, d'obtenir ensuite de meilleurs résultats au questionnaire de départ) et graphique des fluctuations des cours des différentes actions.

Au chapitre de doléances, signalons que le programme ne gère absolument pas la souris, mais le problème reste mineur du fait du faible nombre de touches concernées. A mi-chemin entre jeu et soft éducatif, *Wallstreet* ne manquera pas d'intéresser les millionnaires en herbe (disquettes).

Jacques Harbonn

Type ..... *simulation boursière*
Intérêt *15*
Graphisme ..... ★★★★
Animation ..... –
Bruitages ..... –
Prix ..... *C*

Version Amiga

La version *Amiga* de *Wallstreet* est exactement superposable à la version *ST* et n'appelle donc aucun commentaire particulier.

J.H.

Intérêt *15*
Graphisme ..... ★★★★
Animation ..... –
Bruitages ..... –
Prix ..... *C*



La version Amiga est identique.

Crack Down

ATARI ST

Votre tempérament héroïque vous pousse une fois de plus à sauver le monde de la mégalomanie d'un savant dément. Seul ou assisté par un compère, il vous faudra prendre des risques pour démanteler la forteresse qui abrite le scientifique diabolique.

US Gold

Contrairement à la plupart des jeux d'arcade de Sega, *Crack Down* n'est pas un programme très spectaculaire, ce qui ne l'a nullement empêché de remporter un certain succès cette année. Un savant fou, retranché dans sa forteresse, a créé une armée d'humanoïdes dans le but de conquérir le monde. Une fois de plus, vous êtes le seul à pouvoir sauver la Terre, en vous introduisant dans la forteresse afin de la faire sauter, secteur après secteur.

Comme dans *Xybots*, l'écran est séparé en deux de manière à permettre à deux joueurs de travailler en équipe, chacun suivant sa progression sur son écran. L'action est vue de dessus, à la manière de *Gauntlet*, et le décor défile en scrolling multidirectionnel. Pour faire sauter chaque niveau, vous disposez de trois bombes que vous devez placer aux emplacements marqués d'une croix. Mais attention, il s'agit de bombes à retardement et le compte à rebours se déclenche dès que vous avez posé le premier engin. Vous disposez donc d'un temps limité pour placer les deux autres bombes et gagner la sortie avant que tout explose. Vous devez rester constamment sur vos gardes, car de nombreux gardiens rôdent et ils sont très rapides.

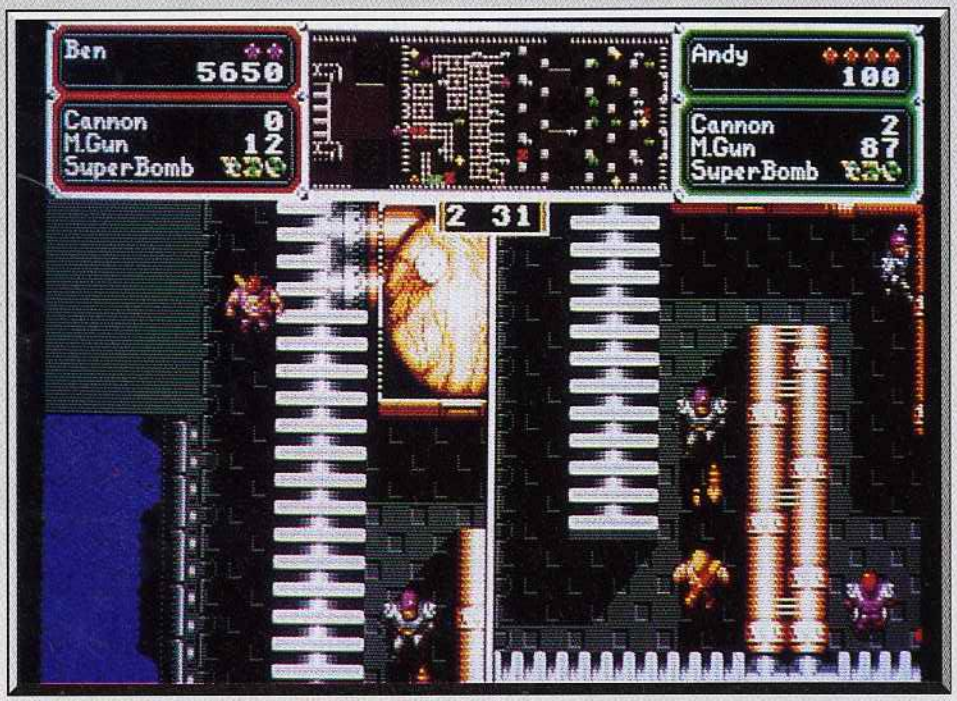
Il faut disposer d'excellents réflexes pour survivre, car seul votre environnement proche est représenté sur l'écran et, lorsque vos ennemis apparaissent, ils sont déjà presque sur vous. Au cours de votre progression, vous découvrirez des armes plus ou moins puissantes, mais ne tirez pas à tort et à travers car les munitions vous sont comptées.

Lorsque vous avez épuisé vos munitions, il ne vous reste plus qu'à utiliser vos poings pour vous défendre. Cela vous oblige à prendre de sérieux risques, car vous devez vous approcher de vos ennemis pour les abattre alors qu'ils peuvent vous tirer dessus. Pour échapper à leurs tirs, vous pouvez toujours vous coller aux murs, mais cela est tout de même assez périlleux.

En haut de l'écran se trouve une carte sur laquelle sont indiquées votre position et celle de vos ennemis, ainsi que les emplacements où les bombes doivent être déposées. Il est très important de jeter régulièrement un coup d'œil à cette carte afin de se repérer. Mais pendant ce temps-là, un ennemi peut surgir et vous abattre sans que ayez la possibilité de réagir. Il est donc conseillé de mettre la pause avant de la consulter et de ne reprendre la partie qu'une fois que vous avez mémorisé la configuration du secteur dans lequel vous vous trouvez.

Cette conversion bénéficie d'une réalisation de bonne facture. Le scrolling multidirectionnel est fluide et les commandes répondent bien. Les sprites sont de petite taille (c'est inévitablement le prix à payer pour pouvoir jouer sur deux écrans), mais le graphisme est réussi. La progression de difficulté est bien dosée et on avance rapidement dans le programme, que l'on joue seul ou à deux.

Alain Huyghues-Lacour



Crack Down : un jeu d'arcade de Sega pour deux joueurs.



Déposez les bombes sur les croix.



Le compte à rebours a commencé.



Ramassez les armes qui traînent.

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

Avis

Crack Down n'est pas d'une originalité démente. En revanche, on prend du plaisir à parcourir chaque labyrinthe, à trouver sur carte le meilleur moyen de rejoindre les bombes, surtout en mode deux joueurs. Voilà un soft prenant. Il ne s'agit cependant pas d'un grand jeu. Olivier Hautefeuille

Avis

Crack Down est un bon jeu de labyrinthe et de tir qui n'est pas sans rappeler *Gauntlet*. Le jeu en équipe est intéressant et certaines options (se plaquer contre les murs pour éviter les tirs, par exemple) amusantes. Mais je trouve la carte vraiment trop petite et bien peu lisible. Jacques Harbonn



Une superproduction (sur Sega 8 bits !) aux graphismes élaborés.

Golden Axe

CONSOLE SEGA

Des soldats sanguinaires, des amazones montées sur dragons, des géants armés de marteaux, des chevaliers en armures, des squelettes avec des sabres, voilà un échantillon des adversaires que, barbare sans peur mais pas sans reproche, vous aurez à affronter. Ça cogne dur ! Intellectuels s'abstenir...

Conception Sega

Bien des joueurs attendent avec impatience la conversion sur micro de ce grand jeu d'arcade de Sega. Mais on est jamais aussi bien servi que par soi-même (et surtout, aussi vite), alors, une fois de plus, c'est la console Sega qui a la primeur de *Golden Axe*. Comme le *Barbarian* de Psygnosis et ceux de Palace, ce beat-them-up s'inspire des aventures de Conan le barbare. On y retrouve tous les ingrédients de l'*heroic fantasy* : la redoutable épée du barbare, la magie et les dragons crachant du feu.

L'action commence alors que notre barbare se retrouve face à face avec l'avant-garde d'une armée en campagne. Armés de masses d'armes, les soldats l'encerclent et il est visible qu'ils ne sont pas animés de bonnes intentions. Par Crom, ça va saigner ! Vous donnez un bon coup d'épée au plus audacieux, vous vous retournez pour frapper le second, puis vous en attrapez un et vous le lancez à l'autre bout de l'écran.

Le ton est donné, il va falloir dépenser beaucoup d'énergie pour survivre. Mais n'oubliez pas que pour faire de vieux os, un barbare ne doit pas uniquement compter sur sa force. Ne frappez pas comme une brute, car le timing est la clef du succès. Vous vous débarrassez assez rapidement de vos premiers agresseurs, mais les combats s'enchaînent sans interruption et le plus dur reste à faire. Vous allez devoir combattre des amazones montées sur des dragons, qui vous balaient d'un coup de queue ou vous font rôtir d'un jet de flammes. Face à ces furies, la meilleure technique consiste à les désarçonner d'un coup d'épée et à emprunter leur monture, avant qu'elles n'aient eu le temps de réagir. Mais il y a aussi les joyeux inséparables, deux géants armés de lourds marteaux, ainsi que des chevaliers en armure et des squelettes qui se servent de leur sabre en virtuoses. Il n'est pas question de se relâcher un instant, et même lorsque vous prenez un repos bien mérité après une rude journée de combat, des lutins viennent vous narguer. Si vous les attra-



A cheval sur le dragon, vite !



Usez de magie contre vos ennemis.



Des graphismes d'arcade pour la version Megadrive !



Les enfants prennent la fuite (Megadrive).

pez, vous récupérez des sorts qui vous seront fort utiles lors des combats suivants.

Golden Axe est la meilleure conversion d'arcade que l'on ait vu sur cette console depuis longtemps. On y retrouve la plupart des éléments du programme original et le graphisme est excellent. L'animation est parfois saccadée, mais les mouvements des personnages sont particulièrement convaincants. On prend beaucoup de plaisir à projetter un soldat dans les airs, ou à regarder les mouvements d'attaque des squelettes. Ce n'est certes pas un jeu à recommander aux intellectuels, mais les amateurs d'action pure et dure vont s'éclater. *Golden Axe* est le programme le plus barbare du moment!

Alain Huyghues-Lacour

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

Version Megadrive

Les rares éléments du jeu d'arcade qui sont absents de la version 8 bits, figurent sur la version *Megadrive*. Par exemple : il est possible de choisir son héros cogneur parmi trois personnages (un barbare, une amazone et un nain) et surtout on peut jouer à deux simultanément.

On retrouve également des scènes secondaires, comme les enfants qui fuient le village en courant. Et puis, selon le sort utilisé, on a droit à des effets spéciaux différents, comme une mini bombe atomique ou une tête de dragon qui noie vos adversaires sous un déluge de flammes.

D'autre part, les mouvements des différents personnages sont encore plus variés que dans la version précédente. En revanche, l'animation n'est pas aussi fluide que l'on pourrait l'espérer sur une telle machine, mais le graphisme et la bande sonore sont excellents. un beat-them-up de luxe d'une qualité comparable à celle de la borne d'arcade.

Alain Huyghues-Lacour

Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*n.c.*

Avis

J'avoue avoir été impressionné par la qualité de *Golden Axe* sur une simple console 8 bits. Les décors de ce programme sont très variés et fouillés et l'animation d'excellente facture. La possibilité de déplacement en profondeur est un « plus » indéniable, d'autant qu'elle est parfaitement bien gérée.

Jacques Harbonn

Avis

Voici une très bonne adaptation arcade. Pour une console 8 bits, la Sega est ici exploitée au maximum. Profondeur du terrain d'action, richesse des coups et variété des ennemis, c'est un programme qui me semble aussi jouable que joli. En plus, le joueur voit toujours très bien où il frappe l'ennemi. Un bon beat-them-up.

Olivier Hautefeuille



Des personnages différents sur Megadrive.



Gare aux squelettes (Megadrive).

Lost Dutchman Mine

ATARI ST

Tamiser le fond de la rivière pour en retirer l'or est un moyen assez lent de s'enrichir. Mieux vaut rassembler les morceaux de la carte d'une mine fabuleuse. Contre les serpents, les Indiens, les bandits et la soif, sachez choisir entre violence et ruse.

Magnetic Images. Programmation : David Lindsley, Steve Marchall

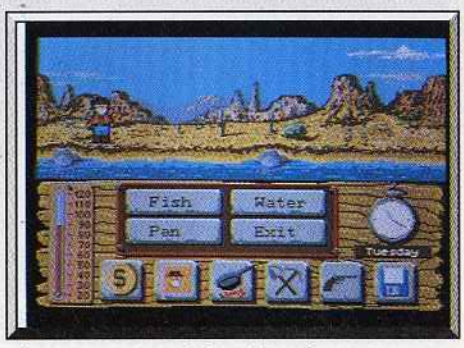
Ce jeu combine l'aventure, l'action, et la stratégie. Avant toute chose, signalons qu'il ne fonctionne absolument pas avec les anciennes ROM. Vous incarnez un chercheur d'or du Far West en pleine période de la ruée vers le métal jaune. Votre quête ultime consiste à retrouver la fabuleuse mine perdue de Jacob Waltz à l'aide des six morceaux d'une carte. En attendant, il vous faudra surtout apprendre à survivre.

Au début, vous disposez tout juste de 250 dollars. La première chose à faire est de vous rendre chez le commerçant. Celui-ci vous propose vivres, boissons et tout un équipement. Il est préférable au début de vous munir d'un peu de nourriture, d'une gourde, d'un tamis pour prospecter à la rivière et d'un hameçon pour pêcher.

Allez ensuite faire un tour à la rivière en choisissant un endroit pas trop éloigné de la ville pour cette première fois. Buvez et remplissez votre gourde. Vous pouvez maintenant essayer de pêcher. Selon l'heure de la journée et l'endroit vous allez voir passer un nombre, plus ou moins important de poissons de différents tailles.

Comme vous ne disposez d'aucun appât, votre méthode de pêche va consister à relever votre ligne juste au moment du passage d'un poisson pour l'accrocher avec votre hameçon. Constituez-vous une petite provision sans pour autant dépeupler votre coin de pêche car vous risquez d'en avoir encore besoin par la suite.

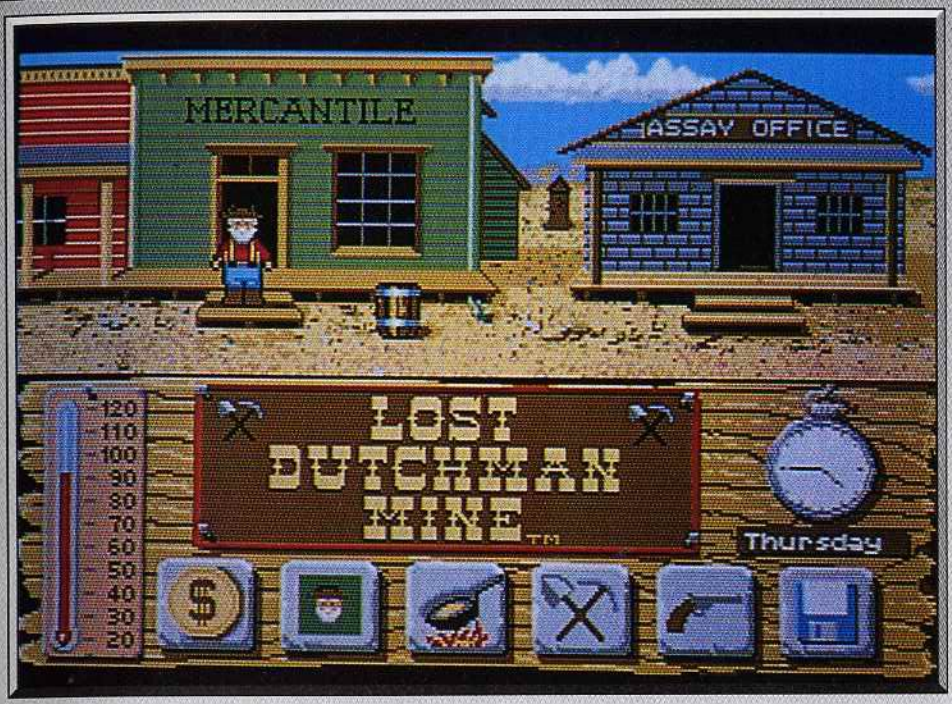
Il est temps de prospecter. Filtrez assidûment le sable de la rivière pour y dénicher des pépites et revenez ensuite à la ville. Prévoyez le temps du retour car à partir de six heures du soir, la plupart des maisons de la ville sont fermées. Faites un saut à l'office du minerai. Il va évaluer la richesse de votre prospection et vous convertir le tout en bons dollars. Tout comme pour la pêche, la prospection va dé-



Pêcher ou tamiser, il faut choisir !



Grâce aux mules, la place est grande.



Il faut d'abord entrer chez le commerçant pour acquérir l'équipement de base.



Plumez-le pour avoir la carte.

pendre de l'endroit de la rivière. Si vous avez trouvé un bon filon avec une forte teneur aurifère, retenez l'endroit pour y revenir. En revanche, il peut aussi vous arriver de retourner en ville avec de lourds sacs qui ne contiennent, après expertise, pas la moindre petite pépite d'or !

Avec l'argent de la vente de votre or, il est important de compléter peu à peu votre équipement. Pour commencer, achetez une autre gourde pour disposer d'une meilleure autonomie en eau et voyez si vous pouvez maintenant acheter un pistolet. Cette arme va se révéler bien utile par la suite. En effet, en dehors de la ville et de la rivière, vous pouvez à tout moment être attaqué par des serpents, des Indiens ou des bandits. Pour les serpents, le plus simple est de fuir. En revanche, Indiens et bandits risquent de vous dévaliser si vous ne vous défendez pas promptement dans un mini jeu de tir. Si vous tombez sur un bandit recherché, vous pourrez même toucher l'argent de la capture.

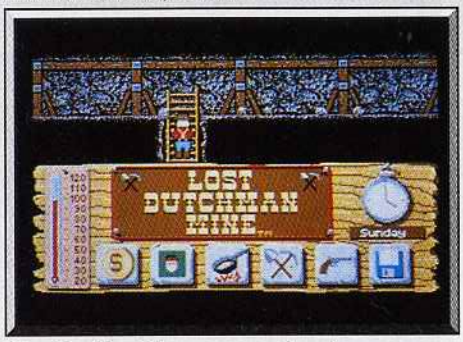
Revenons à nos achats. S'il vous reste de l'argent, allez en déposer une partie à la banque, tout en sachant que les hold-up sont assez fréquents. Pourquoi ne pas faire un tour maintenant au saloon ? Si Dan le joueur est présent, vous pouvez tenter une petite partie de poker. Il joue correctement, bien qu'il n'aime guère bluffer. Vous pourrez lui gagner quelque argent mais il est peu probable que vous le mettiez suffisamment à sec pour l'inciter à jouer sa portion de carte de la mine. Il est sans doute temps maintenant d'aller dormir avant d'affronter une autre dure journée. Continuez à faire des allers-retours à la rivière de manière à vous enrichir pour compléter votre équipement et surtout acquérir les trois mules qui vous seront indispensables pour de longs trajets. Surveillez sans cesse votre tonus pour boire et manger à temps, sans oublier de vous faire soigner par le médecin en cas de blessure par serpent, balle ou flèche.

Une fois en possession d'un équipement complet, vous pourrez tenter une exploration des montagnes pour y dénicher l'entrée d'un souterrain ou d'une mine abandonnée. C'est là que vous trouverez l'or le plus pur et surtout certains morceaux de carte, ce qui vous évitera d'explorer les cent mines à la recherche de la mine de Waltz.

Lost Duchman Mine allie des graphismes nombreux et variés, quelques scènes d'action amusantes et quelques bruitages digitalisés réussis, au service d'un jeu prenant qui vous tiendra longtemps en haleine (disquette). Jacques Harbonn



Entrée de la mine, de nuit.



Cherchez l'or et les morceaux de carte.

Type ..... *aventure/action/stratégie*
Intérêt *17*
Graphisme ..... ★★★★★
Animation ..... ★★★★
Bruitages ..... ★★★★
Prix ..... *C*

Avis

Ce soft est avant tout sympathique et original. La gestion de la nourriture, des armes et de l'argent sont ses atouts majeurs. En contrepartie, les bruitages ne sont pas géniaux et les épreuves de combat trop lentes. J'hésiterais personnellement à acheter ce logiciel. Mais il y aura sûrement des amateurs.
Olivier Hautefeuille

Avis

Un programme très ludique, à la gestion très simple, et dont on apprécie la grande variété de l'action. La réalisation n'est pas extraordinaire, mais c'est secondaire. Alain Huyghues-Lacour

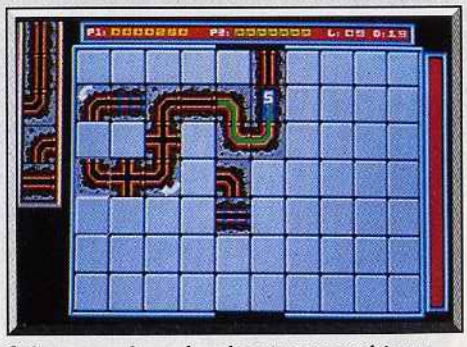
Pipe Mania

AMIGA

Coup d'œil rapide et décision instantanée sont indispensables pour obtenir un score valable dans cette histoire de tuyaux. Un jeu aux règles simples mais qui vous visse devant l'écran !

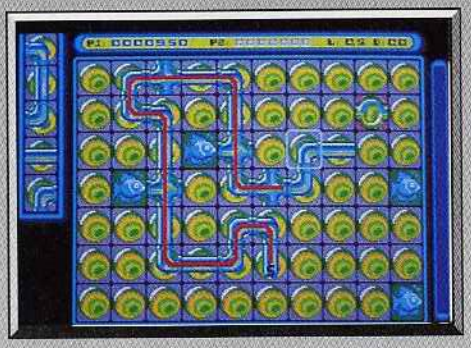
Empire. Concept et programmation : The Assembly Line ; graphismes additionnels : Lucasfilm.

Pipe Mania offre une grande bouffée d'air frais dans un univers ludique qui ne se renouvelle guère. De temps à autre, on voit arriver un programme aussi ludique qu'original, comme *Tetris* ou *Pipe Mania*,

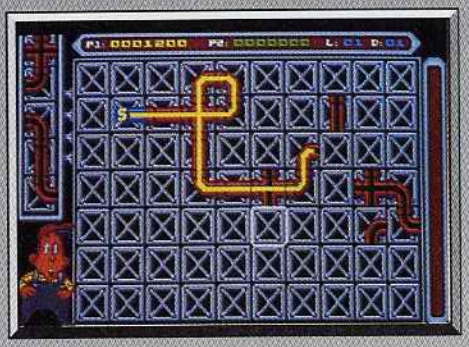


Cela se complique dans les niveaux supérieurs.

et on se demance pourquoi personne n'y avait pensé plus tôt. Allez donc savoir pourquoi ce sont les idées les plus simples qui sont généralement à l'origine des meilleurs jeux ?
Une autre caractéristique de ce type de jeux, c'est leur longévité. Alors que l'on finit toujours par se lasser des meilleurs jeux d'arcade, ils tiennent la distance. Deux ans après sa sortie, je fais encore une partie de *Tetris* chaque jour et je ne suis pas le seul. Il en ira certainement de même avec *Pipe Mania*. Vous mettez le doigt dans l'engrenage et vous n'avez plus une chance de vous en sortir.
Un robinet est placé de manière aléatoire sur une

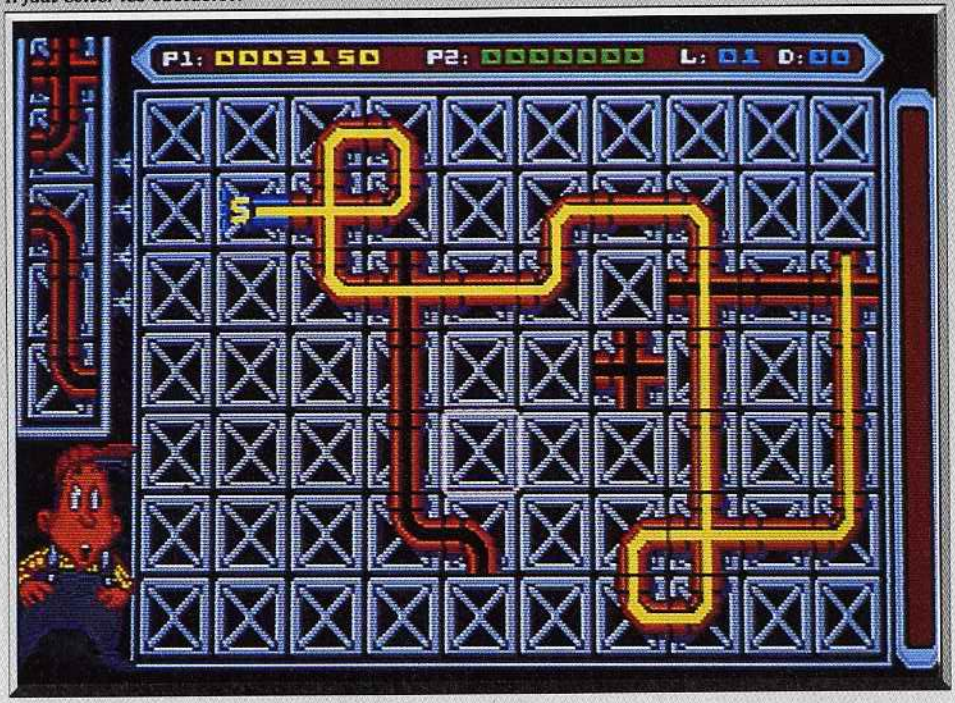


Il faut éviter les obstacles.



Gare aux pièces inutilisées.

tuyau présente sur l'écran et non utilisée. Il faut donc réfléchir très vite en évitant de paniquer quand le liquide se rapproche dangereusement de la fin de votre tuyau. Heureusement, vous pouvez voir les quatre pièces qui suivent celle que vous êtes en train de poser, ce qui vous permet d'anticiper.
Le principe de jeu reste toujours le même, mais l'affaire se complique tout au long des 36 tableaux de ce programme. On voit d'abord arriver des obstacles qu'il faut obligatoirement contourner, puis des tuyaux marqués d'une flèche, dans lesquels le liquide peut circuler uniquement dans la direction indiquée. Dans les niveaux supérieurs, il y a des



Pipe Mania : un jeu aussi simple que génial !

grille comportant 70 cases. Vous disposez de portions de tuyauterie, de différentes formes, que vous devez placer bout à bout, de manière à former la canalisation la plus longue possible. Au bout de quelques secondes, le liquide commence à passer dans le tuyau et vous pouvez placer de nouvelles pièces tant que le liquide continue de couler. Plus votre tuyauterie est longue, plus vous marquez de points. Mais votre canalisation doit impérativement couvrir un nombre de cases minimum pour pouvoir accéder au niveau suivant. Vous avez la possibilité de corriger une erreur en remplaçant une pièce par une autre, mais cela diminue votre score. Vous perdez également des points pour chaque portion de tuyaux bonus, déjà disposés sur la grille, et vous obtenez de beaux scores en les utilisant. Plus vous avancez dans le jeu, plus le liquide coule rapidement et l'action devient frénétique. C'est un jeu particulièrement stressant, mais quel plaisir lorsqu'on réussit à construire une belle canalisation!
La réalisation de ce programme est tout à fait honnête, mais il est évident que ce type de jeu ne se prête pas aux effets spectaculaires, ni aux splendides graphismes. Qu'importe puisque *Pipe Mania* vous offre d'intéressantes variantes.
Si vous choisissez l'option expert, vous pouvez choisir des pièces à volonté, dans deux groupes situés de chaque côté de l'écran. Au début, on a l'impression que c'est plus facile, en raison d'un choix plus large, mais en fait, on en hésite que plus et on ne sait plus où donner de la tête. D'autre part, une option fort intéressante vous permet de jouer à deux simultanément, chacun disposant de ses propres pièces. Enfin, il est possible de sauvegarder ses scores, ce qui est particulièrement stimulant dans un logiciel de ce type.
Ce programme génial amènera même les joueurs d'arcade les plus acharnés à délaisser pour un temps leurs shoot-them-up (j'en ai fait l'expérience). Un must. Alain Huygues-Lacour

Type ..... *réflexion/action*
Intérêt *19*
Graphisme ..... ★★★★
Animation ..... *–*
Bruitages ..... ★★★★
Prix ..... *C*

Avis

Au même titre que *Tetris* ou *E-Motion*, *Pipe Mania* est un soft génial et surtout aussi simple que novateur, le genre de partie dont il est quasi impossible de décrocher dès que l'on y a touché. Dommage que la version testée ne soit pas complète, j'aurai vraiment voulu pousser les tableaux au maximum du *brain storming*. Un best à acheter d'urgence.
Olivier Hautefeuille

Avis

Pipe Mania est l'un de ces jeux qui n'attire pas l'œil au premier abord mais qui n'en est pas moins captivant. On se dit sans cesse : « Encore une dernière partie et j'arrête », et il est bien difficile de quitter finalement le jeu. Un nouveau *Tetris* ?
Jacques Harbonn

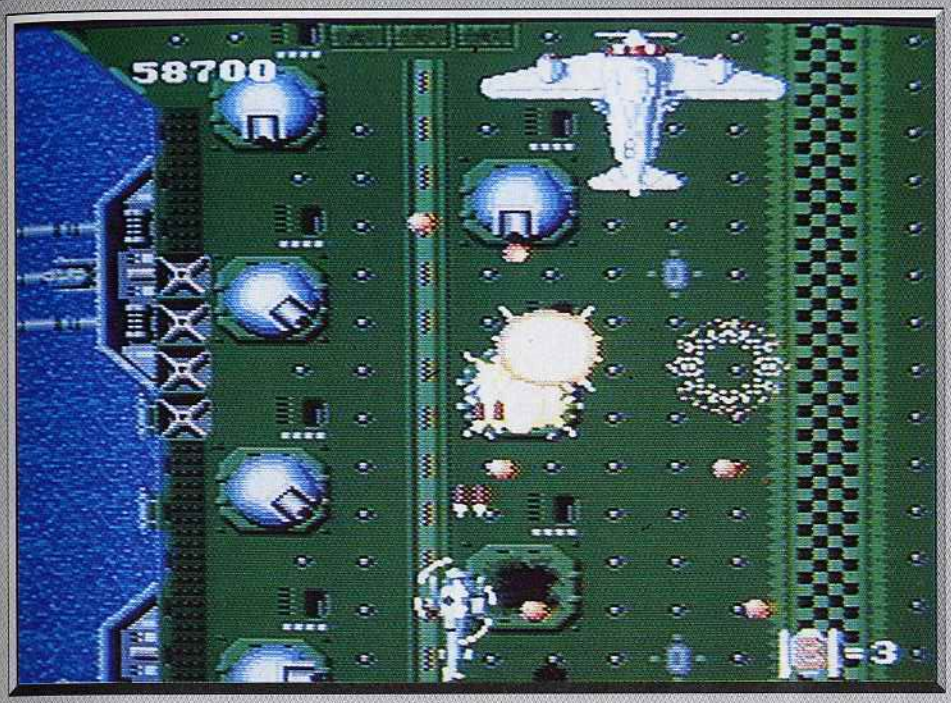
Tiger Heli

PC ENGINE NEC

Ni nouveauté, ni originalité dans cette conversion d'arcade où un hélico survole l'ennemi. Mais pour l'action, il n'y a rien à redire, c'est tout bon ! Concentrez-vous bien avant de vous accrocher aux manettes et lancez-vous dans la bagarre !



Vous survolez les lignes ennemies.



De l'action pure et dure pour un jeu d'arcade frénétique.

Conception Taito

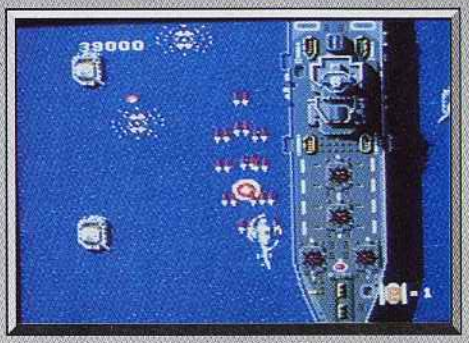
Taito crée de grands jeux d'arcade et, quand on voit la qualité des conversions qu'il réalise sur le PC Engine, on regrette que cet éditeur n'exerce pas également ses talents sur micro. Quant on joue à *Tiger Heli* sur son moniteur, on a vraiment l'impression de se trouver dans une salle d'arcade. C'est vraiment un shoot-them-up qui décoiffe. Mais si vous cherchez un programme original ce n'est pas la bonne adresse. On cherchera en vain la moindre innovation ; *Tiger Heli*, c'est l'action à l'état pur.

Vous survolez les lignes ennemies en hélicoptère et ce n'est pas une promenade car il y a du monde pour vous accueillir. Tout le long du jeu, vous affrontez des hélicoptères et des avions ennemis et, selon que vous survolez la terre ou la mer, vous avez affaire également à des tanks ou à des bateaux de guerre. Le survol de l'énorme porte-avions du second niveau est particulièrement éprouvant, sans même parler des engins infernaux qui vous attendent à la fin de chaque niveau. Heureusement qu'il est possible de récupérer des armes très efficaces, car on n'irait pas loin avec l'armement de base. Vous améliorez votre armement de manière très classique, en ramassant des pastilles, qui apparaissent une fois que vous avez détruit certaines cibles. Certaines augmentent votre puissance de tir, d'autres vous procurent des super-bombes, mais les plus importantes sont celles qui vous permettent de changer de type d'arme. Ce sont des pastilles qui changent continuellement de couleur et, suivant la couleur affichée au moment où vous la récupérez, vous prenez une arme différente.

Cela paraît simple, mais ces pastilles se déplacent en permanence, tout en changeant de couleur, et il n'est pas toujours évident de les récupérer au bon moment. Lors des premières parties, on perd de nombreuses vies en essayant de les récupérer, tandis que les ennemis profitent de ces secondes d'inattention pour vous attaquer. Mais, au bout d'un certain temps, on s'aperçoit que le mouvement de ces boules colorées est toujours le même, ce qui vous facilite bien les choses.

Tiger Heli bénéficie d'une excellente réalisation. Le graphisme est très fin, les couleurs nuancées et la bande sonore efficace. Mais l'animation est indiscutablement le point fort de ce programme. Les sprites traversent l'écran à toute allure et les hélicoptères se déplacent de manière particulièrement réaliste. Et puis, les commandes répondent au quart de tour, avec une grande précision, ce qui offre une parfaite jouabilité. Bravo Taito, ça c'est de l'arcade ! Mais on ne saurait trop recommander aux cardiaques et aux grands nerveux de s'abstenir.

Alain Huyghes-Lacour



Les armes dépendent de la pastille.

Type	*arcade*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*E*

Avis

Tiger Heli devrait plaire à tous les amateurs de shoot-them-up. Il dispose en effet de nombreux atouts : réalisation d'excellente qualité tant au niveau du graphisme, de l'animation que du son, armes variées et surtout maniabilité exemplaire.

Jacques Harbonn

Avis

C'est de l'arcade, du shoot-them-up pas papi pour un sou, du vrai, du dur qui cogne ! Et il paraît que sur la méga, c'est encore plus beau, plus musclé. Certains éditeurs devraient s'inspirer de tels chefs-d'œuvre. Amateurs du genre, un titre de plus à ne pas rater.

Olivier Hautefeuille



Un gardien de fin de niveau.



L'animation est particulièrement rapide.



Survol périlleux du porte-avion.



Un combat de chaque instant !

Manchester United

AMIGA

Non content de vous faire jouer les directeurs de club de foot, soucieux de mener ses joueurs au bout de la saison dans les meilleures conditions, Manchester United *vous fait descendre sur le terrain pour marquer vous aussi les buts qualificateurs.*

Krisalis

Il n'est pas évident de réaliser une nouvelle simulation de football après le fantastique *Kick Off*. Mais à l'occasion de la Coupe du monde, de nombreux programmes de foot sont prévus dans les mois qui viennent. *Manchester United* est le second programme de Krisalis, un nouvel éditeur anglais, qui vient de passer un an à développer cette ambitieuse simulation. Le concept est fort intéressant, puisqu'il joue sur deux tableaux, en offrant à la fois des matchs de foot de style arcade et la gestion d'une équipe durant toute une saison.

Vous tenez le rôle du manager de la célèbre équipe de Manchester et vous devez tout faire pour la mener à la victoire, en Coupe comme en Championnat. Vous êtes le patron, à vous de prendre les bonnes décisions.

Au début de la saison votre équipe se compose d'un certain nombre de joueurs, sur lesquels vous disposez de renseignements précis. Vous faites une sélection avant chaque match et vous décidez du type d'entraînement que chacun d'eux doit suivre. Mais attention, tout est dans le dosage de cette préparation, car des joueurs sous-entraînés perdent leur forme physique, tandis qu'un surentraînement les fatigue et augmente les risques de blessures. En cours de saison, vous aurez la possibilité d'acheter ou de vendre des joueurs et vous pourrez même faire des offres à d'autres équipes, qui les accepteront ou non. Mais vous devez également assumer les problèmes traditionnels des entraîneurs si certains joueurs sont blessés ou suspendus. Si un, ou plusieurs, de vos meilleurs joueurs sont indisponibles avant un match important, vous aurez du mal à vous en sortir, mais il faudra vous débrouiller pour les remplacer au dernier moment.

Cet aspect stratégique intéressant a déjà été largement développé dans d'autres programmes, comme *Football Manager*. Mais, contrairement à tous les programmes de ce type, vous ne vous contentez pas, dans *Manchester United*, d'assister passivement à des matchs qui se résument à quelques points de couleur qui s'affrontent sur un rectangle, ou à un texte explicatif qui vous décrit le déroulement de la partie. En effet, cette fois vous prenez le joystick et vous jouez un véritable match, comme sur une borne d'arcade.

Le terrain est représenté de côté, avec une perspective plongeante et vous contrôlez le joueur le plus près de la balle, qui est indiqué très clairement par quatre flèches. Vous ne voyez qu'une petite portion du terrain, qui défile en scrolling multidirectionnel,



Des matchs acharnés.

mais vous disposez d'un scanner indiquant la position de tous les joueurs. Vous pouvez faire des corners, des coups francs, des penalties et, selon la durée de la pression sur le bouton du joystick, vous contrôlez l'angle et la puissance de votre tir.

Chaque joueur réagit en fonction de sa forme physique. Cela est particulièrement flagrant dans le cas de certains joueurs, qui sont bien moins rapides que d'autres sur le terrain. Autre innovation dans un programme de ce type : vous pouvez jouer à deux, mais en mode arcade uniquement.

Manchester United bénéficie d'une réalisation soignée, avec un graphisme agréable et une animation



Suivez votre progression dans la presse.



Vous disposez d'un large éventail d'options pour gérer votre équipe.



La foule retient son souffle.

fluide. Ce programme surclasse très largement toutes les autres simulations de management d'une équipe. En ce qui concerne la partie arcade, il n'atteint pas la quasi-perfection de *Kick Off*, mais la jouabilité est satisfaisante et les parties à deux joueurs sont plaisantes. Une simulation de foot très complète, qui est unique en son genre.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Avis

Toute la partie stratégique de ce soft ne m'intéresse pas vraiment, même si elle semble complexe et bien étudiée. Acheter et vendre les sportifs, préparer leur entraînement, sélectionner les joueurs selon l'ensemble de leurs résultats passés, etc., cela fait beaucoup de tableaux! La partie arcade est bien traitée mais n'arrive pas à la cheville de *Kick Off*, par exemple. Seulement pour ceux qui ne manquent aucun soft de foot... Olivier Hautefeuille

Avis

Manchester United est l'un des rares jeux d'administration de team de football réellement prenant. Les possibilités de gestion de l'équipe sont variées et complètes et surtout le jeu de la balle très jouable et cette possibilité est originale dans ce type de softs. La réalisation d'ensemble du programme est d'un bon niveau. Jacques Harbonn

Rainbow Islands

AMIGA

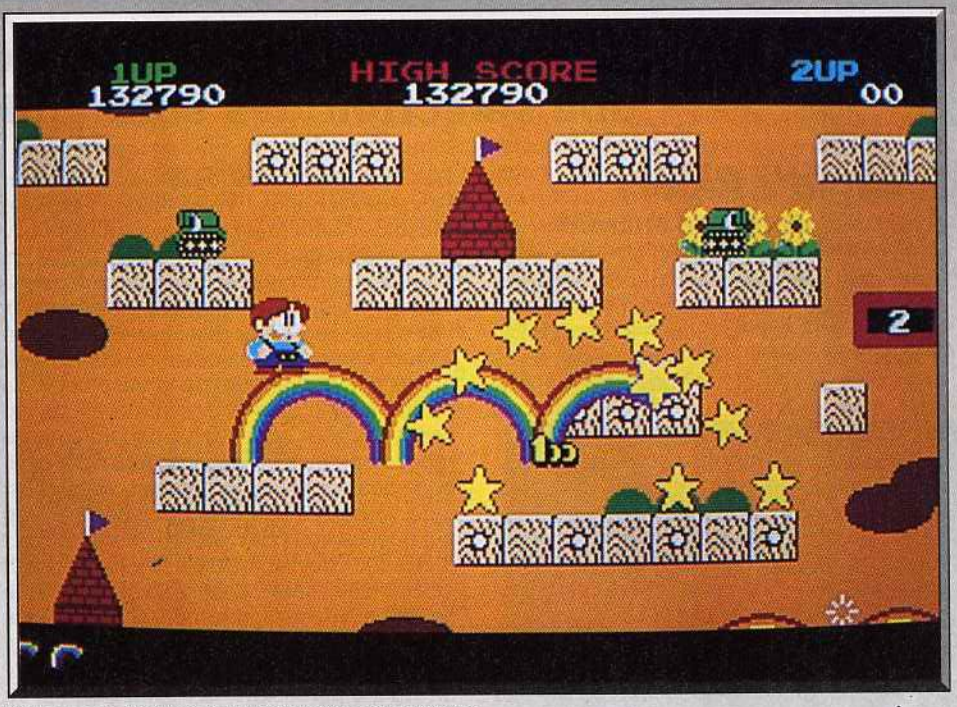
Andy Braybrook est un programmeur qui monte... tout comme le héros de Rainbow Islands *qui utilisent des arcs-en-ciel pour escalader des plates-formes successives. Un jeu original qui bénéficie d'une solide réalisation et d'une maniabilité parfaite.*

Ocean. Programmation : Andy Braybrook ; graphisme : John Cumming ; son : Jason Page ; musique : Steve Turner

Alors que l'on commençait à ne plus y croire, voilà que *Rainbow Islands* arrive enfin. L'attente a été longue, car ce programme est terminé depuis plus de six mois et nous l'avions déjà testé dans le numéro 69. Depuis, Ocean a récupéré les droits de *Rainbow Islands* et il fallut négocier avec Micro-



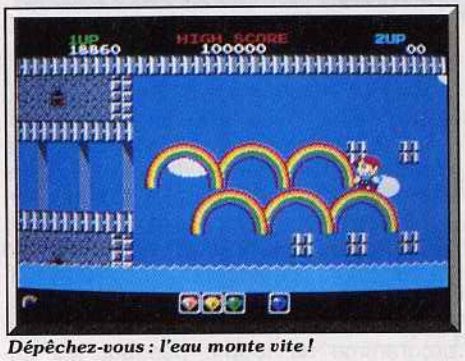
Le gardien de l'île : une araignée.



L'une des meilleures conversions d'arcade de l'année.

prose pour pouvoir utiliser la conversion réalisée. Heureusement pour nous, car il aurait été vraiment dommage que l'une des meilleures conversions d'arcade de l'année n'arrive pas sur nos micros.

Ce jeu d'arcade de Taito est la suite du non moins génial *Bubble Bobble*. Cette fois, vous dirigez un petit bonhomme qui monte, qui monte... en sautant d'une plate-forme à l'autre. De nombreuses créatures tentent de vous arrêter et certaines vous tirent dessus. Pour vous défendre, vous créez des arcs-en-ciel dont le contact est mortel pour vos agresseurs, mais ce n'est pas là leur seul usage, car ceux-ci restent solides pendant quelques secondes,



Dépêchez-vous : l'eau monte vite !

vous permettant de les utiliser en guise d'escalier. D'autre part, comme dans *Bubble Bobble* il y a de très nombreux bonus à récupérer. La plupart vous donnent des points, mais d'autres vous permettent de créer des arcs-en-ciel multiples ou de gagner une vie supplémentaire. Au quatrième et dernier secteur de chaque île, vous affrontez un monstre différent et vous devez découvrir la tactique qui vous permettra de le détruire.

Ne nous étendons pas plus longtemps sur ce programme que nous avons déjà testé, mais il est important de rappeler que la superbe réalisation de ce jeu est la première œuvre d'Andy Braybrook sur 16 bits. Celui-ci était déjà célèbre pour des softs comme *Uridium* et *Paradroid* sur *C 64* et, après de tels débuts, il devrait rapidement s'imposer comme l'un des grands programmeurs sur 16 bits. *Rainbow Islands* est un programme indispensable. Un jeu de plates-formes aussi ludique qu'original et une réalisation irréprochable, que demander de plus ?

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*19*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Version CPC

La version CPC de *Rainbow Islands* est particulièrement réussie. Le graphisme est très coloré et l'animation est vraiment fluide. Mais surtout, les commandes répondent très bien aux impulsions données par le joueur, ce qui offre une parfaite jouabilité. Une des meilleures conversions d'arcade sur cette machine. A. H.-L.

Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*



Une conversion sur CPC étonnante...

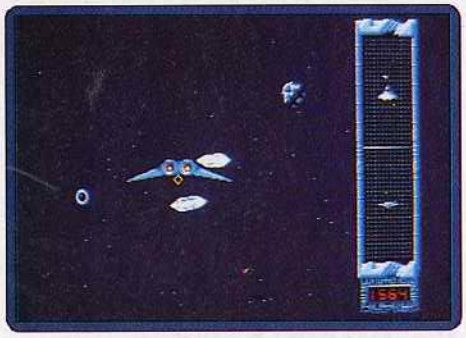
Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Eagle's Rider

Atari ST, disquette Microids

Vous êtes le capitaine Steeve Jordan, vous êtes parvenu à vous échapper d'une prison Cyborg, vous n'avez désormais pour seul but que d'atteindre la planète mère des Cyborg afin de la détruire. Pour parvenir à vos fins, vous devez glaner des informations auprès de multiples créatures que vous rencontrez sur de lointaines planètes aux quatre coins de la galaxie. Vous disposez d'un vaisseau spatial doté de puissants lasers. Les voyages interplanétaires recèlent de nombreux dangers (mines, astéroïdes, vaisseaux ennemis) et constituent l'essentiel des scènes d'arcade. Les graphismes du logiciel sont beaux et riches en détails (60 sprites différents sont nécessaires pour l'animation du vaisseau). Les animations sont très rapides, ce qui rend les phases d'arcade très efficace. Les bruitages digitalisés sont eux aussi excellents. Un bon jeu d'arcade teinté d'aventure.

Eric Caberia



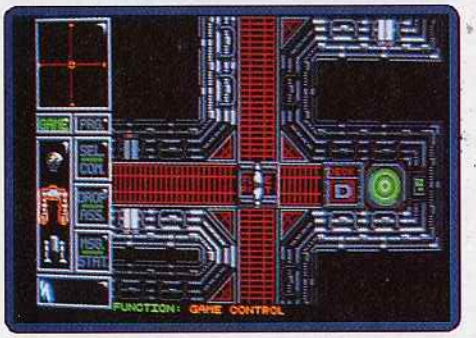
Type	*action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

First Contact

Atari ST, disquette Rainbird

Des extraterrestres décident d'attaquer l'espèce humaine. Votre station orbitale fait justement l'objet des faveurs des belliqueuses créatures. Seul survivant, vous prenez le contrôle d'un robot modulaire, divisé en trois parties (jambes, torse, tête). Votre but : ramasser des objets qui ont été abandonnés dans les couloirs, afin d'avoir accès aux ordinateurs de la base qui vous permettront d'obtenir des informations essentielles pour anéantir les ennemis. Votre robot dispose de lasers intégrés dans chacune des parties le composant, aussi c'est à de véritables séances de shoot-them-up auxquelles vous devrez vous livrer en cas d'attaque des extraterrestres. L'aspect stratégique n'est pas délaissé puisque vous pouvez programmer chacune des parties du robot afin qu'elle se rende en un point donné de la base tout en se défendant en cas d'agression. Les graphismes du programme sont fins et beaux, les animations fluides. On peut cependant regretter l'absence d'un scrolling en continu. Les bruitages sont de bonne qualité. *First Contact* est un compromis réussi entre action et stratégie.

Eric Caberia



Type	*action/stratégie*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Mot

Atari ST nouvelles ROM, disquette Opera Soft

Mot est un sympathique monstre tenant du lézard géant. Avec le jeune Léo, ils vont vous entraîner dans trois jeux pouvant se charger indépendamment. Dans le premier, Léo doit faire sortir Mot de la maison par la porte spatiotemporelle avant qu'il ne fasse trop de dégâts et que ses parents ne l'aperçoivent. Le second jeu est un beat-them-up classique ainsi que le troisième, plus complet toutefois. Signalons que le programme ne tourne pas sur les anciennes ROM. Le premier jeu est original (multiples fenêtres à l'action indépendante) et assez difficile. En revanche, il est parfois un peu confus et, par moments, on ne sait plus très bien où l'on est, malgré le plan. La réalisation est inégale. Si les graphismes sont superbes et l'animation des personnages eux-mêmes bien faite, en revanche le scrolling laisse à désirer et les bruitages sont restreints. *Mot* vous fera passer cependant de bons moments de détente.

Jacques Harbonn



Type	*action*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

After the War

Amiga, disquette Dinamic



Durs, durs les lendemains de guerre nucléaire ! Vous incarnez un héros qui doit traverser une ville pleine de mutants à la seule force de ses poings ou des armes que laissent tomber ses adversaires. Une fois ce stade dépassé, vous empoignerez une mitrailleuse lourde pour pénétrer au sein d'un complexe souterrain rempli de gorilles, rats et robots. Comme sur *ST* (*Tilt* n° 76) cette version offre sans aucun doute l'un des meilleurs programmes de sa catégorie. Ses graphismes sont excellents et ses animations d'une grande richesse. Il en est de même pour les bruitages qui sont beaucoup plus réalistes que sur *ST*. L'originalité d'*After the War* ne réside pas dans son scénario, mais dans l'exceptionnelle qualité de sa réalisation, en particulier au niveau des animations et de la très grande variété des ennemis à affronter.

Eric Caberia

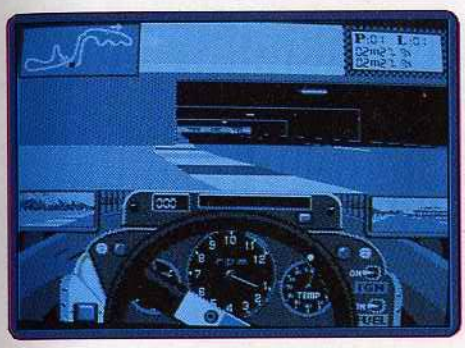
Type	*action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Le signe ⊠ indique que ce logiciel a été testé sur une autre version dans la rubrique *Hit* d'un précédent numéro.

Grand Prix Circuit

Macintosh, disquette Accolade

Après une éclipse de plus de deux ans, Accolade semble de nouveau s'intéresser au *Mac*. Peu original dans son principe (une course de F1 avec qualifications), *Grand Prix* emporte l'adhésion par son réalisme et par son excellente réalisation. Les graphismes sont fins et détaillés, les animations rapides et convaincantes (même sur un bon vieux *Mac +*) et les bruitages réalistes. La musique de présentation, à elle seule, vaut le détour. Et si j'ajoute que le

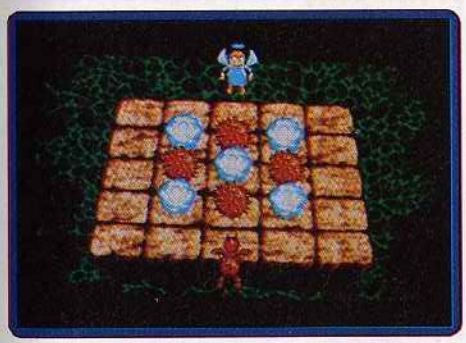


soft propose trois voitures et huit circuits, vous comprendrez qu'il n'est pas prêt de quitter mon disque dur. Olivier Scamps

Type	*simulation*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Antago

Atari ST, disquette Art of Dream



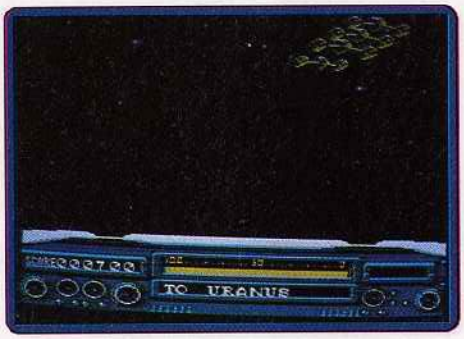
Antago est un jeu de réflexion sur damier. Deux personnages, le diable et un ange, vont tenter de remplir au plus vite une ligne sur le damier, selon le principe du célèbre jeu de morpion. La stratégie de cette partie est intéressante mais ne surpasse en rien celle du jeu originel. La mise en place graphique est agréable. Les sprites sont bien dessinés, bien animés lorsqu'ils tournent autour du damier et quelques animations confortent l'ambiance bon enfant de la partie. L'effet de 3D est lui aussi bien rendu. Il est, enfin, possible de jouer à deux ou seul contre la machine, de choisir des damiers déjà encombrés pour corser la difficulté. *Antago* est tout aussi passionnant qu'un jeu de morpion traditionnel ! Dommage que les concepteurs de cette partie n'est pas apporté le petit « plus » qui aurait pu justifier l'achat de ce soft, et aurait assuré sa longévité. Olivier Hautefeuille

Type	*réflexion/damier*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	–
Prix	*B*

To the Earth

Console Nintendo, cartouche Nintendo

To the Earth est un shoot-them-up qui se joue avec le pistolet et dans lequel vous devez abattre les vaisseaux ennemis qui foncent sur vous à toute allure. A la fin de chaque secteur, un redoutable gardien vous attend et vous devez viser son point faible pour l'abattre. C'est un programme difficile qui mettra vos réflexes à rude



épreuve, car les cibles se déplacent très rapidement. Le graphisme est assez sobre mais, en revanche, l'animation est excellente. Un jeu de tir très stressant et qui ne manque pas d'originalité.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*tir*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Dr. Plummet's House of Flux

Amiga, disquette Micro Illusions

L'inertie, tout est là ! Ce soft est aussi simple qu'efficace. Dans chaque tableau (labyrinthe, décor multiples), vous dirigez un petit astronef, style *Astéroïde, Blastéroïd*, etc. Un coup de réacteur, l'engin avance ; un coup de manche, il pivote sur lui-même. Ajoutez à cela la terrible gravitation qui vous pousse vers le bas, les chocs mortels et le manque de carburant. C'est tout simple, déjà vu sans doute, mais passionnant tant la partie est difficile. Il faut parfois plusieurs minutes de patience, de souplesse pour traverser le couloir étroit d'un labyrinthe, mitrailler une base ennemie et secourir un astronaute. Le tout n'est qu'une suite ininterrompue de coups de réacteur qui rétablissent l'équilibre, de trajectoires subtiles qui font la nique aux diverses inerties, apesanteur, pesanteur, champ magnétique, etc. Cette *House of Flux* est un délice ludique qui met les nerfs à vif, bien réalisée à l'écran, résolument



classique mais vraiment passionnante. Amateurs de travail en finesse, de joystick/précision, à ne manquer sous aucun prétexte ! Olivier Hautefeuille

Type	*action inertie*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Horse Racing

Amiga, disquette Mindscape

Comme beaucoup de productions Mindscape, ce logiciel a été programmé dans le souci du détail. Turfiste passionné, le joueur va mener à bien toutes les étapes successives de la partie, c'est-à-dire prendre connaissance de l'historique des chevaux, des jockeys, miser sur ses favoris, imprimer les dossiers de probabilité de victoire et finalement assister à des courses superbes, animées avec soin et dont les sprites sont très réalistes, les vues et bruitages multiples et très « ambiance ». *Horse Racing* est uniquement un soft de straté- ▸



gie. L'ensemble d'une partie mise sur la réflexion, l'analyse des tableaux. Certes, l'originalité de ce soft est indéniable. Mais aura-t-il de quoi tenir en haleine le joueur qui n'est pas réellement passionné par le sujet, j'en doute... Olivier Hautefeuille

Type — course de chevaux, stratégie
Intérêt — 13
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — C

Version PC CGA, EGA



Aucune différence avec la version Amiga, à condition de jouer sur une configuration puissante. Essentiellement constituée de tableaux et descriptifs, la partie peut cependant se disputer sur un *XT* sans perdre de son intérêt. Mais *Horse Racing* est pratiquement réservé aux passionnés du genre. Olivier Hautefeuille

Intérêt — 13
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★
Prix — C

Assault City

Console Sega, cartouche Sega

Armé d'un fusil laser vous devez tirer sur tout ce qui bouge. En l'occurrence, vos cibles sont des robots de guerre qui s'attaquent aux humains. Le programme commence par une séance d'entraînement, dont le résultat détermine le niveau de difficulté de la partie.

Ce jeu de tir n'est pas très original, car il s'agit d'une variante d'*Operation Wolf*, avec un habillage science-fiction. Les différentes séquences manquent de variété et la réalisation n'est guère plus convaincante. On peut également regretter que ce programme ne se joue pas avec le Light Phaser, car le joystick se prête assez mal à ce type de jeu. Un programme peu excitant, dont on se lassera très rapidement.

Alain Huyghues-Lacour



Type — tir
Intérêt — 8
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — C

Battle Out Run

Console Sega, cartouche Sega

Au premier abord, ce programme ressemble fort à *Out Run*, car vous devez traverser les États-Unis au volant d'une Ferrari. Mais cette fois-ci il ne s'agit plus de foncer pour impressionner votre petite amie, mais de vous lancer à la poursuite de dangereux criminels. A chaque étape, vous disposez d'un temps limité pour rattraper le fuyard et l'obliger à s'arrêter, en heurtant



son véhicule à de nombreuses reprises. Ce programme reprend fidèlement le principe de jeu de *Chase H.Q.* Mais qui s'en plaindrait, vu que ce grand jeu d'arcade n'a pas été adapté sur la console Sega. Et cela d'autant plus que ce remake est parfaitement réussi. L'animation est rapide et votre Ferrari très maniable, mais il faut quand même s'accrocher pour terminer dans les temps, car d'autres véhicules et des obstacles vous retardent sans cesse. Un programme très prenant.

Alain Huyghues-Lacour

Type — action
Intérêt — 15
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — C

Corsaires

Amiga, disquette Opera soft

Des pirates vous retiennent prisonnier dans une forteresse et vous devez vous évader en luttant contre vos gardiens. Une fois sorti de là, vous devez encore traverser la forêt avant d'attaquer les pirates sur leur propre navire. *Corsaires* est un beat-them-up assez classique et ce n'est certainement pas l'un des fleurons du genre. Les ennemis vous attaquent en groupe, l'action est assez confuse et vous ne disposez pas d'une grande variété de coups pour vous défendre. Mais le pire, c'est la médiocrité de la réalisation : le graphisme est pauvre et cela faisait très longtemps que l'on avait pas vu un scrolling aussi saccadé sur *Amiga*. Un *Corsaires* dont même les pirates ne voudront pas.

Alain Huyghues-Lacour

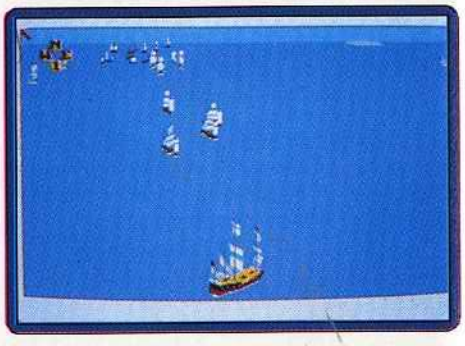


Type — action
Intérêt — 5
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★
Bruitages — ★★★
Prix — C

Armada

Amiga, disquette Arc

Ce wargame use une fois de plus des qualités et défauts de la plupart de ces confrères... Très bien réalisé graphiquement, puissant quant à sa stratégie. Sa maniabilité et sa prise en main sont malheureusement trop délicates pour le novice. Cette bataille navale offre des écrans 3D précis. Différents angles de vue permettent de visionner rapidement la position des diverses unités. *Armada* se manie à l'aide d'ordres tapés au clavier. La syntaxe complexe utilisée témoigne bien de la richesse du programme. Voici donc un excellent wargame pour les initiés mais qui rebutera les débutants. Il serait temps que les concepteurs de wargame « sérieux » planchent un peu sur l'utilisation des



icônes, de la souris. S'il avait été doublé d'un maniement « moderne », *Armada* aurait pu largement investir le domaine des Hits. A quelques rares exceptions près, les wargames sont les derniers softs à faire la moue à l'accessibilité. Pourquoi ?

Olivier Hautefeuille

Type — *wargame/bataille navale*
Intérêt — *13*
Graphisme — ★★★★
Animation — –
Bruitages — –
Prix — *B*

Version PC



Pas de différences majeures entre les versions *Amiga* et *PC*, en ce qui concerne la stratégie en tout cas. Vue l'absence d'animation et de bruitages dans cette partie, l'emploi d'un *XT* ne pose pas problème sauf en ce qui concerne l'affichage des écrans, un peu lent. Graphiquement, seule la version CGA est disponible. Le rendu du relief et de la 3D reste efficace, bien que moins beau en quatre couleurs. O. H.

Intérêt — *13*
Graphisme — ★★★
Animation — –
Bruitages — –
Prix — *B*

Version Atari ST

Le test de la version *Amiga* s'applique mot pour mot à cette version. Le jeu est beau, complexe, mais assurément réservé aux pros du genre car trop peu maniable et souple. O. H.

Intérêt — *13*
Graphisme — ★★★★
Animation — –
Bruitages — –
Prix — *B*



Harley Davidson, Road to Sturgis

PC, CGA, EGA, disquette Mindscape

Biker et biquettes, fanas de Harley, admirateurs de *Blue Angel*, voici venu le moment de prendre la route. Vous achetez un blouson, un casque et *let's go* pour les routes du South-Dakota. Ce soft est avant tout un simulateur de pilotage moto. Changement de vitesse au joystick, à la souris ou au clavier, roue arrière, la conduite moto est bien rendue même si l'animation reste un peu poussive tant que l'on ne possède pas un *386*. Entre les phases de conduite ou de course (gain d'argent), le biker peut acheter des pneus, une nouvelle transmission, etc. Le jeu est intéressant, au moins pour l'originalité de son thème, le réalisme de la conduite moto et la bonne humeur de ses personnages. Il ne s'agit pas d'un grand soft mais les amateurs de cocktails action/stratégie/rôle (votre personnage voit évoluer ses caractéristiques : mécanique, charme personnel...) seront malgré tout séduits. Olivier Hautefeuille



Type — *action/stratégie*
Intérêt — *12*
Graphisme — ★★★★ *(EGA)*
Animation — ★★★
Bruitages — ★★
Prix — *C*

Hardball II

PC CGA, EGA, Hercules, Tandy, disquette Accolade

Face au succès remporté par la première version de ce simulateur de base-ball (cf. dossier *Tilt* n° 56), Accolade nous propose près de deux ans plus tard une adaptation encore plus complète de *Hardball*. La mise en scène graphique du jeu n'a subi aucune modification. On appréciera toujours la qualité des décors et, surtout, la gestion très maniable des tirs et passes. *Hardball II* propose par ailleurs une stratégie plus complète que son prédécesseur. Le choix et la mise en place des équipes, le calcul des probabilités de victoires, etc., beaucoup de tableaux de travail concernent la préparation du match, sauvegarde des tournois à l'appui. Pour les simples amateurs de sport/action, il n'y a là rien de bien passionnant et *Hardball II* ne vaut guère plus que *Hardball I*. Seuls les adeptes d'analyse poussée investiront dans ce produit. Quant aux novices, sachez que *Hardball (I ou II)* reste l'un des bests du base-ball micro.

Olivier Hautefeuille

Type — *base-ball*
Intérêt — *15*
Graphisme — ★★★★ *(EGA)*
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★
Prix — *D*



Krypton Egg

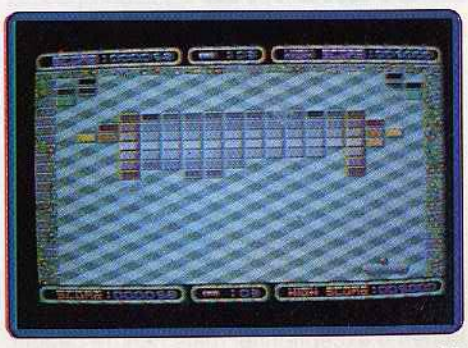
Amiga, disquette Hisoft

Ce superbe casse-briques, Hit dans le n° 68 sur *ST* vient de sortir sur *Amiga*. Sa richesse est incroyable avec 60 tableaux variés, 24 types de bonus-malus pouvant se combiner entre eux et de puissance variable, un mini shoot-them-up tous les dix tableaux et un éditeur de tableaux pour prolonger encore la durée de vie du programme.

Cette version *Amiga* est très proche de celle du *ST*. Les graphismes sont toujours aussi variés et colorés et l'animation d'une fluidité parfaite. Votre raquette réagit toujours parfaitement à vos sollicitations, quelle que soit la vitesse de déplacement de la souris. Enfin des bruitages digitalisés de qualité complètent ce brillant tableau.

Jacques Harbonn

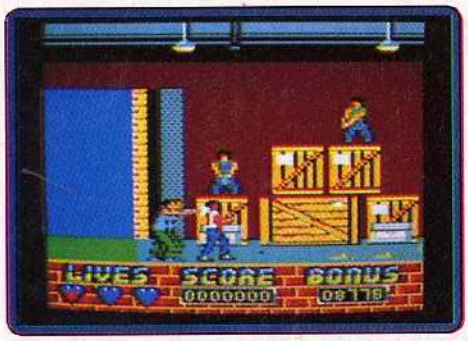
Type — *casse-briques*
Intérêt — *17*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — *C*



Beverly Hills Cop

Amstrad CPC, disquette Tynesoft

Axel Foley patrouille de nuit à Beverly Hills. Un appel radio pour cambriolage et voici l'aventure lancée. Cette partie d'action est intéressante car elle vous plonge dans plusieurs types de combats. Chacune des quatre épreuves use d'une mise en scène différente. Lutte acharnée style *Dragon Ninja* pour la première, course de voiture pour la deuxième, exploration ensuite d'un décor à la *Commando* puis d'une maison 3D style aventure/action, ce soft ne lassera pas l'amateur de sitôt. En contrepartie, les missions, prises individuellement, apparaissent souvent trop courtes et lassantes (il est possible de jouer les différentes phases de jeu dans l'ordre que l'on désire). Seule la résolution complète et progressive de cette aventure est très difficile et finalement assez ludique. Techniquement parlant, les graphismes très colorés et précis des décors et sprites s'associent à une animation parfois lente et saccadée, vu le



nombre important de personnages en mouvement à l'écran. *Beverly Hills Cop* est un soft moyen, plaisant sans être un hit et qui a au moins le mérite d'être bien réalisé sur *CPC*, la lenteur relative du jeu mise à part.

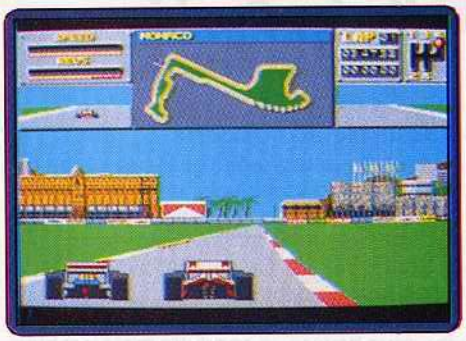
Olivier Hautefeuille

Type	***action multiscène***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	***B***

Grand Prix

Atari ST, disquette Atari

Quoi de neuf dans la compétition auto ? Sûrement pas *Grand Prix* dont toute l'originalité tient dans le vide-poche de votre engin. Le graphisme de cette course est beau. Les bruitages, surtout ceux qui mettent en valeur les accidents, éclatements de moteur, dérapages, sont de bonnes digits. La stratégie du soft est classique. Le pilote choisit entre entraînement et Grand Prix. Durant la course, il se rend dans les stands pour remettre son bolide en état... Jusque là rien d'exceptionnel mais rien de négatif



non plus. La désillusion survient pourtant dès les premiers tours de circuits. Si l'animation est correcte, la lenteur du jeu est insupportable. Tant que l'on ne roule pas à fond les manettes, le défilement du paysage est bien trop lent pour griser le pilote. Résultat, c'est mou ! Dommage, ce soft ne doublera jamais *Grand Prix Circuit* ou *Porsche Turbo*... Un petit « plus » quand même : il est possible de jouer à deux par liaison câble null modem... C'est toujours ça de pris.

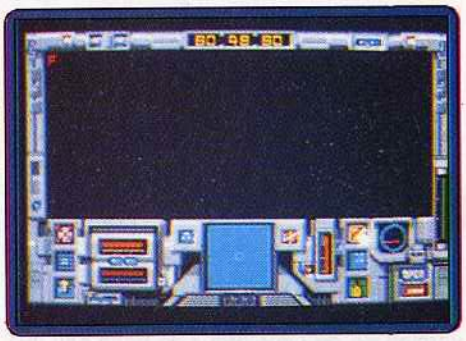
Olivier Hautefeuille

Type	***course auto***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	***B***

Enterprise

Atari ST, disquette ARC

On en a vu et on en reverra de ces quêtes spatiales à mi-chemin entre le shoot-them-up, la stratégie et le pilotage 3D. *Enterprise* est très bien réalisée. Graphiquement, votre vaisseau offre une vue 3D pré-



cise où aliens, planètes et météorites sont autant de soucis pour le capitaine. Les animations sont très souples et des synthèses vocales accentuent l'ambiance de la partie. Sur les contrôleurs du cockpit, vous allez décider d'une trajectoire, d'une première planète à visiter. Le but du jeu consiste à collecter dans tout l'univers des matériaux énergétiques, des minerais, afin de reconstruire ou d'aider les planètes attaquées par l'ennemi. De messages radio en vol hyperespace, l'aventure est très difficile, d'autant que les combats style shoot-them-up sont d'une incroyable difficulté en début de partie. *Enterprise* est loin d'être un soft original ou novateur. En revanche, il profite d'une maniabilité souris et/ou clavier qui séduira le joueur. Malgré tout cela, on ne surpasse pas encore ici les très ancien *Elite* ou même le plus récent *Sentinel Worlds I* (cf. *Tilt* n° 63, page 98) qui me semblent bien plus performants.

Olivier Hautefeuille

Type	***action/stratégie spatiale***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***B***

Chase H. Q.

PC Engine NEC, carte Taito

Au volant d'une Porsche, vous foncez sur la route à la poursuite de différents criminels. Vous slalomez dans la circulation, et quand votre objectif est en vue, vous devez le heurter à de nombreuses reprises jusqu'à ce qu'il s'arrête.

Taito a fort bien réalisé la conversion de son jeu d'arcade. On est particulièrement



impressionné par la rapidité de l'animation et on s'agrippe désespérément au joystick pour tenter d'éviter les collisions. Un défaut cependant : lorsque vous roulez très vite, l'animation des autres véhicules devient saccadée. C'est un jeu difficile, mais très excitant. La meilleure conversion de ce grand succès d'arcade.

Alain Huyghues-lacour

Type	***arcade***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	***E***

Dyter

Amiga, disquette Reline

Aux commandes d'un hélicoptère ultramoderne, vous devez détruire des armées de robots installés sur une île des Caraïbes. Les effectifs, autant que la variété des ennemis, sont considérables, vous devez ainsi affronter des mines volantes, des tanks, des sous-marins, des robots aquatiques, etc. En détruisant certains véhicules, vous pouvez libérer des scienti-



fiques qui y étaient prisonniers. Vous pourrez ainsi disposer d'armes supplémentaires qui, adaptées sur votre hélico, vous permettront d'augmenter considérablement vos capacités de destruction. Les graphismes du logiciel sont corrects mais sont loin de tirer partie des possibilités de la machine. Les objets animés à l'écran sont très nombreux, leurs mouvements sont fluides et rapides. Ce programme, qui fait incontestablement penser à l'antique *Choplifter*, intéressera les nostalgiques mais séduira aussi les dingues du joystick puisqu'il demande d'excellents réflexes. Un programme simple mais agréable.

Eric Caberia

Type	***action***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***C***

Overlander

Amiga, disquette Elite

Dans un monde à la *Mad Max*, les routes



sont sillonnées par des gangs motorisés. Vous tenez le rôle d'un mercenaire, qui gagne sa vie en transportant des marchandises d'une ville à l'autre. Entre chaque mission, vous achetez du carburant et des armes avec l'argent que vous avez gagné. Cette variante de *Road Blasters* ne manque pas de punch et il faut s'accrocher pour survivre car les gangs ne vous laissent pas un instant de répit. Après la version *ST*, il a fallu patienter plus d'un an avant qu'*Overlander* arrive sur *Amiga*. Cela valait la peine d'attendre, car cette nouvelle version a été entièrement reprogrammée. Tout est mieux que sur *ST* : le graphisme, les couleurs, l'animation et le son. Et puis, le jeu est en plein écran. On apprécie vraiment qu'Elite se donne la peine d'utiliser les capacités de l'*Amiga* (c'était également le cas pour *Space Harrier*), alors que la plupart des éditeurs se contentent d'une simple transposition de la version *ST*.

Alain Huyghues-Lacour

Type	***action***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	***C***

Paris-Dakar 90

Atari ST, disquette Tomahawk

Vous participez au Paris-Dakar, au cours de six étapes africaines, qui vous mèneront de tripoli à Dakar. Selon les étapes, vous foncez sur la piste pour dépasser vos concurrents, ou vous faites du hors piste en essayant d'atteindre la ligne d'arrivée dans les délais.

C'est une excellente idée que de faire un



jeu sur le Paris-Dakar mais, hélas, le résultat est quelque peu décevant, car ce programme est bâtard. *Paris-Dakar 90* est loin d'égaler le réalisme de *Lombard Rallye*, ce qui décevra les amateurs de simulations. Mais, d'un autre côté, la course n'est pas assez excitante pour satisfaire les fans d'arcade. Il y avait beaucoup mieux à faire à partir d'un tel sujet.

Alain Huyghues-Lacour

Type	***simulation sportive***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	***C***

Rotor

Amiga, disquette Arcana

Encore et toujours de l'inertie... Usant du même mode de maniement que *Dr Plummet's House of Flux*, ce logiciel est plus axé sur la précision joystick que sur l'action. Mais face à son confrère, *Rotor* mise avant tout sur la stratégie. Si le maniement de votre vaisseau est délicat, il faudra surtout mener à bien une mission complexe



qui consiste à collecter des unités énergétiques dans un ordre précis. Résultat, le soft est moins passionnant que *House of Flux* car il manque, à mon sens, de vitalité. La stratégie, la qualité des bruitages et la difficulté du jeu séduiront peut-être certains joueurs. Pour ma part, je préfère le punch de *Dr Plummet's*, la seule qualité qui puisse excuser le manque d'originalité de tels scénarios. Conclusion : *Rotor*, c'est sympa mais pas de quoi décrocher la timbale...

Olivier Hautefeuille

Type	***action inertie/stratégie***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	***B***

Kick Off

CPC, disquette Titus

Ce programme, qui a obtenu le Tilt d'or 89 de la meilleure simulation sportive, est enfin disponible sur *CPC*. Le terrain de football est vu de dessus et il défile en scrolling multidirectionnel. Vous pouvez affronter



l'ordinateur, mais le jeu à deux est encore plus agréable. En dépit d'une mise en couleurs médiocre et de l'absence de scanner, cette version reste très plaisante. *Kick Off* réalise l'exploit d'offrir des matchs très réalistes, sans être trop complexes. Le foot le plus ludique sur *CPC*.

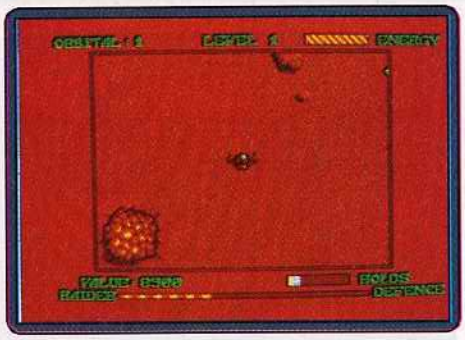
Alain Huyghues-Lacour

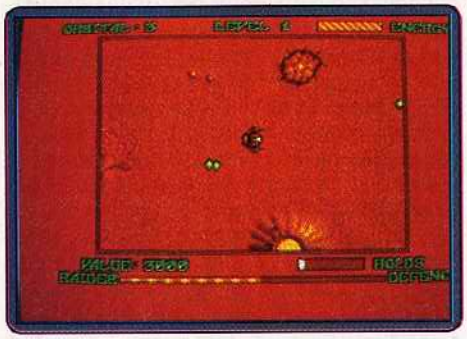
Type	***simulation sportive***
Intérêt	***16***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	***B***

Hellraider

Amiga, disquette ARC Software

Aux commandes d'un cargo spatial, vous devez prospecter différentes planètes afin d'y récolter des diamants, en vous défendant des attaques incessantes des propriétaires du lieu. Pour résister à ces agressions, votre cargo recèle quatre petits chasseurs armés de lasers que vous pouvez utiliser successivement pour le défendre (le cargo est alors en vol automatique). Les graphismes du logiciel sont fins





(mais certains sprites sont trop petits) et dotés d'animations de qualité (on note la qualité du scrolling multidirectionnel). Le logiciel recèle un certain potentiel stratégique, dont on aurait tiré un meilleur profit par une plus grande maniabilité du cargo en phase défensive. Eric Caberia

Type	*action*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Version Atari ST

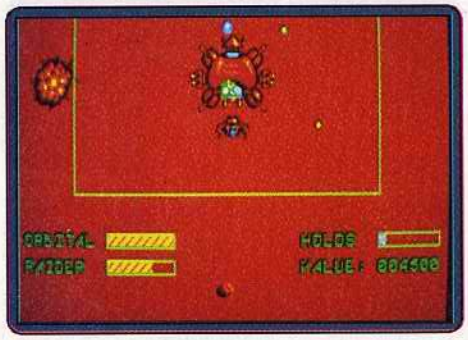
Cette version de *Hellraider* ne présente aucune différence en terme de graphismes ou d'animation avec celle de l'*Amiga*. Comme à l'accoutumée, c'est surtout les bruitages de l'*Amiga* qui font la différence. E. C.

Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Wild Life

Amiga, disquette New Deal

Wild Life est un jeu de tir sur cible. Tandis qu'un paysage défile dans un lent scrolling multiplan, vous allez user de plusieurs icônes pour tirer sur des ennemis ou collecter des objets, pharmacie, pellicules photo, ou encore prendre des clichés de la faune qui défile sous vos yeux. L'environnement graphique est beau, les bruitages digitalisés particulièrement soignés. Pour un scénario plutôt original, *Wild Life* ne parvient malheureusement pas à motiver le



Version PC

En mode EGA, le programme est convaincant du point de vue graphique, malgré un relatif manque de finesse des sprites par rapport à ceux de l'*Amiga* et du *ST*. Il faut souligner que les animations du soft sont de bonne qualité, mais que les bruitages sont presque inexistants (comme d'habitude). E. C.

Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★
Prix	*C*



joueur à long terme. D'une étape à l'autre (le jeu en compte quatre), seul le paysage varie. Intéressé par mes premiers clichés, j'ai décroché au bout de quelques minutes de jeu. D'un bout à l'autre de la partie, on effectue sans cesse les mêmes actions, sans trop de difficulté d'ailleurs. L'idée était intéressante, le résultat n'exploite pas le dixième des possibilités entrevue au chargement du soft. Finalement, la déception me pousserait presque à parler de flop ! Ce sont les qualités visuelles et sonores du soft qui me retiennent...

Olivier Hautefeuille

Type	*tir sur cible (souris)*
Intérêt	*7*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*B*

Version Atari ST

Cette version de *Wild Life* n'appelle aucun commentaire particulier. La réalisation d'ensemble est moyenne et le jeu peu prenant car trop répétitif et trop facile à vaincre. Jacques Harbonn



Intérêt	*8*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

Neutopia

PC Engine NEC, carte Hudson soft

Vous explorerez de vastes pays, en affrontant toutes sortes de créatures agressives. Il faut vraiment examiner chaque pouce de



terrain, pour découvrir toutes les salles secrètes, ainsi que les nombreux objets qui vous aideront dans votre quête.

Neutopia est une copie pure et simple de *Legend of Zelda*. Aucun des ingrédients du jeu Nintendo ne manque à l'appel. Mais les fans de ce grand classique seront ravis de son nouveau look 16 bits. Ce programme aurait largement mérité de figurer parmi les Hits du mois, avec une note bien supérieure. Mais il y a un problème : toutes les indications que vous donnent les personnages sont en japonais, ainsi que les codes vous permettant de reprendre une partie.

C'est irritant, mais il faut préciser que cela ne vous empêche nullement de progresser dans cette aventure. J'adore !

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*E*

Wild Street



Amstrad CPC, disquette Titus

Vous devez affronter de nombreux gangs qui ont enlevé le chef de la CIA. Aidé d'une panthère noire, de vos poings et d'un revolver, vous vous enfoncez dans une ville où chaque coin de rue cache un coupe-jarrets. Si vous parvenez à résister suffisamment longtemps aux attaques d'un gang, vous affrontez son chef, un colosse difficile à abattre. Vous devez ensuite ramener à bon port le chef de la CIA (ce qui est original, dans ce type de jeu). Le logiciel dispose de graphismes en basse résolution, donc très colorés, qui rendent bien sur *CPC*. Les animations sont souples et suffisamment rapides. Dommage, cependant, que le scrolling latéral ne soit pas continu. Seuls les bruitages passent inaperçus. Un bon programme dans son genre.

Eric Caberia

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

Panzer Battles

PC, disquette SSG

En 1941, Hitler lançait ses troupes à l'assaut de l'URSS. Après le succès de la première offensive, les Russes profitèrent d'un hiver très rude pour stopper l'armée allemande. Ce wargame vous propose de participer à six grandes batailles qui se déroulèrent entre 1941 et 1944, en dirigeant les troupes russes ou allemandes. Dans certains cas, il n'est pas possible de remporter la victoire, mais vous devez tenir vos positions ou empêcher l'ennemi de faire une percée.

Panzer Battles est un wargame classique,



avec une représentation de la carte en hexagones. La gestion du jeu n'est pas trop complexe, mais la victoire n'est pas facile car ce programme s'adresse surtout aux joueurs confirmés. Il est tout de même regrettable que la notice n'ait pas été traduite en français.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*wargame*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitages	–
Prix	*C*



Version C 64

Cette version n'est guère différente de la précédente, d'autant plus que la réalisation de ce programme est assez sobre. Un wargame intéressant mais plutôt difficile.

A.H.-L.

Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitages	–
Prix	*B*

Volfiev

PC Engine NEC, carte Taito

Volfiev est une version remaniée de *Qix*, l'un des premiers succès d'arcade de Taito. Le principe de jeu reste le même : il faut tracer des figures dans chaque tableau jusqu'à ce qu'elles occupent au moins 75 % de la surface totale. Des monstres tentent de vous en empêcher et vous pouvez améliorer vos scores en ramassant des bonus.

Ce programme est bien moins spectaculaire que la plupart des autres conversions d'arcade sur le *PC Engine*, mais il ne manque pas d'intérêt pour autant. C'est un



jeu qui fait autant appel aux réflexes qu'à la stratégie et il ne ressemble à aucun autre. Certains fans d'arcade ne l'aimeront pas, mais ceux qui se prendront au jeu auront beaucoup de mal à le quitter.

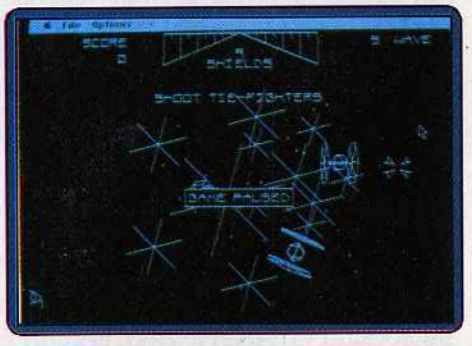
Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*E*

Star Wars

Macintosh, disquette Domark/Broderbund

Adaptation d'un jeu d'arcade assez vieux, *Stars Wars* vous propose de revivre la scène finale du film. Après avoir repoussé les chasseurs ennemis, il faudra slalomer entre les pylônes et vous infiltrer dans la tranchée qui mène au cœur de l'étoile. Malgré un manque certain de variété, *Star Wars* est un programme très accrocheur auquel on revient sans cesse. La réalisation efficace (animations très réalistes et



excellentes voix digitalisées) n'est certainement pas étrangère à ce plaisir. J'aurais quand même apprécié que la place restant sur la disquette soit utilisée pour nous offrir des bruits de tir et d'explosion plus réalistes ainsi que quelques tableaux supplémentaires (disquette simple face).

Olivier Scamps

Type	*arcade*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*n.c.*

Knights of Crystallion

Amiga, disquette US Gold

Orodrid est une cité creusée dans les os d'un gigantesque dinosaure. Le but suprême de chaque habitant de cette cité : devenir chevalier du Crystallion et obtenir



de grands pouvoirs mystiques. Mais, pour pouvoir atteindre cet objectif, le joueur doit réussir une série d'épreuves. C'est le prétexte invoqué pour proposer au joueur une série de jeux très variée où stratégie, action et réflexion se mêlent. Je trouve le procédé un peu trop facile et sans réelle originalité. Le scénario n'accroche pas et je soupçonne l'auteur de l'avoir bâti autour d'un jeu qui se voulait touche-à-tout. L'idée est louable mais le résultat n'est pas vraiment convaincant. Cela dit, les épreuves proposées ne sont pas dénuées d'un certain intérêt. Servi par des graphismes et un environnement sonore corrects, ce logiciel mérite un petit détour (sans plus).

Dany Boolauck

Type	*action/stratégie/réflexion*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Knight Rider

PC Engine NEC, carte Pack Video

Knight Rider est le nom américain de la série K 2000. Vous conduisez la célèbre voiture sur les routes américaines en tirant sur les autres véhicules qui tentent de vous



arrêter. Comme ce n'est pas une voiture ordinaire, vous pouvez sauter par-dessus les autres véhicules, mais faites vite car le temps joue contre vous.

Ce programme bénéficie d'une réalisation soignée, avec notamment une animation aussi rapide que fluide. C'est un jeu assez agréable, mais on risque de s'en lasser assez rapidement en raison d'une action trop répétitive.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*E*

Space Harrier II

Atari ST, disquette Grandslam

Comme dans le premier épisode, vous affrontez une multitude de créatures agressives pour libérer le pays des dragons, mais vous avez le choix entre plusieurs niveaux de départ. Cette conversion du jeu de Sega est assez plaisante, mais il faut bien reconnaître qu'elle n'apporte pas grand-chose de neuf par rapport au pro-



gramme précédent. De plus, la réalisation est bien moins impressionnante que celle de la version d'Elite et votre personnage ne se déplace que dans une petite partie de l'écran. De nouveaux monstres font leur apparition, mais cela ne suffit pas à justifier une nouvelle disquette qui ne séduira que les inconditionnels du genre.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*10*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Side Arms

PC Engine NEC, cartes NEC Avenue

Dans ce shoot-them-up, vous dirigez un transformer, qui affronte de redoutables aliens. Au cours de votre progression, vous ramassez de nombreuses armes, toutes plus puissantes les unes que les autres. Cet équipement sera particulièrement utile contre les monstres de fin de niveau.

Justice est enfin rendue à ce jeu d'arcade de Capcom, qui avait perdu tout son intérêt dans les conversions micro. Le graphisme est excellent et, surtout, l'animation est très rapide. Le combat démarre au quart de tour et on se laisse tout de suite emporter par la frénésie de l'action. Un shoot-them-up qui décoiffe.

Alain Huyghues-Lacour



Type	*arcade*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*E*

Wataru

PC Engine NEC, carte Hudson Soft

Wataru présente une alternance entre deux types de scènes. Dans les premières, vous franchissez des précipices en sautant sur des plates-formes mobiles. Dans les secondes, votre personnage se transforme en robot, avant de s'engager dans des souterrains où se cachent de redoutables créatures.

Ce programme très prenant est typiquement japonais, tant en ce qui concerne le concept que le graphisme. L'animation rapide et précise contribue à sa parfaite jouabilité. *Wataru* est l'un des meilleurs jeux de plates-formes sur le *PC Engine*.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*plates-formes*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*E*



AUCHAN

HYPERS ACCROS :
JOUEZ LE JEU A PETITS PRIX

DU 1er AU 30 AVRIL 1990



L'unité centrale Atari 520 STE + Kit West Phaser

3490F*

*La micro, c'est votre passion ? C'est aussi celle d'Auchan. Les prix restent tranquilles et les boutiques photo micro informatique d'Auchan vous proposent un Atari 520 STE unité centrale avec un pistolet West-Phaser et un logiciel, plus une boîte de 10 disquettes Sony 3,5" DF/DD. *L'ensemble au prix exceptionnel de 3490 F.*

Chez Auchan, les prix savent vraiment se faire micro.

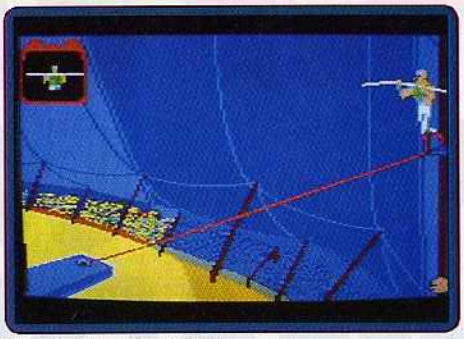
Prix de l'ensemble avec le STE moniteur couleur (SC 1224 ou SC 1425) : 5490 F TTC.

La vie Auchan

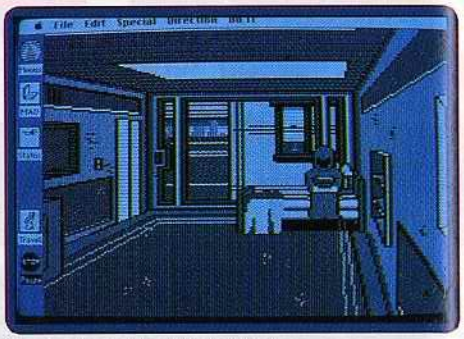
Auchan sponsor officiel du 2nd European Videogames Championship

EXHAUSTILT !

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place dans d'autres rubriques : jeux de toute sorte, compilations et softs adaptés d'autres machines comme Ultima V, enfin arrivé sur Atari ST.



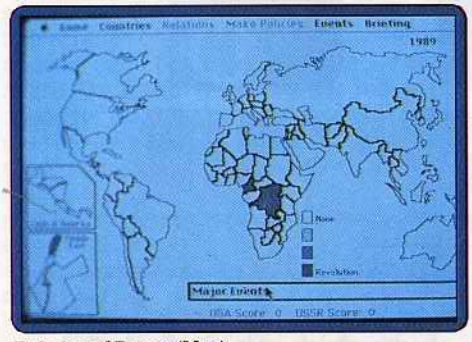
Fiendish Freddy's (CPC).



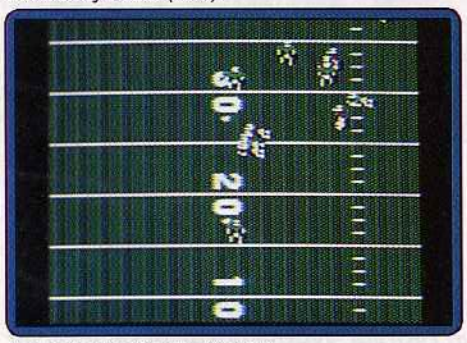
Manhunter in New York (Mac).



Blue Angel (PC).

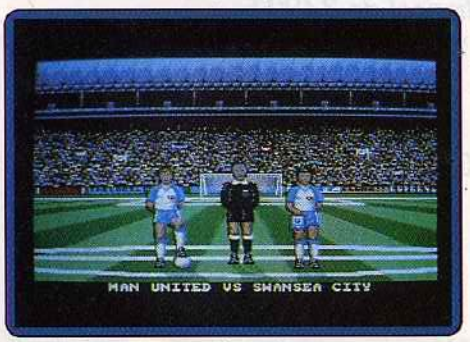


Balance of Power (Mac).



John Madden Football (C 64).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
A connaître	AFTER BURNER Sega	PC tous écrans	Arcade	★★★	★★★★
Bof !	BAD COMPANY Logotron	Amiga	Shoot-them-up	★★★★	★★★★
HIT	BALANCE OF POWER 1990 Mindscape	Macintosh lecteur double face	Simulation géopolitique	★★★★	—
A connaître	BLUE ANGEL 69 Magic Bytes	PC	Réflexion	★★★	—
A connaître	BORODINO ARC	Atari ST	Wargame	★★★★	—
A connaître	CHAMBERS OF SHAOLIN Grandslam	C 64	Action	★★★★★	★★★★★
HIT	CHASE H. Q. Ocean	CPC	Arcade	★★★★★	★★★★★
A connaître	CRAZY SHOT Loriciel	Amiga	Tir sur cible (phaser)	★★★★★	★★★★
A connaître	FAST BREAK Accolade	Macintosh	Simulation sportive	★★★★	★★★
HIT	FIENDISH FREDDY'S Mindscape	CPC	Multiépreuve	★★★★★	★★★★★
Bof !	FOOTBALLER OF THE YEAR II Gremlin	Amiga	Stratégie/football	★★★	★★★★
HIT	HARD DRIVIN' Tengen	PC	Arcade	★★★★	★★★★★
A connaître	IKARI WARRIORS Elite	CPC	Arcade	★★★★★	★★★★
A connaître	JOHN MADDEN FOOTBALL Electronic Arts	Commodore 64	Football/stratégie	★★	★★
Bof !	LEPRECHAUN Shodan	Macintosh	Plates-formes	★★★	★★★
HIT	MANHUNTER IN NEW YORK Sierra On Line	Macintosh lecteur double face	Aventure animée	★★★★	★★★★
Bof !	NECRON APTOR QUEST 16 32	Atari ST	Aventure/icône	★★★	★★
A connaître	NEVER MIND Psygnosis	Atari ST	Réflexion/action	★★★★★	★★★★★
HIT	SENTINEL WORLDS Electronic Arts	Commodore 64	Action/stratégie/rôle	★★★★	★★
Nul	SUPER MOMO Namcot	PC Engine NEC	Action	★★★	★★★★
A connaître	TABLE TENNIS Starbyte	Atari ST	Simulation sportive	★★★★★	★★★★★
Bof !	TAITO MOTOBYKE Taito	PC Engine NEC	Simulation sportive	★★★★	★★★★
HIT	ULTIMA V Origin systems	Atari ST	Rôle	★★★★	★★★



Footballer ot the Year (Amiga).



Sentinel Worlds (C 64).



Fast Break (Mac).



After Burner (PC).



Bad Company (Amiga).

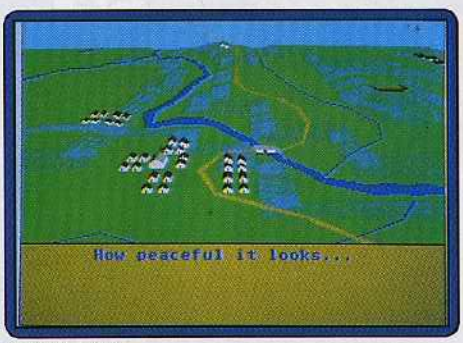


Crazy Shot (Amiga).

BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★	12	B	L'adaptation d'*After Burner* sur *PC* est très réussie quant à la souplesse de son animation, sur *AT* minimum. Côté graphisme, les décors en EGA sont très dénudés. Les bruitages sont, comme toujours, simplistes. Rien à voir avec une version 16 bits mais cela reste jouable. O. H.
★★★★★	10	C	Dans ce shoot-them-up qui rappelle *Space Harrier*, vous affrontez des aliens agressifs. Ce soft a été réalisé par des grands noms de la programmation. On pouvait donc attendre un grand jeu, mais ce n'est qu'un shoot-them-up très banal. Toutefois, la version *Amiga* est nettement supérieure à celle du *ST*. A. H.-L.
—	15	n.c.	Cette nouvelle version comblera d'aise les initiés. Carte plus complète, présence de plusieurs conseillers et « niveau multipolaire » autorisant les conflits locaux. La réalisation a été légèrement améliorée mais le jeu, toujours aussi difficile, risque de décourager plus d'un débutant. O. S.
★★	12	B	*Blue Angels 69* est un jeu de réflexion simple mais prenant (cf. RS *Tilt* n° 74 version Amiga). La version testée, sur *PC*, ne propose que le mode monochrome. Très simple à manier, la stratégie de ce jeu de damier est originale mais on se lasse assez vite du mode « jeu contre ordinateur ». O. H.
—	13	C	*Borodino*, version *ST*, est très semblable à son homologue sur *PC* (*Tilt* n° 75). Ce wargame profite d'une stratégie complexe et surtout d'une représentation 3D très réaliste. Rien de neuf à part cela, il s'agit d'un wargame classique, textes anglais, ordres clavier, un *Armada* (cf. Rolling) terrestre... O. H.
★★★★★	13	B	Après avoir triomphé dans des épreuves d'entraînement, vous livrez des combats contre l'ordinateur ou un autre joueur. Ce jeu de combat pas comme les autres bénéficie d'une réalisation soignée. Toutefois, il faut noter que cette version ne comporte que trois épreuves, sur les six présentes dans les versions 16 bits. A. H.-L.
★★★	16	B	Au volant d'une voiture de police vous pourchassez de dangereux criminels. Vous devrez heurter leur véhicule à de nombreuses reprises pour les arrêter. La version *CPC* bénéficie d'un bon graphisme, ainsi que d'une animation convaincante. Les amateurs d'arcade ne seront pas déçus. A. H.-L.
★★★★★	12	B	Mêmes remarques que pour la version *ST*, testé dans le n° 75 de *Tilt* page 64. *Crazy Shot* est bien réalisé, il utilise bien la précision du phaser (possibilité de jouer à la souris) mais son jeu me lasse assez vite. Rien à voir avec l'ambiance d'un *Capone*. Bravo quand même pour le son. O. H.
★★	13	n.c.	*Fast Break* est un honnête jeu de basket. La simulation, plutôt riche, s'appuie sur une réalisation tout juste correcte. Les bruitages, en particulier, ne dépareraient pas sur un *PC*. Un jeu qui séduira les amateurs de ce sport mais qui risque de laisser froid les néophites (disquette simple face). O. S.
★★★	16	B	Pour sauver un cirque de la ruine, vous devez réussir de bonnes performances dans des numéros. Cela exige beaucoup d'habileté, d'autant plus qu'un clown fait tout son possible pour vous faire échouer. Ce programme original est bourré d'humour et le graphisme est excellent. A. H.-L.
★★★	6	B	La version *Amiga* de ce logiciel ne se démarque guère de son homologue sur *ST* (*Tilt* n° 76). La gestion du joueur est trop limitée, et les rares scènes d'action ne durent que quelques instants. Quant au Quizz, il ne porte que sur le football anglais et demande une bonne connaissance de cette langue. J. H.
★★★	16	C	Vous pilotez une voiture sur deux parcours différents. Le premier est un parcours de vitesse assez traditionnel, tandis que le second est particulièrement acrobatique. La version *PC* de ce grand Hit est très réussie, avec un bon graphisme et une excellente animation, mais la direction est très sensible. A. H.-L.
★★★★	15	A	Ce jeu d'arcade est une variante de *Commando*, dans laquelle vous traversez les lignes ennemies. C'est une excellente idée de rééditer ce programme passionnant, d'autant plus que la version *CPC* est réussie. Il y a très peu de différences entre cette version et celles des 16 bits. Un shoot-them-up très prenant. A. H.-L.
★★★	12	B	Mis à part la puissance de sa stratégie, ce soft a bien du mal à se suffire des possibilités du 8 bits. Les vues du match sont très confuses et seuls les purs amateurs de foot/réflexion seront intéressés par le programme, ses nombreux menus, son réalisme stratégique. O. H.
★★★	10	D	Le come-back des jeux de plates-formes touche même le *Macintosh*. Fortement inspiré du bon vieux *Boulder Dash*, *Leprechaun* est un soft amusant, desservi par une réalisation moyenne (sur *Mac* + ou *SE*). Plus subjectivement, il manque ce petit rien qui fait les jeux passionnants. En couleurs sur *Mac II*. O. S.
★★★	15	E	On retrouve avec plaisir cet excellent jeu d'aventure futuriste sur *Mac*. Le maniement, plus directif que d'habitude, risque de déplaire aux fans de Sierra, mais le scénario est excellent. La réalisation, bien qu'en léger progrès, n'étonnera personne. Second lecteur fortement conseillé. O. S.
★★★★	10	B	Aventure/icône très maniable, cette quête ne m'a pas séduit. Les graphismes sont assez grossiers et le jeu manque d'originalité. Combats fréquents et traités par le micro, utilisation classique des objets, je n'ai pas pu entrer dans l'ambiance du jeu. Les bruitages sont bien traités. O. H.
★★★★	13	C	*Never Mind* est un jeu de réflexion très original. Vous vous déplacez dans un univers en 3D afin de compléter un tableau, dont certaines pièces ne sont pas à leur place. Vous disposez de peu de temps pour achever votre tâche. Dommage que le niveau de difficulté soit trop élevé. A. H.-L.
★★★	14	B	Cet excellent titre de pilotage/action/stratégie (cf. *Tilt* n° 63 version *PC*) reste cohérent sur *C 64*. Bien sûr, étant donné la complexité du programme, le jeu perd un peu de sa souplesse. La stratégie l'emporte heureusement sur l'arcade. A ne pas manquer si l'on aimait *Elite* par exemple. O. H.
★★★	2	D	*Super Momo* est une petite fille qui se transforme en héroïne et se bat contre de drôles de créatures. C'est pas beau et surtout, on cherchera en vain le moindre intérêt de jeu. L'un des grands flops de l'année. Une bavure surprenante de la part de Namcot, qui figure parmi les meilleurs éditeurs sur *PC Engine*. A. H.-L.
★★★★★	13	C	Cette intéressante simulation de ping-pong vous propose de nombreuses options : entraînements, match à deux, ou en double contre l'ordinateur, etc. Les coups sont variés et les parties deviennent passionnantes une fois que l'on parvient à les maîtriser. Une simulation très plaisante. A. H.-L.
★★★	10	E	Vous participez à un grand prix de moto sur seize circuits. La moto est maniable et l'animation est rapide, mais on pouvait raisonnablement espérer mieux de Taito. Un programme moyen, qui est nettement inférieur aux conversions de *Super Hang On* sur *ST* et *Amiga*. A. H.-L.
★★★★	17	D	Inutile de présenter *Ultima V* aux passionnés de cette fabuleuse épopée. Pour les novices, sachez que cette aventure/rôle est tout aussi classique que passionnante, qu'elle se manie très facilement, même si le jeu et la notice ne sont pas traduits de l'anglais. Un Hit. O. H.



Ultima V (ST).



Borodino (ST).



Necron Aptor Quest (ST).

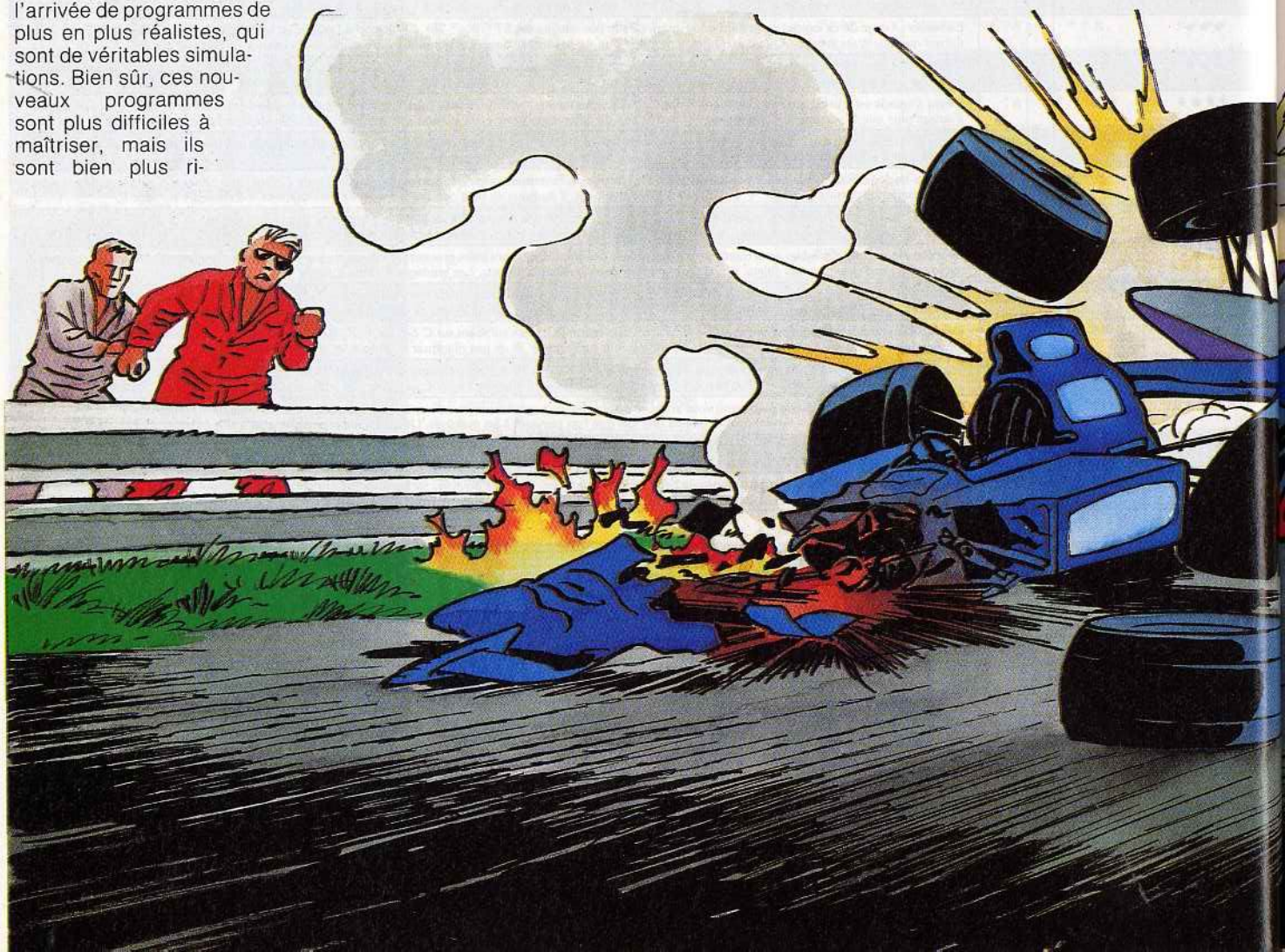
Formule 1: Indy 500 vainqueur au scratch!

Comparatif choc pour quatre courses de F 1 : *Ferrari Formula 1, Triple Battle F 1, Grand Prix Circuit* et le déjà célébrissime *Indianapolis 500* sont tombés entre les mains expertes de l'Ayrton Senna du clavier, de l'Alain Prost du joystick, le grand Alain Huyghues-Lacour en personne ! La bataille est rude entre ces bolides aux moteurs réglés comme des horloges. Néanmoins, un jeu domine tous les autres, et de loin. Lequel ? Réponse dans les pages qui suivent...

Les courses de formule 1 ont inspiré de très nombreux programmes, dont la plupart reprennent le même principe de jeu. Il faut rouler le plus vite possible, en évitant les autres véhicules. En cas d'accident, la voiture explose mais vous pouvez repartir quelques instants plus tard sans autre problème qu'une perte de temps. Vous n'avez pas non plus à vous préoccuper de l'usure des pneus et vous ne risquez pas de griller votre moteur. Ces programmes sont très ludiques, mais il est indiscutable que le réalisme n'est pas leur point fort. Le genre a beaucoup évolué ces derniers temps, avec l'arrivée de programmes de plus en plus réalistes, qui sont de véritables simulations. Bien sûr, ces nouveaux programmes sont plus difficiles à maîtriser, mais ils sont bien plus riches, et les passionnés de courses automobiles y trouveront leur compte. Ces simulations de formule 1 s'appellent *Ferrari Formula One, Triple Battle F 1, Grand Prix Circuit* et *Indianapolis 500*.

Choisissez vos compétitions

Grand Prix Circuit vous propose huit circuits différents, parmi lesquels vous pouvez choisir. Mais il est bien plus intéressant de concourir sur tous les circuits dans le cadre du Championnat du monde. Dans les deux cas, vous pouvez définir la longueur de la course (entre 1 et 99 tours). Si vous participez au championnat, vous affrontez neuf autres concurrents et l'épreuve est difficile car la moindre erreur est fatale. En effet, si vous accrochez une autre voiture, ou si vous grillez votre moteur, la course est finie pour vous. Vous ne marquez aucun point et vous passez à la course suivante. *Ferrari Formula One* est plus riche sur ce plan, car le championnat se déroule sur 16 circuits et présente la particularité de se dérouler en temps réel. En effet, les



courses se suivent selon un calendrier précis, qu'il faut impérativement respecter, et vous devez profiter du laps de temps entre deux courses pour apporter des modifications à votre véhicule. En revanche, *Ferrari Formula One* est moins réaliste que *Grand Prix Circuit* pour la conduite, car vous ne risquez pas de griller votre moteur et un accrochage ne vous empêchera pas de continuer la course, vous causant seulement une perte de temps. Seul un accident très grave pourrait vous faire courir le risque d'être mis hors compétition pour le reste de la saison.

Triple Battle F 1 offre également 16 circuits différents et la course présente des différences notables selon que vous participez, ou non, à un championnat. Dans le dernier cas, vous pouvez définir le nombre de tours que vous devrez effectuer (entre 3 et 19). En revanche, si vous choisissez de participer au championnat, la durée de chaque épreuve vous est imposée (de 5 à 9 tours selon les circuits). D'autre part, le principal atout de *Triple Battle F 1* repose sur la possibilité de jouer à trois simultanément, ce qui offre des parties passionnantes. Mais hélas, cela n'est possible que lors d'une course simple et il est vraiment regrettable que trois joueurs ne puissent pas s'affronter dans le cadre d'un championnant. En ce qui concerne la course, les accrochages vous



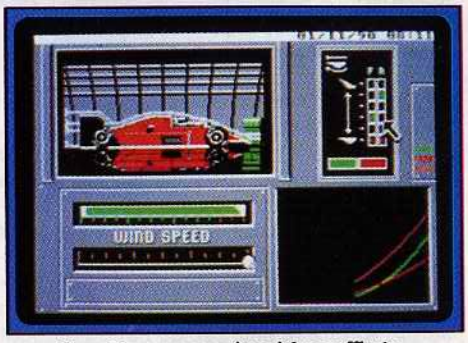
Ferrari Formula One...

font seulement perdre du temps et vous ne risquez à aucun moment de griller votre moteur. Toutefois, celui-ci peut subir une certaine usure qui en réduira sensiblement les performances, vous obligeant à vous arrêter au stand pour effectuer des réparations. Mais, si ces problèmes ne peuvent pas vous empêcher de terminer une course, ils peuvent vous gêner au moment des qualifications. En effet, si vous ne parvenez pas à réaliser l'un des huit meilleurs temps lors des qualifications, vous ne pourrez pas participer à la course et il vous faudra passer à la suivante.

Indianapolis 500 est totalement différent des autres programmes de notre sélection. Il n'offre qu'un seul circuit et pas de championnat. Mais il est passionnant. Comment

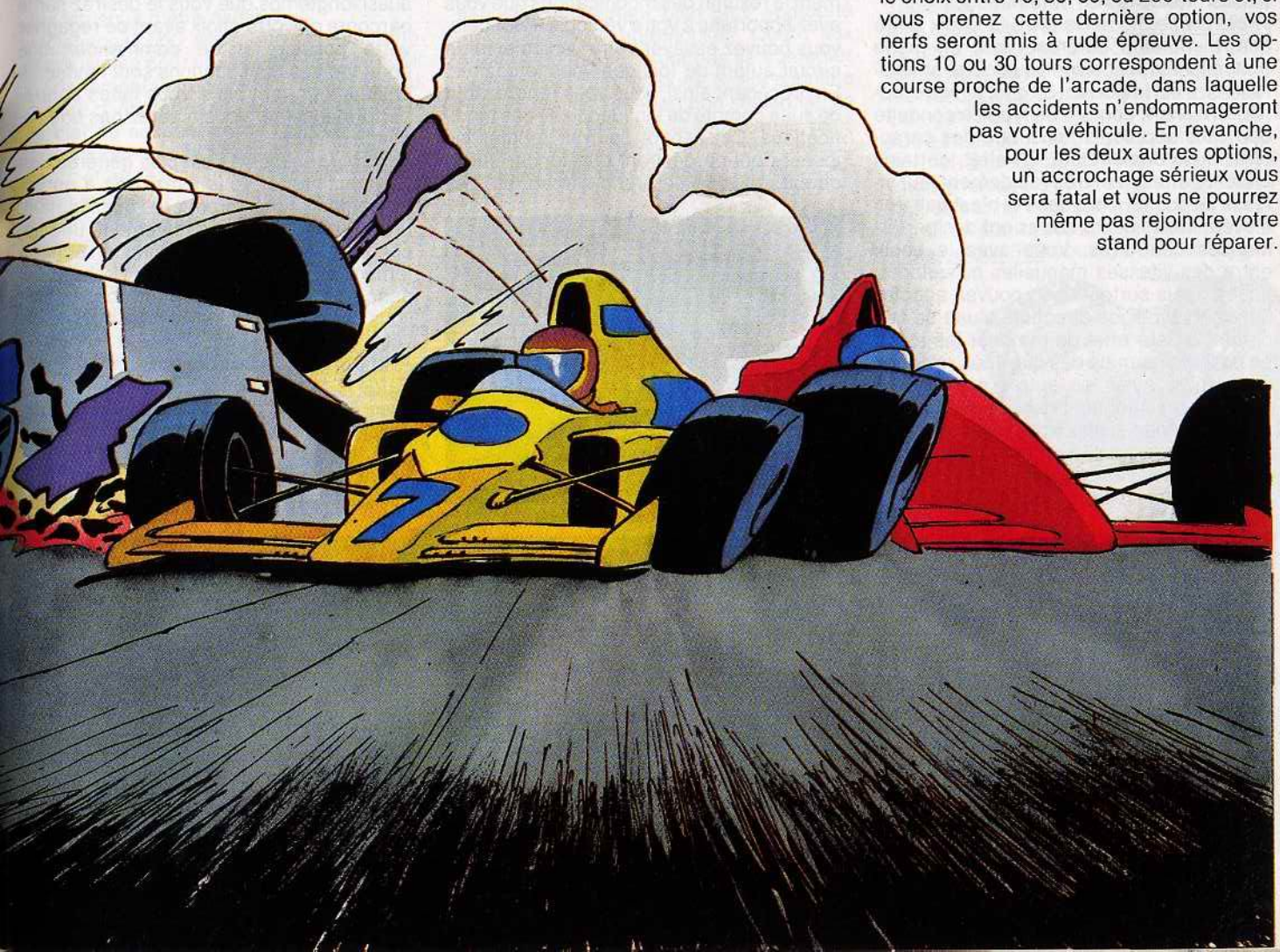


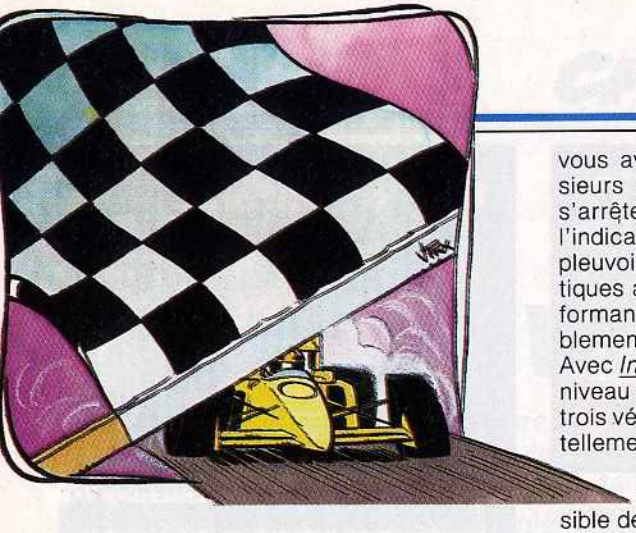
... vous devrez soigner l'aspect mécanique.



La voiture passe même à la soufflerie.

résister à la célèbre course d'Indianapolis, une épreuve d'endurance dans la lignée des Vingt-quatre heures du Mans. En ce qui concerne la durée de l'épreuve, vous avez le choix entre 10, 30, 60, ou 200 tours et, si vous prenez cette dernière option, vos nerfs seront mis à rude épreuve. Les options 10 ou 30 tours correspondent à une course proche de l'arcade, dans laquelle les accidents n'endommageront pas votre véhicule. En revanche, pour les deux autres options, un accrochage sérieux vous sera fatal et vous ne pourrez même pas rejoindre votre stand pour réparer.





Bichonnez les mécaniques

La mécanique n'est pas le point fort de *Grand Prix Circuit* car vous n'avez pas la possibilité d'apporter la moindre modification à votre véhicule. Toutefois, vous avez le choix entre trois véhicules dotés de caractéristiques différentes, en ce qui concerne la vitesse et la tenue de route. Bien sûr, la voiture la plus rapide est également celle qui exige la conduite la plus précise. Quant aux arrêts au stand, ils ne concernent que les changements de pneus qui s'effectuent par paires (droite et gauche). Vous avez également le choix entre des vitesses manuelles ou automatiques.

Triple Battle F 1 vous offre le choix entre quatre moteurs différents qui, en mode championnat, reçoivent quelques améliorations. Il est important de choisir votre moteur en tenant compte du type de conduite que vous adopterez, ainsi que des caractéristiques des circuits. En effet, certains moteurs atteignent très rapidement leur vitesse de pointe, mais celle-ci n'est pas très élevée, tandis que d'autres ont des performances contraires. Vous avez le choix entre des vitesses manuelles ou automatiques, mais surtout vous pouvez adopter différents types de direction. L'une de ces options a pour effet de ramener les roues en position normale dès que vous relâchez le joystick. Avec les autres options, les roues se maintiennent dans la dernière direction donnée, jusqu'à ce que vous les rameniez au moyen du joystick. La sensibilité de la direction varie également en fonction du mode sélectionné. Quant aux pneus, vous avez également le choix entre plusieurs modèles. Il faut impérativement s'arrêter au stand pour en changer lorsque l'indicateur d'usure est bas. S'il se met à pleuvoir, vous devez mettre des pneumatiques adaptés au plus vite, sinon les performances de votre véhicule seront notablement réduites.

Avec *Indianapolis 500* on passe encore au niveau supérieur. Vous avez le choix entre trois véhicules, mais vous pouvez apporter tellement de modifications à votre voiture que cela n'a pas une grande influence sur le résultat final. Il est possible de modifier les ailes, ce qui a une incidence sur la vitesse et la tenue de route ; de choisir le type de pneus, ainsi que la pression et cela pour chaque pneu ; vous pouvez enfin régler les suspensions, ce qui a également une grande incidence sur le comportement de votre véhicule durant la course. Quant aux vitesses, elles sont automatiques, ce que regretteront les puristes. toutefois, il convient de noter qu'il est possible de régler le passage d'une vitesse à l'autre, ce qui vous permet de trouver le dosage qui vous convient, entre une accélération rapide et une vitesse de pointe élevée. Il est évident qu'un parfait réglage permettra d'améliorer vos performances. La meilleure formule consiste à procéder à tâtons, en vérifiant fréquemment le résultat des modifications que vous avez apportées à votre véhicule. Pour cela, vous pouvez essayer votre véhicule sur le circuit autant de fois que vous le désirez. En procédant ainsi, vous vous rendrez tout de suite compte de l'influence de ces modifications. Cet aspect pourrait rebuter les joueurs qui ne désirent que foncer sur le circuit, mais on se prend vite au jeu. Les fans de simulations se passionneront pour ces essais et ils n'auront de cesse de découvrir le réglage parfait. Il est fondamental de mettre tout cela au point avant de prendre le départ, mais vous aurez encore la possibilité de modifier vos réglages pendant la course, lors des arrêts au stand.

Ferrari Formula One créé par le même éditeur, n'est pas moins riche au niveau de la mécanique. On retrouve donc le choix des pneus, ainsi que le réglage des vitesses, des ailes et de la suspension. Mais bien d'autres possibilités vous sont offertes : passage dans une soufflerie pour étudier l'aérodynamique des ailes, contrôle de la richesse du carburant utilisé, modification de la circulation d'huile et du liquide de refroidissement, etc. Là aussi, il ne faut pas hésiter à tester fréquemment les modifications apportées à votre véhicule sur le circuit d'essai. Cette simulation se caractérise par la prépondérance de l'aspect technique de la course.



Réglez la pression des pneus.

Réussissez votre qualification

En cours de championnat, *Grand Prix Circuit* ne prévoit pas d'entraînement avant une course. Mais cela n'est pas un problème, car vous pouvez vous préparer aussi longtemps que vous le désirez sur le parcours de votre choix avant de regagner votre position et de commencer une épreuve. Les qualifications sont limitées à un seul tour, tant pis si vous faites contre-performance car vous n'aurez pas une seconde chance.

Ferrari Formula One est plus généreux en ce domaine car vous avez droit à un entraînement, une première qualification, une autre séance d'entraînement, une seconde qualification et pour finir, un échauffement précédant la course. Cette abondance de séances a surtout pour but de vous permettre d'affiner la mise au point de votre engin.

Avant une course de championnat, *Triple Battle F 1* vous permet de vous familiariser avec le circuit, par séance de cinq tours. Après cet entraînement, vous avez droit à cinq tours de qualification où le meilleur temps est retenu. Ensuite, si vous le désirez, vous avez une seconde chance de ten-



Indianapolis 500...



... la meilleure simulation de formule 1.



De « magnifiques » accidents.



Grand Prix Circuit...



... une conduite particulièrement réaliste...



... mais peu d'effets spectaculaires.

ter d'améliorer votre meilleur temps, avec cinq autres tours de circuit. Cela peut sembler bien généreux, mais il ne faut pas oublier que, contrairement aux autre programmes de cette sélection, la qualification ne détermine pas seulement votre place sur la grille de départ ; votre participation à la course en dépend. En effet, 16 concurrents participent aux essais et seuls ceux qui auront réalisé les 8 meilleurs temps pourront participer à la course. Si vous avez obtenu la pole position lors des premiers essais, ce n'est pas la peine de vous fatiguer ; mais si vous êtes dans les derniers, il faut absolument faire une seconde tentative. En effet, n'oubliez pas que les autres concurrents y participent et que s'ils améliorent leur temps, vous courez le risque d'être éliminé.

Indianapolis 500 vous offre un entraînement illimité pour vous permettre de régler parfaitement votre véhicule. N'hésitez pas à faire d'innombrables essais, car c'est là la clef du succès. En ce qui concerne la qualification, elle se déroule en quatre tours et, après avoir modifié vos réglages, vous avez droit à une deuxième séance de quatre tours. Mais attention, seul le temps réalisé lors des secondes qualifications compte, même s'il est moins bon que celui réalisé précédemment. D'autre part, contrairement à *Grand Prix Circuit* et à *Triple Battle F 1*, le carburant joue un rôle dans cette simulation car vous choisissez la quantité de carburant que vous prenez. Plus votre réservoir est plein, plus votre véhicule est lourd. Pour réaliser le meilleur temps possible lors des essais, il convient donc de prendre juste le carburant nécessaire. De même, vous avez intérêt à utiliser les pneus les plus performants, ce que vous ne devez pas faire lors de la course car ils ont une durée de vie beaucoup plus courte que les autres.

Contrôlez votre course

Au niveau de la course, *Ferrari Formula One* est nettement inférieur aux autres programmes de ce Challenge. Cela provient d'un mode de contrôle peu performant, qui s'effectue à la souris. Vous dirigez les roues en déplaçant la souris, mais elles ne reviennent pas toutes seules en position centrale. Cela vous oblige donc à effectuer de nombreux réajustements de direction, qui sont d'autant plus périlleux que la souris est particulièrement sensible. Le joystick est décidément bien plus approprié aux simulations automobiles. Quant aux puristes qui ne voudront pas se contenter des vitesses automatiques, je leur souhaite bien du plaisir. En effet, non seulement ils devront se battre avec la souris mais, dans le même temps, il leur faudra pianoter sur le clavier avec l'autre main pour passer les vitesses.

Au contraire, la qualité du mode de contrôle de *Grand Prix Circuit* est le point fort de ce programme. Le joystick est très précis et, après un bon entraînement, on maîtrise parfaitement son véhicule. D'autre part, la présence de cinq niveaux de difficulté fort bien étudiés, satisfera aussi bien les amateurs d'arcade que les spécialistes des simulations difficiles. Dans les deux premiers niveaux, les vitesses sont automatiques et vous ne risquez pas de griller votre moteur, mais les trois autres niveaux sont en vitesses manuelles et la moindre faute est fatale. Roulez en surrégime pendant quelques instants et vous verrez de la fumée sortir du moteur... La course est finie pour vous ! *Grand Prix Circuit* possède un avantage important sur les autres programmes de ce Challenge : l'intelligence des autres concurrents. En effet, dans les autres programmes, les autres véhicules prennent toujours les virages de la même façon et ils agissent vraiment comme si vous n'étiez pas là. Une fois que vous avez analysé leur méthode, vous pouvez les dépasser sans trop de problèmes. En revanche, dans *Grand Prix Circuit*, les autres concurrents tentent vraiment de vous empêcher de les dépasser, ce qui est bien plus réaliste, et ils ne viennent jamais vous heurter bêtement. Cela est très important, car il ne faut pas oublier que le moindre accrochage est fatal. Sur le plan du comportement des autres concurrents, ce programme est nettement supérieur.

Triple Battle F1 offre également des courses très agréables grâce à un excellent contrôle au joystick, un atout pour ce programme à mi-chemin entre arcade et simulation. On maîtrise parfaitement son véhicule, que l'on utilise les vitesses automatiques ou manuelles. D'autre part, *Triple Battle F1* offre deux innovations fort intéressantes. Tout d'abord, la possibilité de jouer à trois est particulièrement stimulante. Mais aussi le fait que les conditions météorologiques jouent un rôle important. Essayez donc de ne pas vous arrêter à votre stand pour changer de pneus lorsqu'il se met à pleuvoir. On appréciera également le fait que la nature des virages soit signalée par un fléchage très précis, qui apparaît en surimpression sur l'écran.

Indianapolis 500 vous offre le choix entre



un contrôle au clavier ou au joystick. La deuxième solution est la meilleure mais il faut reconnaître que l'on ne s'en sort pas si mal au clavier, d'autant plus que les roues se recentrent automatiquement. La course est vraiment excitante, grâce à de nombreux concurrents et à une bonne impression de vitesse. Et puis, la course est très réaliste, avec des éléments qui ne figurent pas dans les autres simulations.
Dans ce type de programme, la réalisation en 3D surfaces pleines offre beaucoup plus de possibilités qu'une animation tradi-



Triple Battle F 1...

tionnelle. Tout d'abord, votre véhicule dispose d'une marche arrière. Ainsi, lorsque vous vous retrouvez en travers de la piste à la suite d'un accrochage, vous faites une marche arrière pour vous positionner correctement avant de repartir. Encore mieux, vous pouvez même faire demi-tour et rouler à contresens. Cela relève sans doute du gadget, mais il faut avoir essayé une fois dans sa vie. Les sensations sont vraiment fortes lorsque vous foncez à toute allure en slalomant entre les véhicules qui arrivent en sens inverse. Un autre élément important qui ne figure dans aucune autre course de formule 1 : une voiture accidentée reste en travers de la piste pendant un certain temps. Comme dans la réalité, un officiel agite un drapeau jaune, vous indiquant qu'il convient de lever le pied en attendant que la voiture accidentée soit enlevée.

La réalisation assure le spectacle

Ferrari Formule One ne bénéficie pas d'une réalisation exceptionnelle, mais il faut reconnaître que c'est le programme le pous ancien de notre sélection. Le garage et la soufflerie sont fort bien représentés, mais la course elle-même n'est pas particulièrement impressionnante. Comme nous l'avons vu, le principal défaut de ce programme vient du contrôle à la souris,



Il pleut, changez de pneus.

qui est particulièrement inconfortable. C'était une bonne réalisation à l'époque de sa première sortie, mais ce programme a maintenant pris un coup de vieux.
La réalisation de *Grand prix circuit* est plus convaincante. C'est l'œuvre de l'équipe qui avait réalisé *Test Drive* et on reconnaît bien leur style. Il n'y a aucun effet spectaculaire, à l'exception des tunnels, mais c'est clair, précis et efficace.
Au niveau du spectaculaire, on est mieux servi avec *Triple Battle F1.* Trois animations en 3D simultanément sur le même écran, c'est très impressionnant. De plus, ça bouge vite et c'est vraiment un plaisir d'affronter ses amis sur les différents circuits. On appréciera également le fait que chaque type de moteur ait un son différent. Enfin, contrairement à ses concurrents, *Tripple Battle F1* est représenté comme un jeu d'arcade, avec une vue de derrière la voiture. Alors que, traditionnellement, les simulations vous placent à l'intérieur du véhicule, avec le tableau de bord en bas de l'écran, ce qui est le cas des trois autres programmes de ce challenge.
En dépit de la qualité des programmes précédents, *Indianapolis 500* l'emporte très largement. Une réalisation aussi parfaite surclasse nettement tout ce qu'on a vu dans le genre. Cette simulation ne se contente pas d'offrir un grand réalisme, et les aspects spectaculaires ne sont pas négligés. La fonction *Replay*, par exemple, permet de revoir une scène selon cinq angles de vue différents : depuis la voiture, de la piste, de l'arrière du véhicule, des tribunes et même depuis une caméra de télévision placée dans un hélicoptère. On peut ainsi examiner un accident, successivement à partir de tous ces points de vue et même de faire un retour sur image. Cela est tellement plaisant que l'on se débrouille pour provoquer de beaux accidents afin d'avoir le plaisir de se les repasser. La grande classe !

Le drapeau à damiers pour Indianapolis

Il n'y a pas à hésiter, *Indianapolis* est le grand vainqueur de ce challenge. Que ce soit au niveau de la réalisation ou du réa-



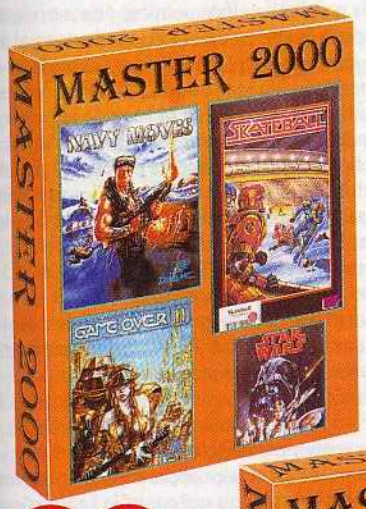
... de folles parties à trois.

lisme, ce programme l'emporte largement. C'est vraiment une réussite totale, et on peut affirmer que ce soft est à la formule 1 de ce que sont *Falcon* et *F 29* pour les simulateurs de vol. De plus, ce programme peut satisfaire aussi bien les fans de simulations que les joueurs d'arcade. Mais *Triple Battle F1* est également un grand jeu. En fait, il s'agit d'un jeu d'arcade, enrichi par d'intéressants éléments de simulation. Ce parfait dosage entre arcade et simulation en fait un programme très ludique, dont on ne se lassera pas de sitôt. *Grand Prix Circuit* est également un excellent programme qui offre de passionnants championnats. Il fait l'impasse sur les aspects techniques de la course, mais la conduite est très réaliste. *Ferrari Formula One* ne fait pas le poids face à ses concurrents, mais il faut reconnaître qu'il offre un intérêt indiscutable pour les passionnés de mécanique. Il y en a pour tous les goûts !

Alain Huyghues-Lacour



Des sélections à empiler les compilations



129F

En cassette

Compilation 4 JEUX pour SPECTRUM ou COMMODORE C 64

- NAVY MOVES
- SKATE BALL
- GAME OVER II
- STAR WARS

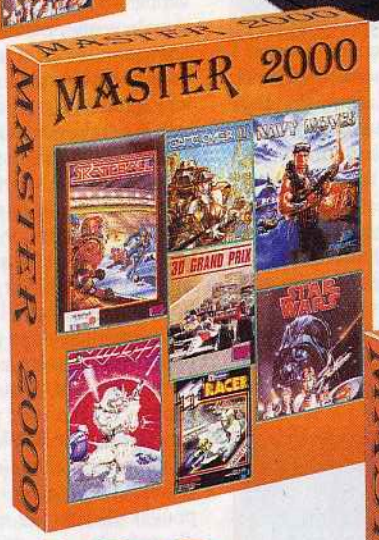


3 CARTOUCHES + 1 MANETTE **269F**

OFFRE SPÉCIALE

pour ATARI VCS 2600

GHOSTBOSTERS • MARIO BROS • CIRCUS + 2 contrôles manuels • 1 MANETTE de jeu Ace •



139F

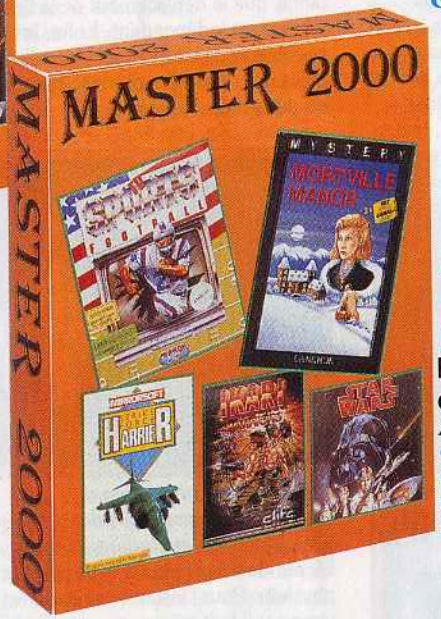
En cassette

199F

En disquette

Compilation 7 JEUX pour AMSTRAD CPC

- SKATE BALL
- NAVY MOVES
- EXOLON
- STAR WARS
- GAME OVER II
- 30 GRAND PRIX
- TT RACER



299F

En disquette

Compilation 5 JEUX pour AMIGA, ATARI ST, PC 5'25, PC 3'50.

- STRIKE FORCE HARRIER
- IKARI WARRIORS
- STAR WARS
- TV SPORTS : FOOTBALL
- MORTVILLE MANOR

Prix valables jusqu'au 31 mai 1990.

CONFORAMA

le pays où la vie est plus micro.

Deluxe Video III

Cette nouvelle version de *Deluxe Video*, très puissante, vous permettra de réaliser des dessins animés d'une variété surprenante. Ce programme est aussi un maître des *Slide Shows*, ces enchaînements d'illustrations réalisées sur micros. En outre, ce fabuleux outil vous permettra de réaliser, à l'aide d'un genlock, des titrages complexes sur magnétoscope.

Deluxe Video III est un logiciel couvrant à la fois le domaine de la destop video (vidéo assistée par ordinateur pour les générique par exemple), de la création relativement simple d'animations complexes avec musiques et bruitages et des diaporamas aux multiples effets d'enchaînement. Cette nouvelle version, beaucoup plus puissante que la version I, demande une mémoire d'au moins un Mo et deux lecteurs de disquettes. Un disque dur est chaudement recommandé pour tout projet un peu conséquent. Avant de recommencer à travailler, il est capital de créer des copies de sauvegarde de vos quatre disquettes. En effet, du fait de sa méthode de travail, le programme écrit en permanence des fichieres temporaires sur ces disquettes. Après chargement du programme principal, *DVMaker*, vous allez vous retrouver face à l'écran de travail. Le habitués de l'ancienne version ne seront d'ailleurs pas dépaysés. Vous allez travailler à différents niveaux. Le premier niveau, le storyboard, contiendra les différentes scènes de l'animation, la musique d'accompagnement et les contrôles divers. A un niveau inférieur, nous allons retrouver les éléments qui vont vous permettre de réaliser chaque scène : décors, brosse animée (une brosse animée est une brosse constituée des différentes étapes d'une même animation) ou fixe, bruitages, effets divers, texte, etc. Chacun de ces derniers éléments peuvent encore être définis dans un niveau inférieur.

Pour créer une animation, définir quelques paramètres...

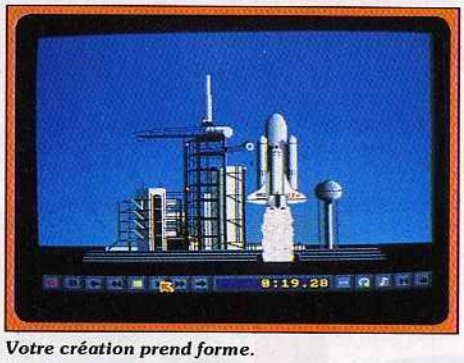
Pour vous expliquer tout cela, le plus simple est de reprendre l'un des exemples du manuel. Nous allons donc créer l'animation d'une navette spatiale qui décolle de son aire de lancement. Votre storyboard ne se compose encore que de deux pistes vides : *View* et *Video*. Avant de commencer, il est important de définir quelques paramètres. Tout d'abord un double clic sur la piste *View* ouvrira le menu de résolution. Toutes les résolutions sont acceptées depuis la basse résolution (320 × 200) jusqu'à la haute résolution (640 × 512), en passant par les modes HAM ou Overscan. Pour cet exemple, restons en basse résolution. Par ailleurs, *Deluxe Video III* travaille en deux modes : normal ou expert. Le mode expert apporte de nouvelles possibilités mais demande une plus grande maîtrise du logiciel pour éviter les bévues. Passons maintenant au vif du sujet.



Un menu scène avec ses divers éléments.

Placer scènes et images

Nous allons travailler d'abord sur la piste *Video* et y créer les bases de notre animation qui devront être positionnées avec soin. Au moment où vous jetez les bases de votre animation, une petite boîte apparaît, vous informant de l'instant de début, de fin et de la durée de la scène. Vous pourrez ultérieurement régler finement ce timing grâce aux flèches de début et de fin. Le positionnement de la flèche de début ne modifie pas la durée de la scène (la flèche de fin suivant parallèlement), tandis que le déplacement de la flèche de fin est totalement indépendant. Enfin, les nombreuses possibilités de couper/copier/coller vous seront utiles pour travailler plus vite sur une même piste ou des pistes différentes.

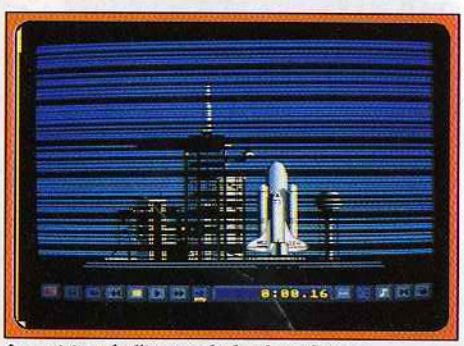


Votre création prend forme.

Une fois ces premiers éléments mis en place sur la piste *Video*, on se retrouve automatiquement sur l'écran de travail qui va vous permettre d'aller plus loin. Pour l'instant, cet écran est entièrement vierge et il faut créer une nouvelle piste. De nombreuses options vous sont proposées à ce niveau : animation, brosse animée, écran vierge, boîte, brosse simple, contrôle, image, son ou texte. Nous allons choisir une image. Un écran de dialogue apparaît pour la selectionner. Après sélection, le nom de l'image s'affiche sur la piste, et peut être modifié. Le programme ne charge pas l'image mais uniquement le chemin nécessaire pour la trouver, contrairement à la première version. Ce système a l'avantage de faire gagner de la place, en particulier lorsqu'on utilise une même image dans des animations différentes.
En contrepartie, tous les éléments que vous utiliserez devront être présents sur votre disquette d'animation.

Choisir quelques effets...

De très nombreux effets peuvent-être introduits sur la piste image créée (14 en mode normal et 24 en mode expert). On y trouve l'apparition ou la disparition d'image sous de multiples formes, l'animation, le scrolling, le réglage de la position de départ, et bien d'autres. Comme la plupart de ces options disposent de leurs propres réglages qui autorisent des effets très variés, les possibilités sont vraiment très étendues. Nous choisirons ici un effet très simple *show*, qui consiste tout simplement à montrer l'image. En effet, la création d'une piste image ne suffit pas à la montrer et elle doit obligatoirement inclure un effet dans ce sens. Pour l'instant, notre animation se résume à afficher une image pendant une vingtaine de secondes, comme nous pouvons le vérifier en faisant jouer la scène. A ce propos, signalons que, pendant le déroulement d'une animation, on peut faire apparaître, en pressant le bouton droit, un menu qui contrôle l'animation : image par image, vitesse accélérée, avance ou retour rapide, tout comme un magnétoscope.
Créons une autre piste de type brosse et chargeons la brosse *navette*. Cette piste brosse sera liée à la piste image, car elle ne peut être affichée isolément, tout comme les brosses animées. Nous allons y introduire l'effet *position* qui permet de définir la position de départ de la brosse par rapport à l'image. Ce positionnement peut être effectué en indiquant les coordonnées ou plus simplement en déplaçant la brosse sur l'image de fond. N'oublions pas de sélectionner l'option *show at start* pour que cette brosse soit visible.
Il faut maintenant animer la navette. Incluons un nouvel effet, *move to*, sur la piste brosse. Vous pouvez sélectionner manuellement la position d'arrivée de la navette. Comme cette navette devra quitter l'écran, vous devrez utiliser le mode Réduction qui permet de placer les objets hors de l'écran. Toutefois, votre placement risquant d'être imparfait, il est préférable de choisir une autre méthode. Soit vous vous informerez des coordonnées horizontales de la navette au départ et entrerez les mêmes pour la position d'arrivée, soit, plus simplement, vous optez pour *above* qui



Apparition de l'image de fond par lignes.

fera s'élever la navette verticalement. Vous devrez bien sûr ajuster le timing de cet effet pour qu'il s'intègre harmonieusement dans l'ensemble.

Enrichir de bruitages et musique...

Nous allons maintenant inclure le bruitage des réacteurs. Créons une nouvelle piste pour le son et chargeons le son *zoom*. Un tableau de commande permet d'ailleurs de régler différents paramètres tels que fréquence ou volume. Sélectionnons l'option Continu, introduisons l'effet *play scène* pour entendre le son et réglons le timing pour que ce son commence un peu avant le décollage et se termine un peu après que la navette n'ait quitté l'écran. Comme ce long bruitage est en fait composé de la répétition d'un bruitage plus court et de volume inégal, on entend des variations. Pour y remédier, il suffit de dupliquer la piste son et de déplacer légèrement sur l'échelle de temps l'option *play scène* sur cette seconde piste de son. Pourquoi ne pas agrémenter aussi notre animation d'une musique d'accompagnement ? Il suffit de revenir au storyboard général. Ajoutons une nouvelle piste musique. Attention musique et son ne sont pas considérés de la même manière par le programme. La musique s'incorpore dans une piste au storyboard tandis que le son est dans une piste de scène. Chargeons donc une musique et incluons l'effet *play tune* sur cette piste. Nous pouvons régler ici le tempo, le volume, etc. En faisant jouer cette animation, vous vous apercevrez que le bruitages des réacteurs n'est plus audible. L'*Amiga* ne dispose que de quatre voix, et toutes sont prises par la musique. Il existe un moyen de contourner cette difficulté. La musique a toujours une priorité de zéro. Il suffit donc de donner au bruitage des réacteurs une priorité supérieure, 1 par exemple. Au moment du décollage, le programme va libérer deux voix de la musique pour les attribuer aux bruitages.

Et terminer les finitions

Notre création commence à prendre forme mais il y manque encore des éléments importants comme les flammes des réacteurs. Créons une nouvelle piste dans la scène navette, dédiée à une brosse animée, et chargeons la brosse *flames*. Cette nouvelle piste va être rattachée à l'image de l'air de décollage. Il faut donc la détacher puis la relier à celle de la navette. Incluons l'effet *position* sur cette piste brosse animée. Mettons en place les flammes sous les réacteurs de la navette et annulons la sélection *show at start* pour que ces flammes n'apparaissent pas avant le début du décollage. Pour animer ces flammes, ajoutons l'effet *play anim* en réglant son timing sur celui du bruitage. Enfin, il faut introduire un dernier effet, *hide*, pour que les flammes disparaissent après la sortie de l'écran de la navette. Que diriez-vous maintenant d'un peu de fumée ? Créons une nouvelle piste brosse animée reliée à la navette et recopions les effets de la piste *flames*. Il ne reste plus qu'à repositionner la fumée.



Une sirène bien entourée.



L'impressionnante animation de l'oiseau recourt au principe des brosses animées.

Notre scène est maintenant au point mais une petite présentation serait la bienvenue. Revenons au storyboard et déplaçons la scène de décollage pour faire de la place. Créons uune nouvelle scène sur la piste *Video*. Dans cette nouvelle scène, établissons une piste *Back Drop* et un effet *show* pour obtenir un écran de travail vierge. Nous allons créer deux nouvelles pistes pour le texte de présentation. L'option *preview* va vous permettre de juger en temps réel du résultat de vos choix : fontes, taille, style, couleur, ombrage, etc. Parachevons notre œuvre en cyclant les couleurs des flammes, en laissant une traînée de fumée et en bouclant l'animation.

Votre création est maintenant terminée. Rien ne vous empêche de la personnaliser un peu plus, en particulier en utilisant des effets d'apparition d'images pour le texte de présentation ou pour l'image de l'aire de lancement. Ces effets sont très riches avec apparition (ou disparition) par fading, volets, rectangles ou losanges de taille réglable, le point de départ et le sens de déplacement de ces effets étant eux aussi paramètrables. Combinés à une image de fond, ces effets permettent des transitions très variées d'une image à l'autre, les zones d'effacement de la première image découvrant en fait l'image sous-jacente. *Deluxe Video III* dispose de bien d'autres possibilités que nous n'avons pas utilisées ici. Ainsi on peut définir le trajet complexe d'une animation, de manière simple grâce à la souris. De même, le positionnement du point de départ d'une animation peut être défini de manière relative, ce qui est très utile pour certaines animations répétitives, comme le montre l'exemple de l'éponge tenue par une main qui efface progressivement une image .

Des programmes complémentaires

Trois autres programmes complètent le programme principal. *DVMover* se charge de recopier sur une même disquette tous les éléments indispensables à une animation. *DVPlayer* permet de revoir une animation sans avoir à passer par le programme principal. Il peut d'ailleurs être distribué librement. Enfin, *InstantSlideShow* se charge de la création facile et rapide de diaporamas, avec inclusion éventuelle d'impressionnants effets de transitions et de manipulations d'images. Le manuel, en français, explique pas à pas la prise en main de ce titanesque programme et fournit aussi les renseignements utiles aux créateurs confirmés. Une fois que l'on a compris son mode de fonctionnement, *Deluxe Video III* ouvre la porte aux créations les plus folles et les plus diverses de manière relativement simple. Un grand programme (disquettes Electronic Arts, *Amiga* ; Prix : F).



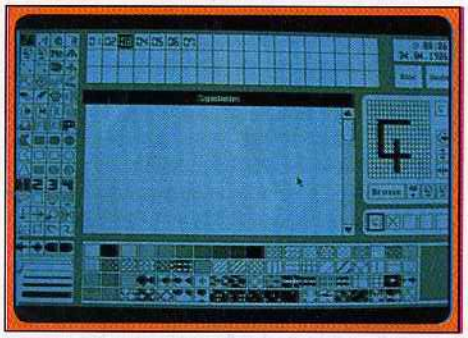
Animation sur les logos.

Jacques Harbonn

Paint Designer

Très riche mais fort complexe, *Paint Designer* vous permettra grâce à ses nombreuses options de réaliser, en noir et blanc, toutes les images que votre imagination vous suggérera. Du moins si vous réussissez à maîtriser le maniement très particulier de ce logiciel...

Paint Designer, consacré au dessin monochrome, fonctionne sur *Atari ST*. L'écran de travail est particulièrement surchargé et il faut une certaine habitude pour s'y retrouver, d'autant que l'ergonomie est loin d'être exceptionnelle ! On trouve, sur la partie gauche, l'impressionnante série d'icônes dédiés principalement au dessin. De multiples autres fenêtres encombrent ce bureau : horloge avec alarme éventuelle, numéro de l'écran de travail (sept écrans indépendants sont accessibles sur un *1040*), écran des symboles (nous y reviendrons), des motifs de remplissage, de la création d'une brosse, de la définition des lignes. En fait, l'écran de dessin lui-même n'est visible qu'en appuyant sur le bouton droit de la souris. Les fonctions de dessin sont, en revanche, particulièrement riches. On dispose, bien entendu, du dessin à main levée, des polygones, rectangles à coins ronds ou carrés, cercles et ellipses remplis ou non et concentriques ou non ainsi que des lignes libres ou liées, rayons, splines sur trois points ou courbes de Béziers multipoint. La taille, le type (continu ou discontinu) et l'épaisseur des lignes, ainsi que leurs extrémités, sont paramétrables. Le remplissage s'effectuer à l'aide d'un des 78 motifs prédéfinis et vous pourrez en éditer 36 à des fins de modifications. L'écran des brosses autorise la création facile (inversion vidéo, symétrie horizontale ou verticale) de brosses servant au dessin ou à la création d'un motif par répétition. On peut encore inclure du texte, pulvériser point ou motif ou, au contraire, estomper une partie du dessin (il s'agit d'un pulvérisateur qui efface ici les points). Tous ces tracés peuvent être faits en différents modes de recouvrement : normal, OR, XOR ou NOR (inverse OR).



Le menu principal et ses icônes.

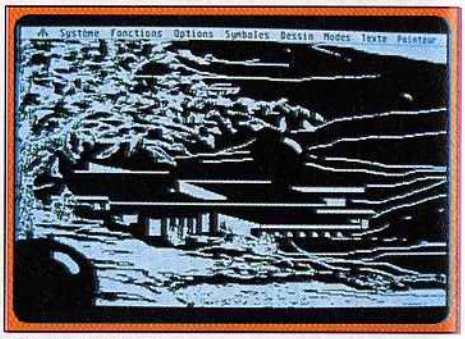


Ombrage automatique des contours.

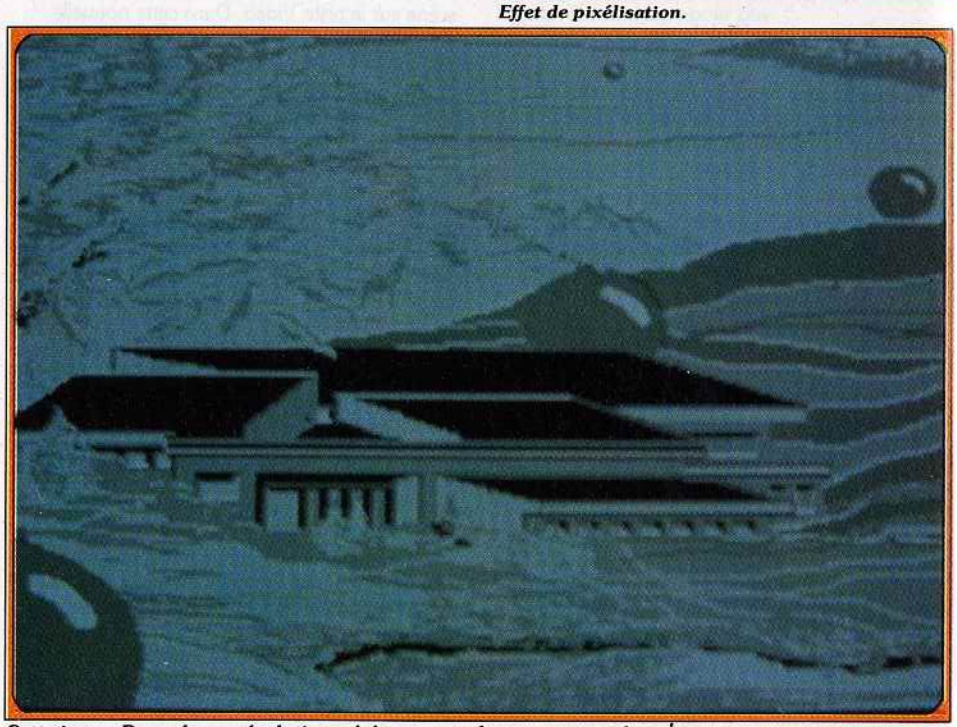
Options et trucages nombreux

Les possibilités de correction sont complètes : zoom de bonne amplitude, Undo avec visualisation éventuelle de l'écran de Undo (écran précédant la dernière modification), grattoir pour effacer un point ou gomme de dimension réglable. D'autres possibilités sont plus originales. Ainsi, une option Zoom particulière agrandit de façon définitive une zone de dessin. Les symboles sont constitués de zones de dessin d'une taille maximale de 347 × 170 pixels. Ils sont créés par la juxtaposition verticale de cinq blocs de taille adéquate. J'avoue ne pas avoir pleinement saisi l'intérêt de ce mode, en dehors de la création plus rapide d'une bibliothèque de symboles de grande taille. Il existe quelques possibilités de modification de blocs : changement de taille, rotation d'un angle quelconque, déformation en sinusoïde ou libre. En fait, les plus grandes possibilités de trucage sont accessibles par un second écran de travail qui se cache sous le premier. Cet écran gère toute une série de paramètres complémentaires. Voyons tout d'abord le format des images.

Outre son format spécifique, *Paint Designer* accepte les formats Tiny, ZZ-Rough, PIC, Doodle, Neochrome, Degas et même Videotexte. La résolution des images de départ n'importe pas, le programme se chargeant de convertir les images couleurs en monochromes avec toutefois des rendus variables en fonction des cas. On peut s'informer de la place restante sur la disquette de travail, effacer ou renommer un fichier et surtout reformater une disquette (option ô combien précieuse). Le menu Fonctions règle le tramage du pulvérisateur, l'affichage des coordonées et l'activation des contours pour les figures fermées prédéfinies. Il s'occupe aussi de tous les effets de déformation d'une image qui sont riches et nombreux : brouillage, image en miroir, symétrie, vidéo inverse, dégradés automatiques de l'image ou du fond, scrolling (très particulier), pixélisation (avec réglage de son importance), réduction de taille. Il existe une grande sécurité de travail à ce niveau, l'image de départ n'étant remplacée par l'image modifiée qu'à votre demande. Les menus



Effet de pixélisation.



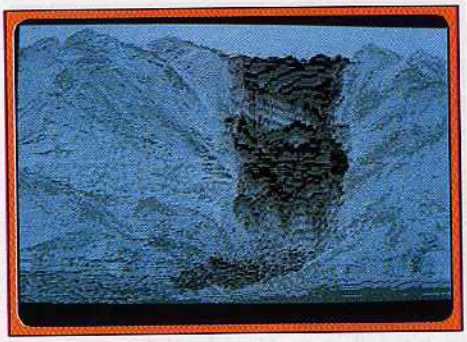
Cette image Degas basse résolution a été convertie directement par le programme.

Symboles et Dessin permettent de définir certaines options les concernant, tandis que le menu Modes complète de manière impressionnante les quatre modes de base de l'écran principal (AND, AND NOT (OR), etc.).

Un manuel à réviser

Le menu Texte sert à charger des fontes supplémentaires, et à définir la taille et le style des caractères ainsi que le sens de l'écriture. Enfin le pointeur peut être choisi parmi huit différents. *Paint Designer* offre de riches possibilités tant au niveau de la création que de la manipulation d'images monochromes. Toutefois, le passage obligatoire par une série d'écrans de contrôle, différents pour certaines fonctions, risque de perturber plus d'un et s'avère bien peu ergonomique. Sur la préversion dont nous disposons, le manuel se résume à un fichier expliquant très rapidement les différentes fonctions. Espérons que le manuel de la version commerciale vous introduira clairement dans le mode particulier de travail de *Paint Designer* (disquette Esat, *Atari ST* ; Prix : F).

Jacques Harbonn



Une autre image Degas.



L'image « se remplit » progressivement.

Basic Designer

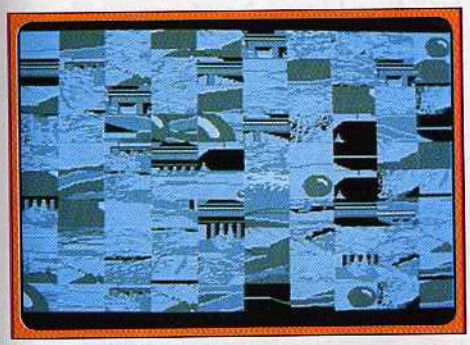
Si vous avez réalisé un grand nombre de dessins sur votre ordinateur, *Basic Designer* est fait pour vous. Ce soft, de coût modeste, permet en effet de les faire défiler à l'écran avec des effets optiques tout à fait surprenants : volets, spirales, effets de scrolling différentiel de colonnes... tous sont fluides et rapides.

Basic Designer est un langage de programmation dédié à la gestion des images sur *Atari ST*. Après chargement du programme, on se retrouve devant un écran semblable à celui du GFA, curseur souris mis à part. L'éditeur fonctionne d'ailleurs de manière similaire, ce qui est bien agréable. Ce langage offre de nombreuses instructions dédiées au graphisme. Nous ne nous étendrons pas sur les instructions de figures telles que cercles, ellipses, rectangles qui font aussi partie du domaine du GFA. Un grand nombre d'instruction sont nettement plus originales. On peut ainsi obtenir facilement un dégradé, à l'aide d'une seule instruction, réaliser une inversion vidéo, obtenir une image en miroir horizontale ou verticale, établir un scrolling dans le sens voulu, ou réduire une image.

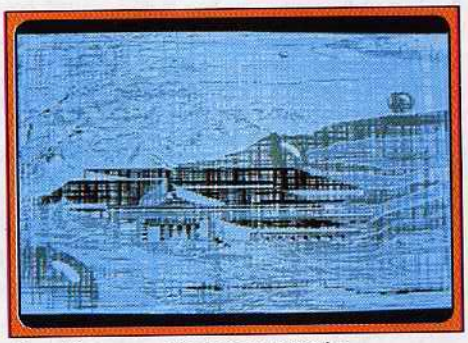
Mais ce sont surtout les instructions de transition d'images qui retiennent l'attention. 90 effets sont disponibles : apparition en volets, rideau, spirale, pixels, colonnes, jusqu'aux effets de scrolling différentiel de colonnes, en passant par l'affichage par ligne traçante de vitesse variable ou carré aléatoire, les puzzles, et surtout les effets de « chute de liquide » de la taille, de la direction et du point de départ de son choix. Ces effets sont un modèle de rapidité et de fluidité (supérieurs même dans certains cas à ceux d'*Imagic*, pourtant la référence sur *ST* en cette matière) et la création de diaporamas complètement délirants devient très facile. A côté de ces éléments très positifs, on reprochera la faiblesse des instructions de boucle et de branchement et surtout l'absence de tout type de variable. Malgré ces défauts, *Basic Designer* reste un outil privilégié pour la constitution de *slide shows* impressionnants, d'autant que son prix est très compétitif.

(Disquette Esat pour *Atari ST* ; Prix : E)

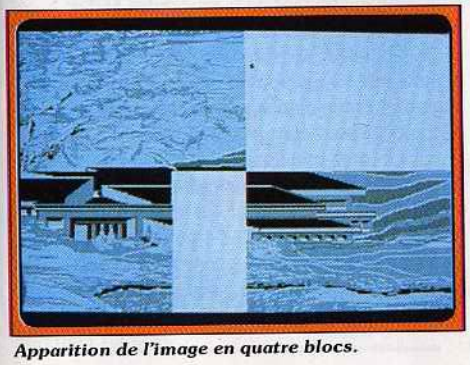
Jacques Harbonn



Effet de puzzle.



Remplissage par des lignes verticales.



Apparition de l'image en quatre blocs.

Spritor

Spritor met en place vos futurs sprites, quelles que soient vos connaissances en programmation. Dessin, création des routines, un travail maniable et rapide.

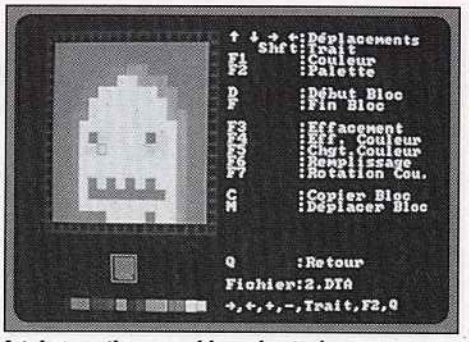
Spritor est un éditeur de sprites très simple à manier et visiblement dédié avant tout aux non-initiés. Le soft travaille aussi bien en EGA qu'en VGA et pour des sprites de 8 × 8 ou 16 × 16 pixels. Dès le chargement, le tableau de création rassemble quasiment toutes les options de travail. La disposition est très visuelle et la création est un vrai jeu d'enfant. Le curseur est manié à l'aide des touches fléchées. Diverses autres options, sélectionnées par les touches du clavier, modifient la palette, font cycler les



Toutes les options sont accessibles au clavier.

couleurs, génèrent des rotations ou des déplacements de l'image, etc. Autre atout, la possibilité de définir des blocs précis, des zones sur les sprites où l'on effectuera une modification spéciale. *Spritor* est tout aussi efficace pour sauvegarder les sprites créés, et surtout pour les préparer à l'incorporation dans des listings en C, assembleur ou pascal. Après une sauvegarde, vous trouverez donc sur la disquette la routine d'affichage du sprite, ce qui facilitera le travail aux novices de la programmation. *Spritor* est un produit simple mais pourtant très efficace. Un bon investissement. (Disquette EAM, pour *PC* CGA et EGA, prix n.c.)

Olivier Hautefeuille



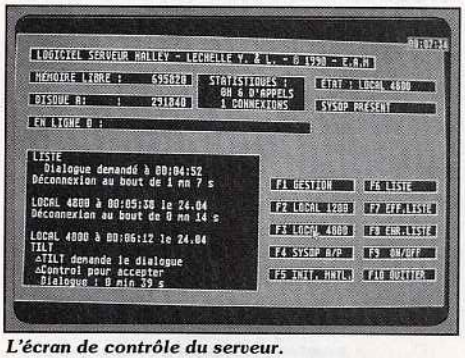
Ici, le travail sur un « bloc » de pixels.

Halley

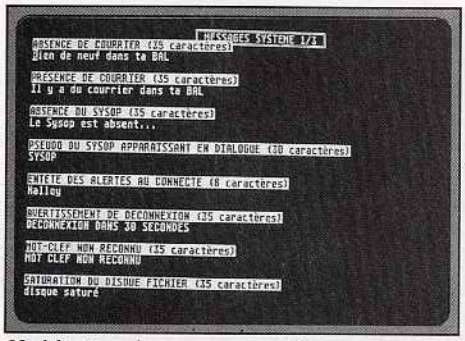
Lancer son propre service Minitel est désormais à la portée de tous. *Halley*, d'un accès et d'une souplesse remarquables, ne nous fera pas mentir. Simple mais performant, il comblera tous les amateurs de 3615 Tilt...

Halley est un serveur monovoie utilisable sur toute la gamme *Atari ST*. Il fonctionne avec de nombreux types de Minitel : 1, 2, 10 et 12. L'installation est très simple. Il suffit de relier le câble modem (les câbles ne sont pas fournis) à la prise péri-informatique du Minitel et le câble détecteur de sonnerie (pour informer le *ST* qu'un appel est en attente) sur le port joystick. Vous aurez aussi intérêt à installer le Minitel près de vous car les écrans du *ST* et du Minitel vont afficher des informations différentes. Certains types de Minitel permettent d'accéder à quelques fonctions supplémentaires. Ainsi avec les Minitel 2 et 12, vous n'aurez pas besoin de câble spécifique de détection de sonnerie. Le Minitel 2 permet en outre une transmission en mode local à 96000 bauds. L'écran du *ST* (qui fait office de contrôle du serveur) va vous renseigner sur la mémoire RAM et disque disponible, le nombre et le temps de connection, l'état, et la liste de toutes les opérations effectuées par les connectés. Pour commencer, vous pouvez tester, en mode local le serveur déjà proposé. Celui-ci offre déjà de bonnes possibilités : boîtes aux lettres, rubrique publique, éditorial, affiches, bon de commande, dialogue avec le serveur et statistiques. De plus, l'arborescence est bien construite et l'on peut accéder directement à n'importe quelle rubrique en tapant son mon clé et cela quel que soit l'endroit où l'on se trouve dans l'arborescence. Cela évite les multiples sommaires consécutifs que nous imposent malheureusement la grande majorité des serveurs. Mais vous aurez sans aucun doute envie de créer le vôtre, soit de toutes pièces, soit en modifiant le serveur existant. Cette création passe par le menu Gestion. Vous pourrez, grâce à lui, créer facilement vos mots clés (pour chacun, 45 actions sont possibles avec paramétrage éventuel des touches suite, retour et sommaire), votre arborescence, et effectuer diverses opérations sur les boîtes aux lettres, les rubriques, journaux et formulaires, les affiches, les messages et les pages vidéotexte. Signalons à ce propos qu'il n'est pas possible de créer de page vidéotexte à partir du serveur et que vous devrez pour cela recourir au second programme, *Ellipse*, vendu séparément. Cette création s'effectue de manière très conviviale et les risques d'erreur sont donc assez limités. Toutefois, un second programme d'utilitaires fourni sur la disquette se charge de vérifier la validité de l'arborescence (pour éviter qu'une rubrique ne s'appelle elle-même, ce qui conduirait à une boucle sans fin), de créer les formulaires et de les exploiter (pour enregistrer des commandes par exemple ou faire des mini-sondages), de mettre à jour les boîtes aux lettres ou enfin modifier la taille d'une rubrique. Le manuel, en français, explique assez clairement chaque fonction. Un bon serveur, très simple d'emploi et pourtant complet. (Disquette E.A.M. pour *Atari ST* ; Prix : n.c.)

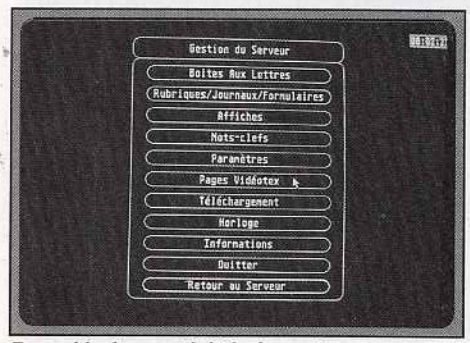
Jacques Harbonn



L'écran de contrôle du serveur.



Modification des messages système.



Ensemble des possibilités de gestion.

Ellipse

Très professionnel, *Ellipse* s'adresse à tous ceux que passionne le Minitel et qui souhaitent créer leur serveur. Mais il découragera ceux que rebutent les softs trop techniques.

Ellipse est un composeur de pages vidéotexte dynamique pour *Atari ST*. Il se présente sous forme d'un langage aux ordres simples, le plus souvent en français. L'éditeur reprend la présentation et les principales modalités de celui du GFA, en dehors de la gestion souris et de certaines commandes de placement (début et fin de programme par exemple). La programmation structurée est possible grâce aux procédures et aux boucles (limitées à dix imbrications). On peut accéder à des caractères de grande taille et utiliser différents jeux de caractères. L'utilisation d'un langage permet de composer des pages dynamiques (animation, effets divers) mais s'avère beaucoup plus contraignante qu'un simple éditeur de page. Ainsi le manuel n'explique que succintement les ordres et vous devrez obligatoirement vous munir d'un ouvrage traitant de la jungle des codes de contrôle vidéotexte pour vous en sortir. Toutefois, il existe une option originale et puissante : vous pouvez capturer une page déjà créée d'un serveur et la décompiler pour connaître son mode d'affichage. Si vous désirez principalement afficher de beaux graphismes, *Ellipse* ne vous sera que d'un recours très limité et vous aurez plutôt intérêt à vous tourner vers un logiciel dédié ou un programme multiformat tel *Paint Designer*, capable de travailler en mode dessin *ST* et vidéotexte. (Disquette E.A.M. pour *Atari ST* ; Prix : n.c.)

Jacques Harbonn

GAMESWORLD MUNICH

avec PC-ENGINE, SEGA MEGA DRIVE et ATARI LYNX

PC-ENGINE

PC-Engine Super Grafx avec peritel et un jeu	DM	649.-	/Franc	2162.-
PC-Engine RGB avec peritel et avec un jeu	DM	449.-	/Franc	1496.-
PC-Engine-CD-Rom	DM	800.-	/Franc	2664.-
XE-1 Pro Joystick	DM	199.-	/Franc	663.-
XE-1 PC Joystick	DM	99.-	/Franc	330.-
PC-Engine Joypad	DM	59.-	/Franc	197.-
5-Player-Adaptateur	DM	69.-	/Franc	230.-
Alien Crush	DM	99.-	/Franc	330.-
Altered Beast	DM	119.-	/Franc	397.-
Atomic Robokid	DM	119.-	/Franc	397.-
Baseball'89	DM	119.-	/Franc	397.-
Blodia	DM	119.-	/Franc	397.-
Bloody Wolf	DM	119.-	/Franc	397.-
Break in	DM	119.-	/Franc	397.-
Bull Fight	DM	119.-	/Franc	397.-
Chan & Chan	DM	69.-	/Franc	230.-
Chase H.Q.	DM	119.-	/Franc	397.-
Cybercross	DM	119.-	/Franc	397.-
City Hunter	DM	119.-	/Franc	397.-
Digital Champ	DM	119.-	/Franc	397.-
Doraemon	DM	109.-	/Franc	363.-
Dragon Spirit	DM	99.-	/Franc	330.-
Drunken Master	DM	69.-	/Franc	230.-
Dungeon Explorer	DM	119.-	/Franc	397.-
ESP-Energy	DM	109.-	/Franc	363.-
F-1 Dreams	DM	119.-	/Franc	397.-
F-1 Triple Battle	DM	119.-	/Franc	397.-
Fantasy Zone	DM	99.-	/Franc	330.-
Final Lap Twin	DM	109.-	/Franc	363.-
Gallaga '88	DM	99.-	/Franc	330.-
Gunhed	DM	119.-	/Franc	397.-
Heavy Unit	DM	119.-	/Franc	397.-
Honey in the Sky	DM	99.-	/Franc	330.-
Knight Rider	DM	119.-	/Franc	397.-
Legendary Axe	DM	109.-	/Franc	363.-
Motoroader	DM	69.-	/Franc	230.-
Motocycle	DM	119.-	/Franc	397.-
Mr. Heli	DM	119.-	/Franc	397.-
Naxat Open	DM	99.-	/Franc	330.-
Nectaris	DM	119.-	/Franc	397.-
Neutopia	DM	119.-	/Franc	397.-
Ninja Warriors	DM	119.-	/Franc	397.-
New Zealand Story	DM	119.-	/Franc	397.-
Ordyne	DM	119.-	/Franc	397.-
Paranoia	DM	119.-	/Franc	397.-
P-47	DM	119.-	/Franc	397.-
PC-Kid	DM	119.-	/Franc	397.-
Pacland	DM	99.-	/Franc	330.-
Power Golf	DM	99.-	/Franc	330.-
Power Wrestling	DM	119.-	/Franc	397.-
R-Type I	DM	79.-	/Franc	264.-
R-Type II	DM	119.-	/Franc	397.-
Rock on	DM	119.-	/Franc	397.-
Shinobi	DM	119.-	/Franc	397.-
Shubibi Man	DM	79.-	/Franc	264.-
Sidearms	DM	119.-	/Franc	397.-
Space Harrier	DM	99.-	/Franc	330.-
Space Invaders	DM	119.-	/Franc	397.-
Splatter House	DM	119.-	/Franc	397.-
Son Son II	DM	119.-	/Franc	397.-
Tale of a Monsterpath	DM	69.-	/Franc	230.-
Tiger Heli	DM	119.-	/Franc	397.-
Tiger Road	DM	119.-	/Franc	397.-
USA Pro Basketball	DM	119.-	/Franc	397.-
Victory Run	DM	99.-	/Franc	330.-
Vigilante	DM	99.-	/Franc	330.-
Volviev	DM	119.-	/Franc	397.-
Wataru	DM	99.-	/Franc	330.-
Winning Shot	DM	99.-	/Franc	330.-
Wonderboy in Monsterland	DM	69.-	/Franc	230.-
Wonder Momo	DM	99.-	/Franc	330.-
World Court Tennis	DM	99.-	/Franc	330.-
World Stadium Baseball	DM	99.-	/Franc	330.-
Yaksa	DM	99.-	/Franc	330.-

CD-Jeux

Wonderboy in Monsterlair	DM	129.-	/Franc	430.-
Red Alert	DM	129.-	/Franc	430.-
Sidearms	DM	129.-	/Franc	430.-
Varis II	DM	139.-	/Franc	463.-
Fighting Street	DM	129.-	/Franc	430.-
Altered Beast	DM	129.-	/Franc	430.-
Golden Axe	DM	129.-	/Franc	430.-

SEGA MEGA DRIVE

Sega Mega Drive avec un jeu et peritel	DM	449.-	/Franc	1496.-
Sega XE-1 ST Joystick	DM	99.-	/Franc	330.-
Sega Joypad	DM	69.-	/Franc	230.-
Alex Kidd in Miracle World	DM	129.-	/Franc	430.-
Altered Beast	DM	129.-	/Franc	430.-
Curse	DM	129.-	/Franc	430.-
Forgotten Worlds	DM	129.-	/Franc	430.-
Ghouls & Ghost	DM	129.-	/Franc	430.-
Golden Axe	DM	129.-	/Franc	430.-
Herzog II	DM	129.-	/Franc	430.-
Kujakuoh II	DM	129.-	/Franc	430.-
North Ken	DM	129.-	/Franc	430.-
Rambo III	DM	129.-	/Franc	430.-
Space Harrier II	DM	129.-	/Franc	430.-
Super Masters Golf	DM	129.-	/Franc	430.-
Super Shinobi	DM	129.-	/Franc	430.-
Super Hang on	DM	129.-	/Franc	430.-
Super Real Basketball	DM	129.-	/Franc	430.-
Soko Ban	DM	129.-	/Franc	430.-
Thunderblade	DM	129.-	/Franc	430.-
Thunderforce II	DM	129.-	/Franc	430.-
Tatsujin	DM	129.-	/Franc	430.-
World Cup Soccer	DM	129.-	/Franc	430.-
Zoom	DM	129.-	/Franc	430.-

Atari LYNX

Lynx Console	DM	499.-	/Franc	1662.-
California Games	DM	69.-	/Franc	230.-
Electrocop	DM	69.-	/Franc	230.-
Blue Lightning	DM	69.-	/Franc	230.-
Gates of Zendokon	DM	69.-	/Franc	230.-
Chips Challenge	DM	69.-	/Franc	230.-

DEPUIS 2 ANNES EN ALLEMAGNE
DESORMAIS EN FRANCE.

Si vous avez une commande, envoyez une cheque en DM avec votre desir a: GAMESWORLD, Landsberger Str. 135, 8000 Muenchen 2, Allemagne ou par virment dans: Raiffeisenbank M-Forstenried, BLZ: 701 69 466, Cto-No.:43 753, Tel.: 0049/89/5022463, Fax: 0049/89/5026767

GAMESWORLD

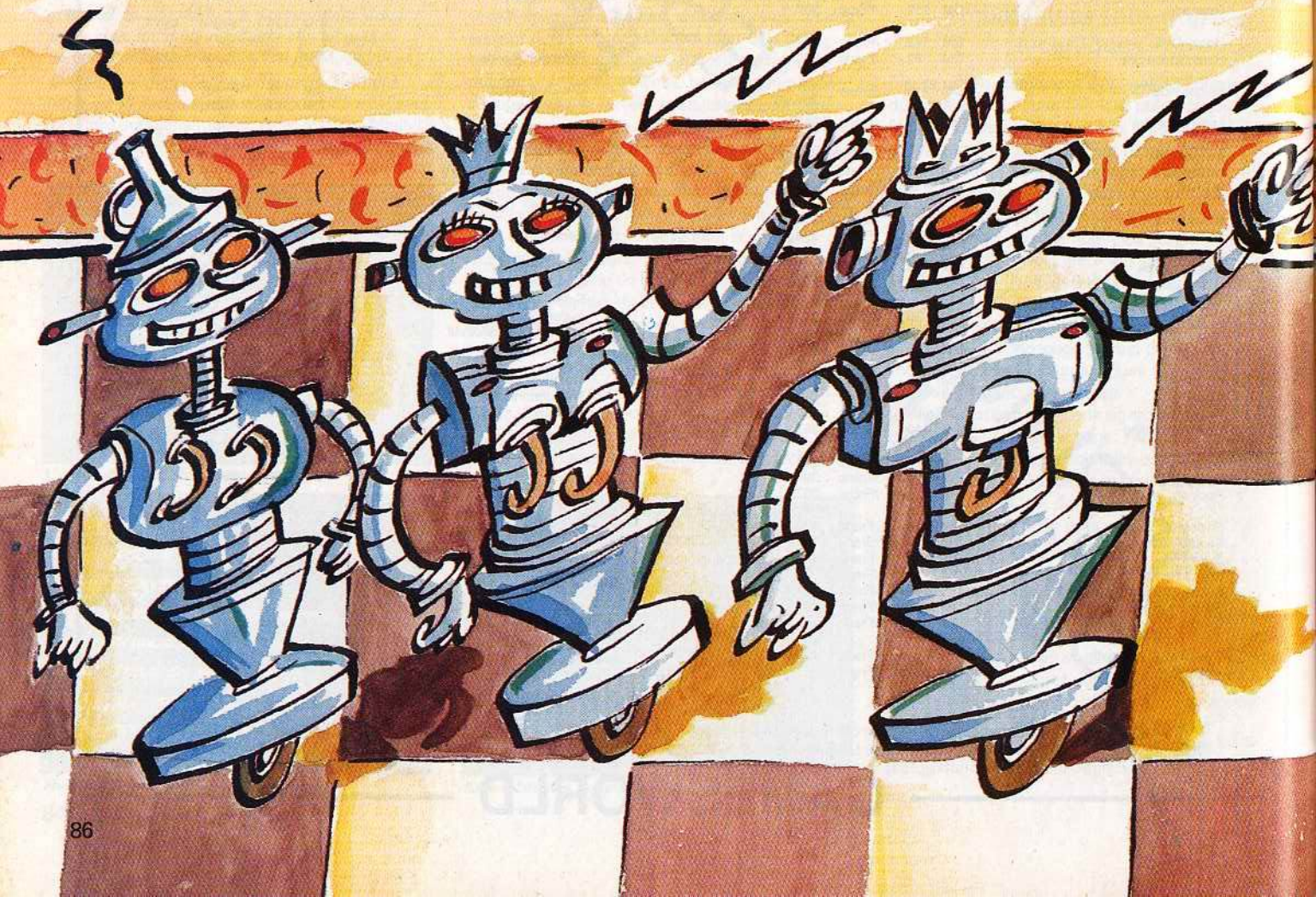
Echecs : la nouvelle donne

Débutant ou GMI, pratiquant la grünfeld ou la sicilienne, les machines d'échecs vous défient. Blitz, résolution de problèmes ou parties classiques... autant de possibilités d'affronter des partenaires qu'on emporte avec soi.

Au fil des mois, les ordinateurs d'échecs continuent leur lente mais sûre progression. Certes, on est bien loin des prévisions optimistes des débuts des ordinateurs, quand on imaginait que, dans un avenir proche (avenir passé d'ailleurs depuis longtemps), le champion du monde d'échecs serait un ordinateur. En fait, la programmation des échecs continue à poser un réel problème aux meilleurs spécialistes et Garry Kasparov, le champion du monde actuel, n'a vraiment rien à craindre pour l'instant. En effet, si l'ordinateur excèle dans les jeux tactiques où il s'agit d'envisager des combinaisons gagnantes (comme pour le jeu d'Othello), les programmeurs pataugent toujours pour les jeux stratégiques où accéder à une position forte garantit la victoire à long terme (le go en est l'exemple le plus frappant). Or, les échecs combinent les deux modes.

De plus, s'il existe des livres nombreux et très détaillés sur la théorie des ouvertures (les premiers coups d'une partie), seules quelques règles simples ont pu être édictées pour les milieux de parties. Il arrive ainsi que les champions jouent « par intuition » un coup qui va se révéler gagnant, sans pour autant pouvoir donner les raisons de leur choix. Il va sans dire que la programmation de ces intuitions sera totalement impossible tant que l'on ne sera pas en mesure d'analyser le mode réel de raisonnement.

Cependant, malgré ces limitations, les ordinateurs d'échecs continuent leurs progrès grâce à une plus grande maîtrise logicielle et à une amélioration du matériel : les processeurs 8, 16 et même 32 bits, sont beaucoup plus puissants et rapides que les anciens 4 bits. La très grande majorité des joueurs peut désormais trouver un ordina-





teur de son niveau, joueurs expérimentés de club compris. En blitz (partie limitée à cinq minutes), même les maîtres internationaux devront faire attention s'ils ne veulent pas se faire battre par la machine, comme cela est déjà arrivé.

Toutes les machines présentées respectent les règles internationales d'échecs : petit et grand roque, prise en passant, promotion et sous-promotion (même si certaines ne font pas usage de cette dernière pour elles), pat, nul par triple répétition de la même position. La plupart reconnaissent aussi le nul, dû à la règle des cinquante coups sans prise de pièce ni avance de pion. Elles permettent toutes de jouer avec les blancs ou les noirs ou de les voir jouer contre elle-même.

LES CRITÈRES DE CHOIX

Avant de vous présenter notre sélection de machines d'échecs, il me paraît capital de développer les différents points qui pourront vous servir de base de comparaison et de choix. Tout d'abord, contrairement à une idée très répandue et complètement fausse, la force d'un programme ne peut absolument pas s'évaluer sur le nombre de niveaux de jeu proposé. Ainsi telle machine de bonne performance ne disposera que de 12 niveaux, tandis que telle autre beaucoup moins forte n'en offrira pas moins de 64 !

Préférez une machine d'un niveau légèrement supérieur au vôtre

Il est, en revanche, beaucoup plus fiable de se baser sur l'estimation ELO de la machine. L'ELO est un système de cotation international du niveau des joueurs. Toutefois, cette cotation n'est pas calculée de la même manière partout ! Ainsi les ELO américains sont de 100-150 points plus élevés que les ELO français, à force égale bien entendu. De plus, les fabricants ont tendance à surestimer de leur machine. En appliquant une décote de 150-200 points sur l'ELO américain fourni, vous serez assez proche de la réalité. A titre de référence, la moyenne ELO des joueurs de club français se situe aux alentours de 1750 points, tandis qu'un joueur occasionnel sera plus proche de 1 400 ELO.

Comme tous les ELO, ceux des machines sont calculées en mode tournoi classique (quarante coups en deux heures puis vingt coups à l'heure) et les programmes se montreront moins performants avec un temps de réflexion inférieur. Prenez donc une machine légèrement supérieure à votre niveau. Vous pourrez ainsi jouer des parties rapides contre un adversaire coriace et vous aurez suffisamment de marge en prévision de votre amélioration potentielle. Il ne faut pas oublier, en effet, que votre machine ne s'améliorera pas au fil des parties (en dehors du tout nouveau *Elite Avant Garde Master,* qui constitue un cas particulier). Ne tombez pas non plus dans le travers inverse. Si vous choisissez une machine beaucoup trop forte pour vous, vous risquez de vous faire battre systématiquement, même au niveau le plus faible et en activant les options d'affaiblissement du programme : annulation de la bibliothèque d'ouverture ou de la réflexion pendant le temps adverse, coups aléatoires (et non le meilleur coup trouvé), jeu moins agressif. Le débutant et le joueur occasionnel seront plus inspirés de choisir





une machine de niveau moyen, quitte à en acquérir une autre plus puissante ultérieurement s'ils ont « mordu » au jeu d'échecs et ont réalisé des progrès notables. En revanche, le système de machine modulaire, qui paraît très intéressant sur le papier, n'a pas vraiment fait ses preuves, les cartouches ROM de mise à niveau ne paraissant pas au rythme prévu et les améliorations hard obligeant, en fait, le plus souvent à un complet changement de machine. Seule la firme Hegener et Glaser propose pour sa gamme Mephisto un système modulaire efficace.

Si l'éventail des niveaux ne peut servir à juger de la force du programme, il contribue à un certain confort de jeu. Il existe ainsi plusieurs types de niveaux : temps de réflexion moyen par coups, réflexion jusqu'à un certain nombre de coups de profondeur (ce qui conduit à de grandes disparités de temps de réflexion selon l'avancement de la partie et la position), mode tournoi (tant de coups en tant de minutes), mode temps égal (l'ordinateur tente de calquer son temps de réflexion sur le vôtre).

Un échiquier de bonne taille offre un meilleur confort

Ce mode est le plus agréable pour les parties habituelles mais reste rarement proposé sur les machines d'échecs, contrairement aux logiciels d'échecs sur ordinateur. Les problémistes disposeront presque toujours de deux modes supplémentaires : recherche infinie où le programme cherchera le meilleur coup sans interruption jusqu'à ce qu'on le force à jouer ou qu'il ait trouvé une séquence de mat, et recherche de mat avec propositions éventuelles de solutions multiples. Un vaste éventail de niveaux de jeu permet donc de trouver toujours son bonheur en fonction des désirs du moment.

La taille de l'échiquier doit être suffisante. Banissez d'emblée les échiquiers dit « de poche », qui ne donnent pas une bonne vision du jeu et ne sont finalement pas beaucoup moins encombrants qu'un petit échiquier de table. De plus, leur programme sont le plus souvent d'une faiblesse insigne.

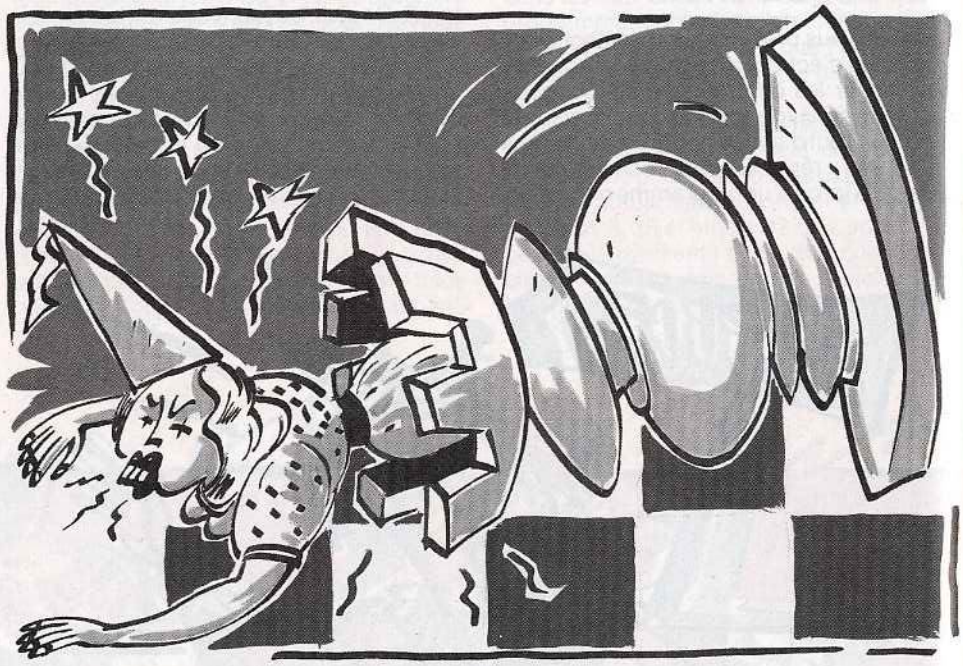
Le système d'enregistrement des déplacements est capital. Deux systèmes principaux se partagent la quasi totalité des machines. Dans le système semi-sensitif, il suffit d'appuyer sur la case de départ et d'arrivée de la pièce visée. Ce système est désormais parfaitement au point et l'on est loin des premiers *Chess Challenger* où il fallait quasiment user du marteau pour que la machine enregistre votre coup ! Un petit conseil en passant : appuyez avec le bord de la pièce pour diminuer la force d'appui nécessaire. La machine répond en allumant les diodes correspondant aux cases de départ et d'arrivée, avec indications éventuelles des codes correspondants sur l'écran LCD. Selon les machines, on dispose d'une diode par case (le plus pratique) ou d'une double rangée de diodes latérales indiquant la position horizontale et verticale de la case concernée.

Dans le système auto-répondeur, chaque pièce est dotée d'un aimant qui permet à la machine de reconnaître automatiquement son déplacement. toutefois, il est important de ne pas faire glisser la pièce mais de la soulever. La machine vous informe de son choix par l'allumage de diodes (une diode par case).

Les deux autres systèmes sont très peu répandus. Le système d'entrée des coordonnées des cases de départ et d'arrivée ne subsiste que sur certains échiquiers de poche. Il est peu agréable et source d'erreurs de déplacement. L'autre système n'est présent que sur le *Phantom* qui reprend « l'emballage » du défunt *Grand Master*. Cet échiquier est doté d'un système de déplacement autonome des pièces actionné par aimants et tringlerie complexe, un processeur étant d'ailleurs réservé à cette seule gestion. Certes on n'échappe pas au plaisir magique de voir la pièce se déplacer toute seule et l'éventuelle pièce capturée aller sagement se ranger à sa place sur le côté (c'est d'ailleurs encore plus impressionnant quand on laisse la machine faire une partie contre elle-même). En contrepartie, le système est lent (les blitz sont donc exclus), assez bruyant et, surtout, déconcentre totalement le joueur.

Le mode d'alimentation a son importance. Ainsi, si vous prévoyez d'emporter votre machine en camping, il est indispensable qu'elle puisse être alimentée par piles. Sur les machines actuelles, un jeu de piles alcalines permet de nombreuses heures de jeu. Pour jouer chez vous, munissez-vous d'un adaptateur secteur s'il n'est pas fourni d'emblée pour ne pas vous trouver à court au moment inopportun.

La plupart des machines disposent d'un mode mémoire qui conserve la dernière position ou mieux la partie en cours. Cette option est bien agréable lorsque l'on doit s'interrompre pour une raison quelconque et que l'on désire pourtant finir la partie. Toute une série d'options complémentaires sont proposées par la majorité des échiquiers électroniques. Dans le mode professeur, le programme vous suggère le coup qu'il aurait joué à votre place. La validité de ce coup dépend, bien sûr, du niveau sélectionné et de la force du programme. Certaines machines offrent, en outre, le rappel des déplacements légaux d'une pièce ou le signalement des pièces en prise, options utiles aux débutants. Le retour arrière permet de revenir sur un coup malheureux. De grandes disparités existent dans ce domaine, certaines machines n'offrant qu'un retour limité à quelques demi-coups tandis que d'autres disposent du retour complet jusqu'au début de la partie, ce qui permet d'ailleurs de l'analyser en la faisant rejouer. Il est important de vérifier aussi que les pièces capturées soient rappelées lors de cette reprise pour éviter toute méprise. La présence d'un écran LCD ouvre la porte à d'autres services : pendules pour les deux camps, évaluation des positions, information sur la ligne de réflexion en cours : séquence de coups, nombre de nœuds envisagés, profondeur de l'analyse.



LES MACHINES

Après ce tour d'horizon des différentes caractéristiques des machines d'échecs, voici la sélection que nous vous proposons en fonction de votre niveau.

Joueurs débutants ou occasionnels

Yeno 416 XL. Cet appareil doté d'un plateau semi-sensitif est d'esthétique agréable. Toutefois, les pièces en plastique « flexible » sont nettement moins attirantes. Le *416 XL* est tout spécialement dédié à l'apprentissage. Le volumineux manuel explique la pratique des échecs en 320 exercices, fournis avec leurs solutions et les commentaires qui s'y rapportent. Ces exercices sont d'ailleurs mis en mémoire dans la machine et le joueur pourra donc tenter de les résoudre en situation. Le programme n'acceptera que le coup prévu et vous fournira la solution après deux essais infructueux. Votre score à différents exercices vous permettra d'ailleurs de vous faire une idée de votre niveau. Par ailleurs, le *416 XL* est aussi un ordinateur d'échecs classique. Il dispose de la mémorisation de la dernière position. Le retour arrière est possible jusqu'à dix demi-coups, mais sans rappel des pièces capturées. Les 64 niveaux proposés offrent un vaste éventail de jeux avec de nombreux niveaux dédiés aux joueurs débutants et de faible force. Le mode professeur est très complet. Outre la proposition de déplacement, la machine vous avertira si vous êtes en menace de mat ou si l'une de vos pièces est menacée. Dans le même ordre d'idée, le programme vous signalera les fautes graves. Libre à vous alors de continuer à jouer ou de reprendre le coup. La bibliothèque d'ouverture de 2 000 positions permet de varier suffisamment de jeu. Toutefois, la plupart des lignes sont peu étendues. En milieu de partie, le programme est capable de bonnes combinaisons et d'un jeu très agressif (trop même car l'échange inutile de pièces est fréquent). En contrepartie, son jeu positionnel est réduit. En finale, il se débrouille correctement sans être extraordinaire.



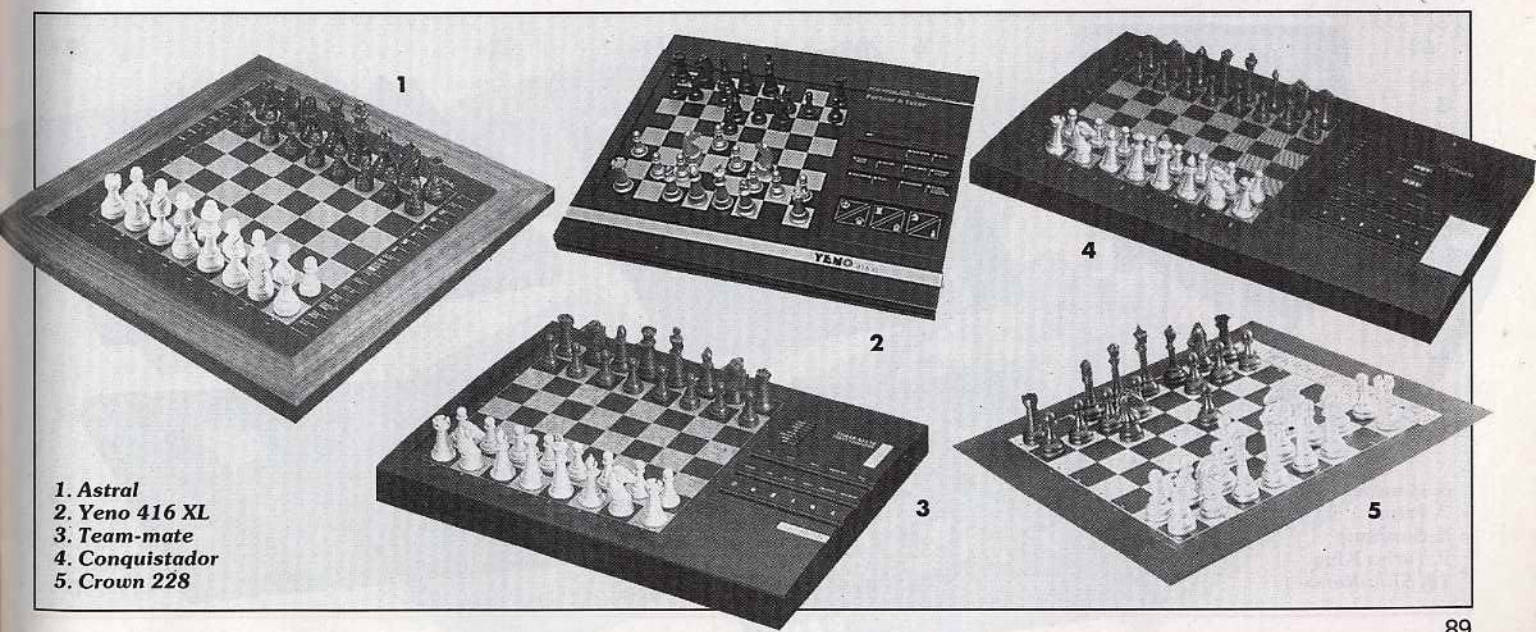
Team-mate, de design moderne, est d'esthétique agréable. La mise en mémoire de la dernière position est gardée pendant deux ans. Le retour arrière est limité à 8 demi-coups, mais cela suffit cependant dans la grande majorité des cas. Les 17 niveaux de jeu offrent un choix correct de parties en mode tournoi et entraînement. Le mode professeur est assez complet avec signalement des erreurs tactiques et des menaces de prise. De plus, l'analyse de vos réponses à 64 problèmes permet au programme d'évaluer votre force. Il offre, en outre, l'évaluation des positions (de manière assez carrée) et la possibilité de connaître le prochain coup envisagé par le programme. La bibliothèque d'ouverture de 5 000 positions est assez variée mais le programme est cependant incapable de détecter les transpositions en ouverture. Milieux de parties et finales sont moyennes avec un sens tactique correct, des défaillances stratégiques et des finales sans grand génie.

Conquistador présente les mêmes caractéristiques de base que le *Team-mate*, mais il est légèrement plus fort. Il s'en différencie principalement par la présence de deux écrans LCD qui permettent de prendre connaissance des temps totaux et partiels pour chaque camp.

Astral reprend le même programme que *Conquistador*. La différence tient à l'aspect extérieur : échiquier de bonne taille avec entourage en bois et pièces en bois type Staunton. Mais il n'a pas d'écran LCD.

Crown et ***Entreprise.*** Ces deux machines sont dotées du même programme. Le *Crown* est un échiquier ultra-plat semi-sensitif, de design agréable, tandis que l'esthétique de l'*Entreprise* est nettement plus sujette à caution. Le programme offre la mise en mémoire de la dernière position, un retour arrière sur deux coups (ce qui est quand même un peu juste), et un mode professeur. Sur les 14 niveaux de jeu proposés, les deux derniers sont trop longs pour être jouables en partie normale. La bibliothèque d'ouverture de 300 positions est réduite. En milieu de partie, le programme est capable de quelques bonnes combinaisons mais fait de lourdes fautes stratégiques. Les finales sont médiocres.

Mentor, échiquier semi-sensitif, est d'as-



1. Astral
2. Yeno 416 XL
3. Team-mate
4. Conquistador
5. Crown 228



pect très classique. La mémorisation de la dernière position est assurée par les piles. Le retour arrière est limité à 10 demi-coups, sans rappel des pièces capturées. Il dispose d'un mode professeur classique et de la possibilité de rentrer une ouverture manuellement. Les 48 niveaux offerts se partagent équitablement entre l'entraînement, le tournoi, le blitz et l'analyse. La bibliothèque d'ouverture est riche de 5 000 positions, ce qui est très bien, mais les transpositions ne sont pas reconnues. En milieu de partie, le programme peut élaborer d'habiles combinaisons mais est aussi capable de commettre d'importantes fautes stratégiques. Sa connaissance des finales est limitée aux règles de base.

Joueurs moyens et bons

Primo est d'un aspect assez semblable au *Mentor*, en dehors de son écran LCD. Cet écran lui permet d'afficher les temps pour chaque joueur, l'évaluation des positions en mode décimal et la ligne de recherche sur plusieurs demi-coups. Il dispose de la mémorisation de la dernière position et du mode professeur. Le retour arrière est possible jusqu'à 50 coups, ce qui est suffisant sans assurer toujours le retour en début de partie. Les 44 niveaux de jeu s'adaptent à la plupart des situations. La bibliothèque d'ouverture comprend 3 000 positions avec des lignes assez variées. En milieu de partie, il se montre très agressif et ses finales sont moyennes.

Supremo emprunte l'aspect de *Primo* mais sa couleur noire me semble plus esthétique. Il dispose, lui aussi, de la mise en mémoire de la dernière position. Il peut se connecter à une imprimante. Le retour arrière n'est quasiment pas limité (62 coups) et s'accompagne du rappel des pièces capturées. L'écran LCD affiche les informations habituelles : temps pour chaque camp, ligne de recherche, évaluation des positions. Les 48 niveaux de jeu proposent un éventail complet de tout style de partie. La bibliothèque d'ouverture, riche de 15 000 positions, comprend des ouver-



tures classiques et modernes sur des lignes suffisamment longues, mais les transpositions ne sont pas reconnues. En milieu de partie, le programme est capable de belles combinaisons mais ce n'est pas un stratège. Les finales sont correctes.

Turbo King est un échiquier de taille moyenne, au design moderne et doté d'un plateau semi-sensitif. L'appareil offre la mémorisation de la partie pendant deux ans. L'afficheur LCD fournit de nombreux renseignements : pendules pour chaque camp, profondeur de la recherche, variante principale, nombre de positions examinées, évaluation des positions (en centième, en pion). Le retour arrière non limité s'effectue de manière naturelle (on reprend simplement le coup) et rappelle les pièces capturées. En conjonction avec le mode analyse, il permet de faire rejouer une partie depuis le début. Les 64 niveaux proposés offrent un éventail complet de parties de blitz, d'entraînement, de tournoi, de niveaux spéciaux pour débutants, etc. La bibliothèque d'ouverture, riche de 100 000 positions, contient des lignes classiques et modernes s'étendant suffisamment loin et peut être complétée de 4 500 positions supplémentaires programmables. De plus, le programme reconnaît les transpositions de coups. En milieu de partie, il élabore de redoutables combinaisons et possède quelques notions de stratégie. En finale, il maîtrise bien règle du carré et opposition et n'hésite pas à sacrifier un pion pour aller à dame. Toutefois, les finales tour-roi contre tour ne sont pas brillantes. Il peut cependant être complété d'un module de finale qui améliore grandement cette phase de jeu.

Simultano possède à la fois un plateau de jeu semi-sensitif et un petit échiquier complémentaire à cristaux liquides. Il est similaire au *Turbo King* tant au niveau des possibilités que de la force du programme. Cependant, chose rare, il peut jouer jusqu'à huit parties différentes simultanément, et à des niveaux différents. Toutefois, n'attendez pas de lui qu'il réfléchisse en même temps aux huit parties. En fait, les parties non actives sont gelées jusqu'au prochain appel. Une possibilité intéressante dans bien des cas.



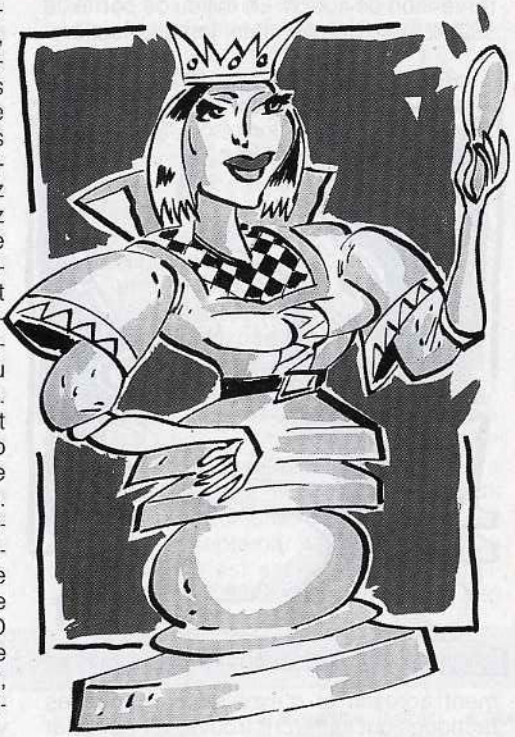
6. Mentor
7. Primo
8. Supremo
9. Turbo King
10. Simultano

Corona, échiquier auto-répondeur, présente une finition en bois massif et ses pièces sont en bois sculptées. Il se révèle très proche du *Turbo King*.

Galileo est un échiquier de salon très agréable. Son plateau de grande taille est en bois, auto-répondeur, et ses pièces sont de bonne taille. Il peut être raccordé à un ordinateur pour transmettre ses informations : stockage des parties, impression, etc. Le retour arrière s'effectue sans limitation jusqu'au début de la partie, mais sans rappel des pièces capturées. Sa mémoire RAM l'autorise à garder de nombreuses parties en mémoire. Il dispose de 32 niveaux de jeu, couvrant les tournois, les blitz et les mats jusqu'en 20 coups ! (n'espérez tout de même pas qu'il soit en mesure de trouver tous les mats de ce type). La bibliothèque d'ouverture de 5 000 positions est correcte sans être exceptionnelle et le programme ne reconnaît pas les transpositions. En milieu de partie, il pratique un jeu agressif mais fait des fautes positionnelles. Les finales sont correctes. Le *Galileo* peut être complété par deux modules : Maestro C ou Analyst C. Ils améliorent de manière impressionnante la force du programme. Ils apportent, en outre, 24 niveaux supplémentaires, un élargissement considérable de la bibliothèque d'ouverture (110 000 positions) avec reconnaissance des transpositions et même un écran LCD pour l'Analyst, permettant de connaître le temps écoulé, la profondeur de la réflexion, la variante principale, l'évaluation des positions, etc.

Renaissance ne se différencie du Galileo que par la présence d'un échiquier LCD complémentaire qui facilite le retour arrière et permet l'affichage des informations habituelles : variante principale, évaluation des positions, etc.

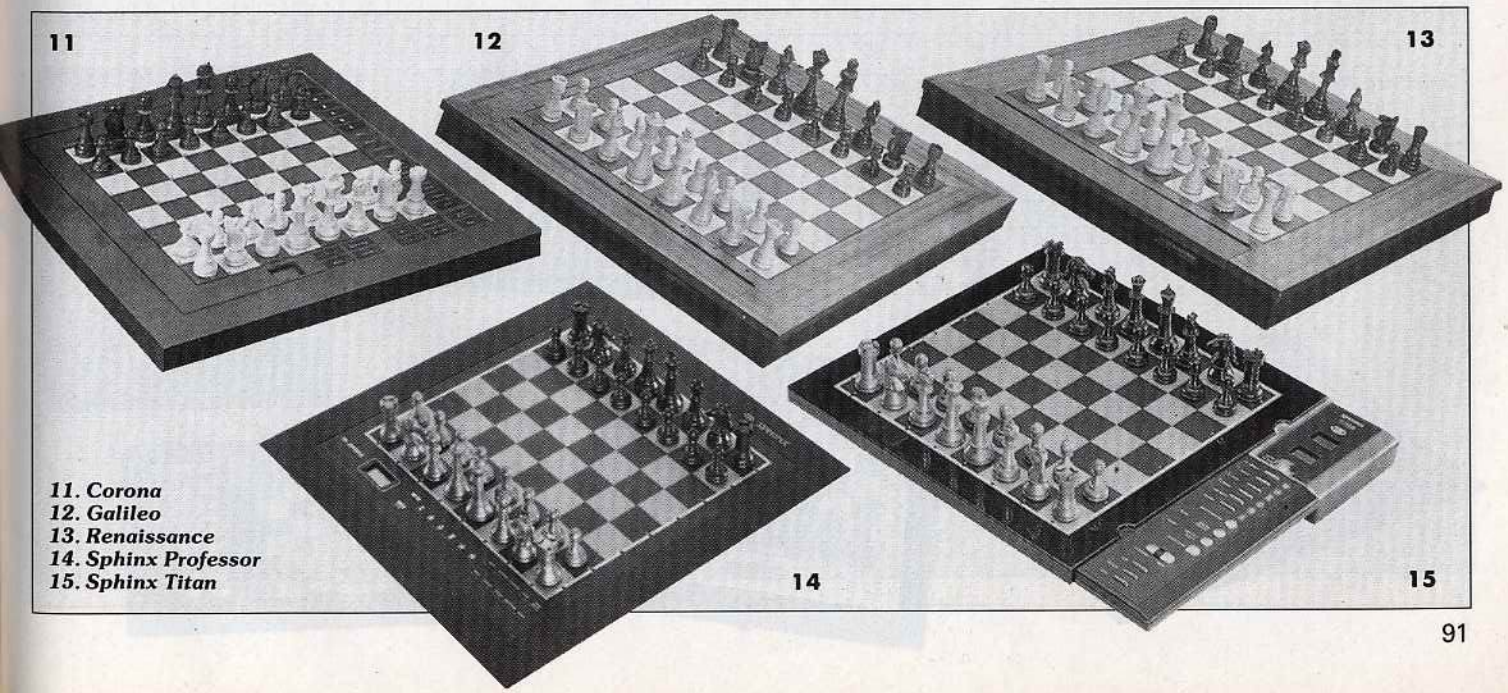
Sphinx Professor, résolument moderne, est doté d'un plateau semi-sensitif et d'un écran LCD. Dans le mode entraînement, le programme vous attribuera un score à l'issue de votre jeu à 25 parties célèbres. Le retour arrière est limité à 5 coups. L'écran LCD fournit pendules pour chaque camp, évaluation des positions et de la ligne de recherche du programme. Quarante niveaux sont offerts, couvrant les parties normales,



les options débutants, et les niveaux « profondeur de recherche ». La bibliothèque d'ouverture se compose de 600 lignes différentes avec un total de 4 000 positions. Milieu de partie et finale sont corrects.

Super Crown, Sphinx Titan, Super Entreprise. Ces trois machines cachent en fait le même programme sous des présentations différentes. Le *Super Crown* reprend la présentation du *Crown*, le *Titan* est un échiquier semi-sensitif d'aspect classique et le *Super Entreprise* est un échiquier doté d'un prolongement latéral peu gracieux contenant les touches de fonction. Une des versions du *Super Entreprise*, ainsi que le *Titan*, offrent deux écrans LCD. Le retour arrière peut s'effectuer sur 60 coups, ce qui autorise le retour complet pour la majorité des parties. Les 44 niveaux du programme couvrent les domaines de l'entraînement et du tournoi, sans compter les problèmes (mats jusqu'en 12 coups). Il offre aussi une option originale : le choix du style de jeu (normal, agressif, attaquant, positionnel), ce qui lui permet de simuler des adversaires très différents. La bibliothèque d'ouverture est riche de 6 000 positions et peut être complétée par vos soins. Le programme possède un bon sens tactique et ses finales sont de niveau moyen.

Sphinx Galaxy, Sphinx Commander et Sphinx Dominator. Il s'agit encore du même programme inclus sous trois présentations différentes. Le *Dominator* reprend la présentation du *Sphinx Titan*, tandis que le *Galaxy* celui du *Super Entreprise*. Le *Commander*, pour sa part, est un bel échiquier en bois auto-répondeur. Les écrans LCD des trois machines fournissent les temps pour chaque mouvement, temps totaux et temps restants, le nombre de coups joués, une évaluation correcte des positions, l'indication de la profondeur de recherche et de la meilleure ligne envisagée (sur 6 demi-coups). Le retour arrière n'est pas limité et rappelle les pièces capturées. Les 56 niveaux couvrent les domaines de l'entraînement, du tournoi, du blitz et du mode profondeur de recherche. La bibliothèque d'ouverture est riche de 8 000 positions, se décomposant en 1 200 lignes d'ouverture, classique et moderne, et peut être complétée de 1 000 positions supplémentaires. En



11. Corona
12. Galileo
13. Renaissance
14. Sphinx Professor
15. Sphinx Titan



milieu de partie, le programme fait preuve d'un bon sens tactique et de quelques rudiments stratégiques. Les finales sont d'un niveau correct.

Designer 2100, semi-sensitif, est d'esthétique moderne et agréable. Son écran LCD permet de prendre connaissance des principaux renseignements : pendule pour chaque camp, évaluation des positions, visualisation de la ligne de réflexion en cours, etc. Le retour arrière, complété du « retour avant », souffre cependant de l'absence de rappel des pièces capturées. Les principales fonctions habituelles sont au rendez-vous. Les niveaux de jeu offerts sont variés et couvrent la plupart des besoins des joueurs. La bibliothèque d'ouverture est assez vaste et comprend à la fois des lignes classiques et modernes. En milieu de partie, le programme fait preuve d'un bon sens tactique et effectue quelques jolies combinaisons gagnantes. Les finales sont correctes.

Phantom, échiquier de grande taille (voir encombrant), est le seul à se déplacer lui-même ses pièces. Pour le reste, ses capacités et sa force sont superposables à celles du *Designer 2100*.

Yeno 532 XL est de design agréable mais les pièces sont sujettes à la même critique que son petit frère, le 416 XL. L'enregistrement des déplacements a recours au mode semi-sentitif avec une diode par case pour un plus grand confort. La mise en mémoire de la dernière position reste assurée, même sans pile. Les 30 niveaux de jeu offrent un bon éventail, tant en mode tournoi qu'en mode profondeur d'analyse. Grâce à ses deux écrans LCD, le *532 XL* est en mesure d'afficher les temps partiels et totaux pour les deux camps, la variante principale, la profondeur d'analyse, le meilleur coup trouvé, l'évaluation des positions et le comptage des coups. Le retour arrière non limité s'accompagne du rappel des pièces capturées et d'une option complémentaire pour rejouer directement la partie depuis le début. La bibliothèque d'ouverture d'importance moyenne, (3 000 positions) mais s'accompagne de la reconnaissance automatique des transpositions, qui évite au programme de sortir prématurément de sa bibliothèque pour une simple intervention de coups. En milieu de partie, le *532 XL* fait preuve d'un jeu particulièrement agressif et d'excellentes capacités tactiques qui lui feront trouver d'habiles et difficiles combinaisons. En revanche, son jeu stratégique reste médiocre. En finale, le programme maîtrise correctement la règle du carré et de l'opposition mais se révèle incapable de mener à bien un sacrifice judicieux.



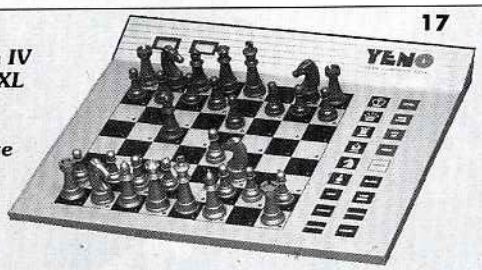
Mephisto Monte Carlo, est un bel échiquier auto-répondeur en bois. Ses deux écrans LCD lui permettent d'afficher les paramètres habituels : pendule, évaluation des positions, ligne de recherche, etc. Le retour arrière non limité rappelle les pièces capturées avec option de rejouer les coups repris. Ses 32 niveaux lui permettent de s'adapter à des situations variées : entraînement, tournoi, blitz. La bibliothèque d'ouverture comprend plus de 500 lignes différentes couvrant les domaines classiques et moderne. En milieu de partie, il se montre moins agressif que la plupart de ses concurrents mais pratique un meilleur jeu positionnel. Les finales sont de niveau correct.

Mephisto Exclusive IV et Munchen IV, échiquiers auto-répondeurs en bois, ne se différencient que par leur taille. On retrouve le système modulaire cher à Hegener et Glaser, le module contenant à la fois la majorité de l'électronique, l'écran LCD et les touches de fonctions. L'appareil dispose des principales fonctions que l'on est en droit d'attendre. Les 18 niveaux de jeu offrent un éventail suffisant pour la plupart des cas. La bibliothèque d'ouverture comprend plus de 500 lignes variées et de bonne profondeur. Le programme se comporte bien en milieu de partie et en finale, atteignant ainsi une estimation ELO français de l'ordre de 1 900 points.

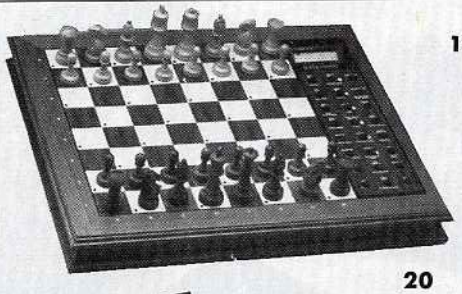
Très bons joueurs

Super Forte, semi-sensitif, habillé de noir, est de belle esthétique. Il est doté d'un fort programme de 96 Ko qui a été déclaré vainqueur au Festival international d'échecs de Royan. Son écran LCD alphanumérique fournit toute sorte d'informations : pendule, évaluation des positions, nombre de coups joués, de positions examinées lors de la recherche, visualisation de la ligne de recherche principale, etc. Le retour arrière non limité rappelle les pièces capturées. Les 64 niveaux de jeux offrent un assortiment complet de type de parties variées. Les problémistes ne sont pas ou-

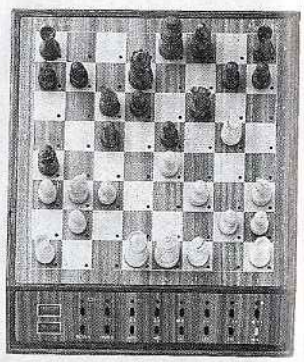
16. Elite Mach IV
17. Yeno 532 XL
18. Mephisto Monte Carlo
19. Super Forte
20. Super Expert
21. Mach III Designer



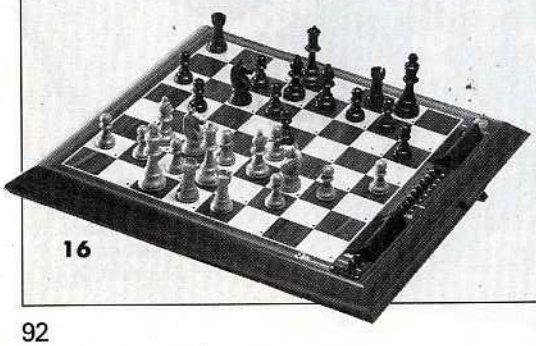
17



18



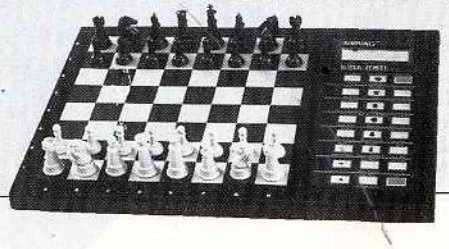
20



16

21





19

bliés avec une option de recherche de mats jusqu'en 14 coups. La bibliothèque d'ouverture de 32 000 positions comprend des lignes classiques, modernes et hypermodernes de bonne longueur. Il fait preuve en milieu de partie d'un jeu très agressif basé sur de superbes combinaisons, sans manger à tout prix. Les finales aussi sont d'un bon niveau.

Super Expert, est très joli d'aspect. Pour le reste, cet échiquier en bois auto-répondeur offre les mêmes capacités que le *Super Forte*. Son programme est censé être un peu plus performant que ce dernier, mais la différence ne m'a pas parue flagrante.

Mach III Designer reprend les principales caractéristiques de *Designer 2100*. Pourtant, sous cet « emballage » un peu quelconque, se cache l'un des plus forts programmes du moment. Il est d'ailleurs disponible sous une autre présentation, *Mach III Elite*, échiquier en bois de bel aspect et auto-répondeur. La mention *Master 2265*, qui apparaît sur l'appareil, vient du fait que le programme est coté Maître aux États-Unis avec 2 265 points ELO. La cotation française ne permet toutefois de ne lui attribuer « que » 2 050 points ELO, ce qui n'est déjà pas si mal. Doté d'une riche bibliothèque couvrant les ouvertures classiques et modernes, de possibilités de combinaisons redoutables, d'une stratégie pas trop déficiente et de finales correctes, le *Mach III* est à même d'en remonter à bien des joueurs de club.

Mach IV Elite, auto-répondeur et de bonne taille, est d'esthétique fine. Toute la partie électronique est « cachée » dans un petit tiroir qui contient les touches de fonctions et l'écran LCD permettant de prendre connaissance des informations importantes : pendule pour chaque camp, avec temps pour chaque coup et temps total, visualisation de la ligne principale et des variantes secondaires, etc. Le retour arrière s'effectue sans limitation avec rappel des pièces capturées et possibilité de revoir la partie pour analyse. Les multiples niveaux de jeu offrent un vaste choix pour les parties d'entraînement, de tournoi, ou de blitz, sans oublier les problémistes. Le programme est un bon cran au-dessus du *Mach III* grâce à une bibliothèque d'ouverture encore plus riche, et quelques améliorations notables en milieu de partie et finale.

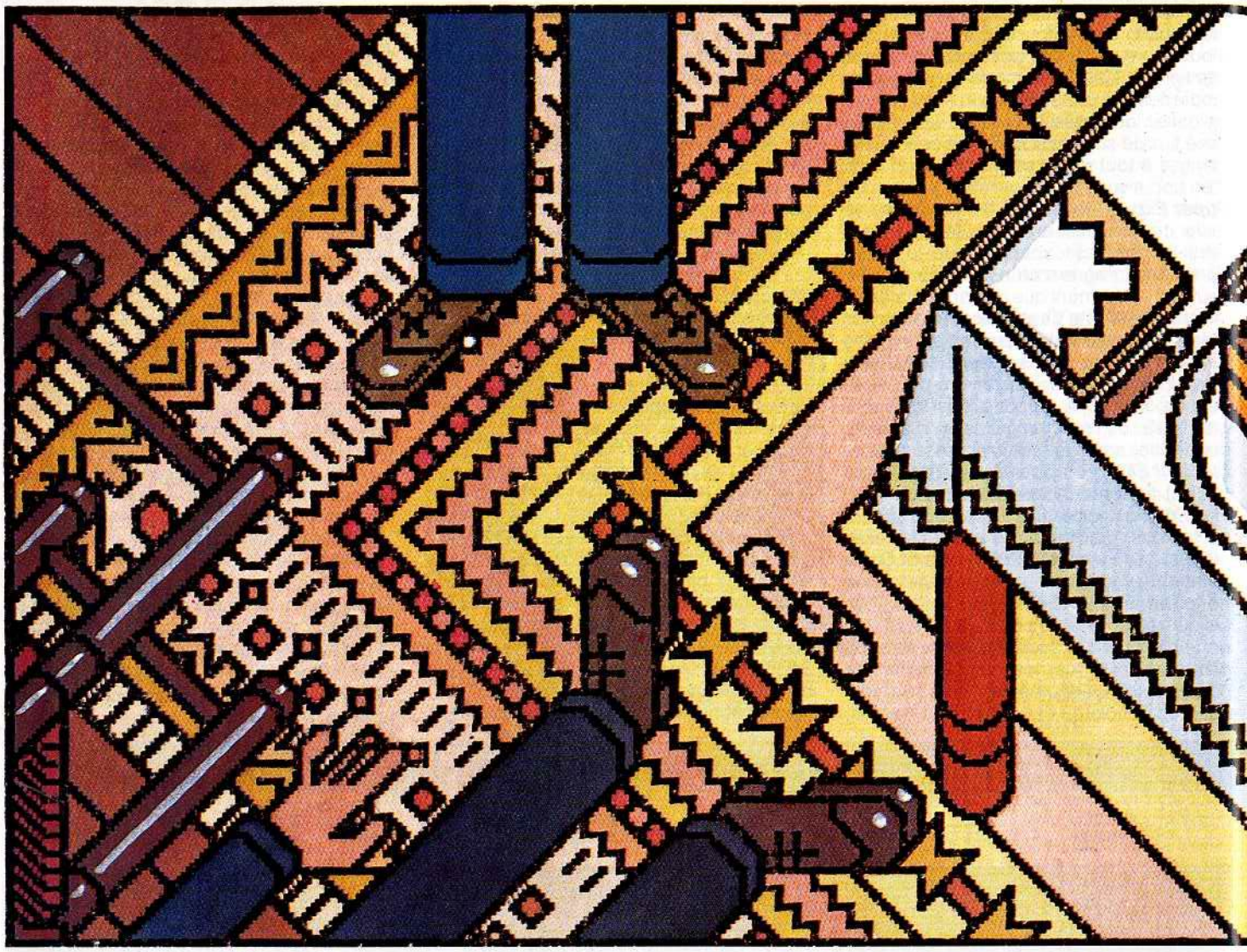
Mephisto Portorose est décliné en trois présentations (échiquiers auto-répondeurs plastiques ou bois de taille variable) et deux processeurs différents (16 ou 32 bits). La version 32 bits est la plus forte machine d'échecs commercialisée à ce jour. Elle a d'ailleurs remporté les 9e Championnats d'échecs électroniques qui se tenaient à Portorose en septembre 1989. Le système de commande est assez particulier, utilisant un faible nombre de touches à usages multiples, mais l'écran LCD permet de contrôler le bon déroulement des opérations et le système s'avère finalement agréable à l'usage. Le programme dispose de toutes les facilités que l'on est en droit d'attendre d'une machine de ce prix : retour arrière complet avec rappel des pièces capturées, pendules avec temps totaux et dégressifs, visualisation de la ligne de recherche principale,... et un vrai mode professeur qui vous signalera vos coups faibles. Les différents niveaux proposés sont très nombreux et certains réglables. On dispose même ici du mode « temps égal » très agréable en partie d'entraînement. Trois styles de jeu sont proposés : actif, position et agressif, ce qui varie beaucoup le jeu. La bibliothèque d'ouverture est impressionnante et vous aurez bien du mal à prendre le *Portorose* en défaut sur une ouverture documentée. En milieu de partie, le programme révèle un sens tactique hors du commun mais est aussi capable de jouer finement en jeu positionnel. Les finales sont brillantes, en particulier grâce à l'adoption de *Hasch Tables* qui fait gagner un temps précieux au programme.

Nous avons regroupé les principales machines du marché. A vous maintenant de sélectionner celle qui sera adaptée à votre niveau et à vos goûts. Jacques Harbonn

Nous remercions la librairie Games pour sa précieuse collaboration.

Les caractéristiques des échiquiers électroniques

NOM DE LA MACHINE	MARQUE DE LA MACHINE	ENTRÉE DES COUPS	ALIMENTATION PILES/SECTEUR	NBR DE DIODES	ECRAN LCD	NBR DE NIVEAUX	RETOUR ARRIÈRE	NOMBRE D'OUVERTURES	PRIX APPROXI.
ASTRAL	Kasparov	Semi-sensitif	P/S	16	Non	17	8	5000	1 700
532 XL	Yeno	Semi-sensitif	P/S	64	Oui	30	Complet	3000	1 250
COMMANDER	Sphinx	Auto-répondeur	P/S	64	Oui	56	Complet	8000	4 200
CONQUISTADOR	Kasparov	Semi-sensitif	P/S	16	Oui	17	8	5000	1 500
CORONA	Kasparov	Auto-répondeur	P/S	64	Oui	64	Complet	100000	2 950
CROWN	Sphinx	Semi-sensitif	P/S	16	Non	16	4	300	950
DESIGNER 2100	Fidelity	Semi-sensitif	P/S	16	Oui	32	Complet	—	1 650
DOMINATOR	Sphinx	Semi-sensitif	P/S	64	Oui	56	Complet	8000	2 350
ENTREPRISE	Sphinx	Semi-sensitif	P/S	16	Non	16	4	300	—
EXCLUSIVE IV	Hegener & Glaser	Auto-répondeur	S	64	Oui	18	Complet	3000	5 250
GALAXY	Sphinx	Semi-sensitif	P/S	16	Oui	56	Complet	8000	2 250
GALILEO	Kasparov	Auto-répondeur	P/S	16	Non	32/64	Complet	5000/100000	4 000
MACH III DESIGNER	Fidelity	Semi-sensitif	P/S	16	Oui	33	128	28000	4 750
MACH III ELITE	Fidelity	Auto-répondeur	S	64	Oui	33	128	28000	4 750
MACH IV ELITE	Fidelity	Auto-répondeur	S	64	Oui	—	Complet	—	16 500
MENTOR	Novag	Semi-sensitif	P/S	16	Non	48	8	2000	900
MONTE CARLO	Hegener & Glaser	Auto-répondeur	P/S	64	Oui	32	Complet	3000	3 350
MUNCHEN IV	Hegener & Glaser	Auto-répondeur	S	64	Oui	18	Complet	3000	8 250
PHANTOM	Fidelity	Déplac. auto	S	Non	Oui	32	Complet	—	5 950
PORTOROSE EXCLUSIVE 16 BITS	Hegener & Glaser	Auto-répondeur	S	64	Oui	Infini	Complet	80000	12 500
PORTOROSE MODULAR 16 BITS	Hegener & Glaser	Auto-répondeur	S	64	Oui	Infini	Complet	80000	10 000
PORTOROSE MUNCHEN 16 BITS	Hegener & Glaser	Auto-répondeur	S	64	Oui	Infini	Complet	80000	14 500
PORTOROSE EXCLUSIVE 32 BITS	Hegener & Glaser	Auto-répondeur	S	64	Oui	Infini	Complet	80000	19 500
PORTOROSE MUNCHEN 32 BITS	Hegener & Glaser	Auto-répondeur	S	64	Oui	Infini	Complet	80000	22 500
PRIMO	Novag	Semi-sensitif	P/S	16	Oui	44	100	3000	1 500
PROFESSOR	Sphinx	Semi-sensitif	P/S	16	Oui	40	10	4000	1 400
416 XL	Yeno	Semi-sensitif	P/S	16	Non	64	10	2000	850
RENAISSANCE	Kasparov	Auto-répondeur	P/S	81	Oui	32/64	Complet	5000/100000	6 000
SIMULTANO	Kasparov	Semi-sensitif	P/S	16	Oui	64	Complet	100000	2 750
SUPER CROWN	Sphinx	Semi-sensitif	P/S	16	Non	44	120	6000	1 250
SUPER ENTREPRISE	Sphinx	Semi-sensitif	P/S	16	Non/oui	44	120	6000	1 500
SUPER EXPERT	Novag	Auto-répondeur	S	64	Oui	65	Complet	32000	6 950
SUPER FORTE	Novag	Semi-sensitif	P/S	16	Oui	65	Complet	32000	3 950
SUPREMO	Novag	Semi-sensitif	P/S	16	Oui	48	124	15000	1 800
SEAM MATE	Kasparov	Semi-sensitif	P/S	16	Non	17	8	5000	1 200
TITAN	Sphinx	Semi-sensitif	P/S	16	Oui	44	120	6000	1 500
TURBO KING	Kasparov	Semi-sensitif	P/S	16	Oui	64	Complet	100000	1 900



The Colonel's Bequest ★

PC TOUS ECRANS

Une enquête dans le plus pur style Agatha Christie avec des personnages suspects bloqués sur une île brumeuse, des meurtres et une intrigue évolutive menée par une innocente héroïne…

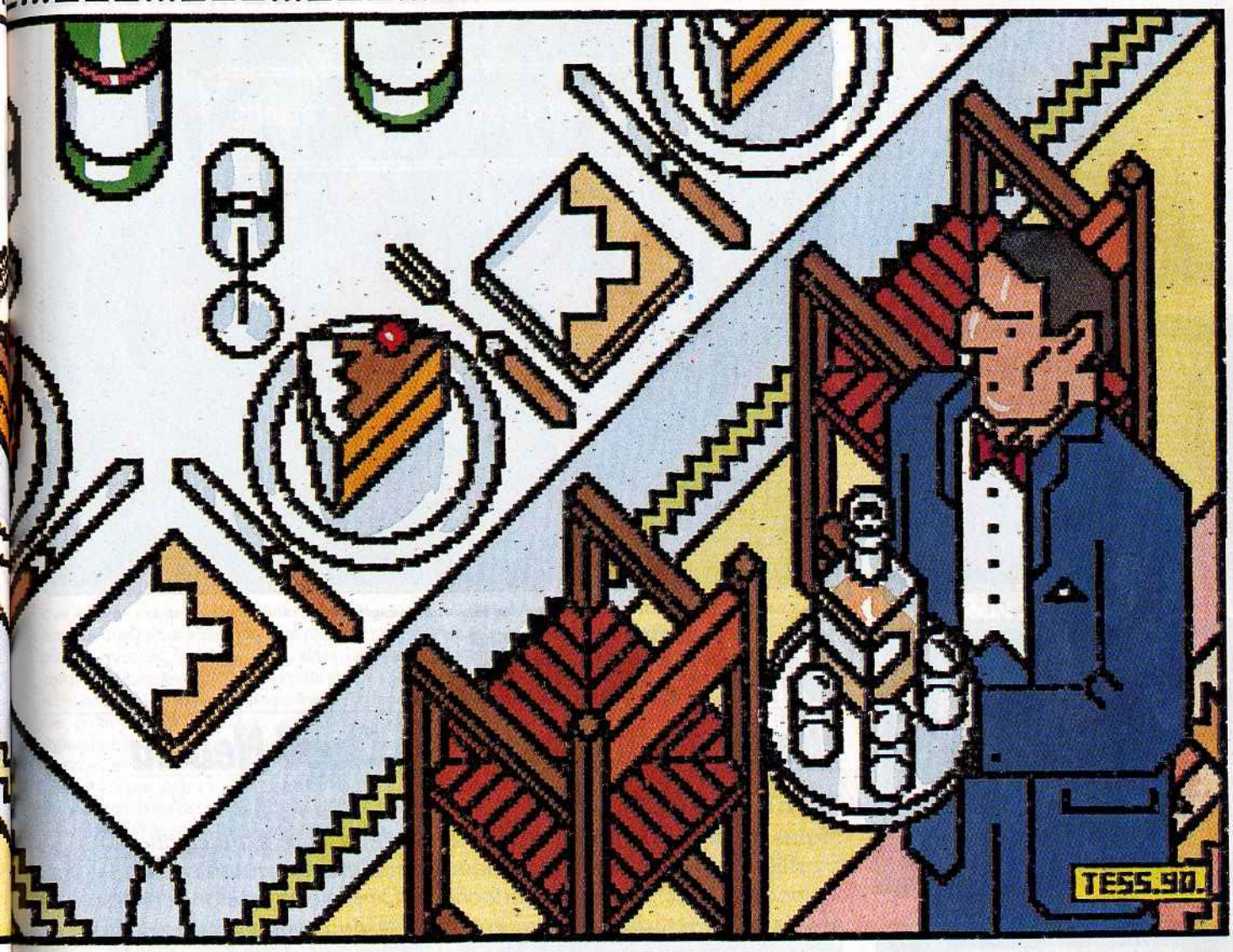
Sierra On Line. Scénario : Roberta Williams ; programme : C. Hoyt et C. Iden ; animation : D. Herring ; graphisme : J. Austin, D. Herring et J. Moore ; musique : K. Allen

C'est un Sierra pas comme les autres. Plus que jamais, l'ambiance est au rendez-vous dans cette vieille demeure où s'affrontent douze personnages, qui semblent tout droit sortis des meilleurs écrits d'Agatha la rusée. *Colonel's Bequest* est un soft passionnant, inoubliable, incontournable.

Ce qui différencie cette aventure des productions antérieures de Sierra, c'est son interactivité poussée, l'évolution de l'intrigue que vous devez résoudre. Finie la longue quête d'indices qui vous mène au travers d'un vaste terrain de jeu, sans jamais de retour en arrière. Ici, la jeune Laura se retrouve bloquée sur une île qui, outre la grande demeure du colonel, compte quelques hangars, une église, des jardins. A l'intérieur de la maison, une douzaine de pièces renferment un nombre impressionnant d'indices. Et c'est au milieu de ce superbe décor « vieille Angleterre » que le drame se noue… Au cours du premier dîner qui suit votre arrivée, le vieux colonel annonce qu'il fera hériter toute sa famille. Sa famille, réunie au grand complet pour l'occasion, se compose en fait d'une dizaine de personnes toutes plus louches les unes que les autres. Une seule semble dénuée d'arrière-pensées : Laura, votre personnage, invitée au manoir par son amie Lillian. On interroge les gens, on prend des notes sur les amitiés, connivences ou haines farouches qui lient tous ces personnages, on farfouille, en attente… du premier crime. L'une est alcoolique, l'autre a des dettes, le troisième parle tout seul avec le perroquet… Après une journée entière de recherche (correspondant à une heure sur la grande horloge du hall), un cri, une tache de bou-



Des décors EGA d'une grande qualité.



gie, Gertrude a traversé la fenêtre pour mourir dans les plates-bandes du parc. Accident ? Ce n'est en tout cas pas le dernier !

Dans *Colonel's Bequest*, les personnages évoluent quelle que soit votre propre progression. Si elle n'est pas très attentive, la jeune Laura (une héroïne, c'est rare dans la micro, mais il faut dire que le scénario est de Mme Roberta Williams) passe à côté de tous les indices, ne découvre pas ces passages secrets qui permettent d'écouter sans être vu, ne flaire rien d'anormal dans le plancher de la chapelle, ne surprend pas le vieux colonel et la servante Fifi en pleine action... Bien sûr, l'aventure risque très vite de devenir mortelle pour notre jeune détective, comme le témoigne par exemple, la superbe scène de la douche, clin d'œil à la *Psychose* d'un certain cinéaste ! Car, en plus de sa formidable interactivité, ce soft utilise une gestion graphique absolument parfaite. En mode EGA, les décors sont d'une qualité irréprochable. L'animation des personnages, à la Sierra, est toujours aussi souple. Enfin, un nombre incroyable de mini animations vient accentuer le réalisme de l'histoire. On sursaute quand la silhouette de l'assassin passe derrière une vitre, on a le frisson lorsque, cachée, Laura surprend une conversation. Côté maniabilité, merci à la souris pour sa souplesse et aux classiques touches rapides qui répètent vos ordres ou raccourcissent la frappe au clavier. Les très nombreux interrogatoires auxquels se livre Laura auraient pu être fastidieux. Pourtant, l'aventure est tellement passionnante que jamais je n'ai ressenti la moindre lassitude. Souvenez-vous de l'excellent *Manoir de Mortevielle*. *Colonel's Be-*



La souplesse d'utilisation signée Sierra.



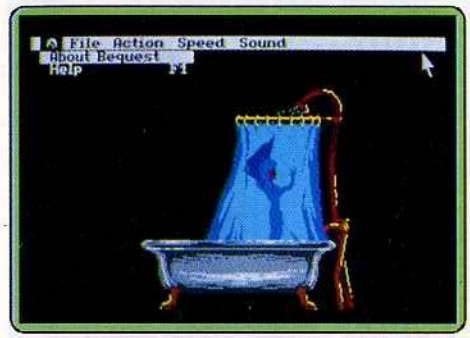
Espionnage : Fifi embrasse le colonel !



Gertie, la première victime...

quest surpasse, à mon sens, ce déjà très fameux titre, à la gestion plus directe du personnage. En fait, ce soft mêle l'ambiance du *Manoir* à l'action 3D d'*Indiana Jones*.
Qu'espérer de mieux ? Ah si, un seul petit défaut... Lorsqu'un personnage sort d'une pièce, Laura peut toujours tenter de le suivre, elle n'y parviendra pas puisqu'il disparaît systématiquement. Mais souligner un tel défaut, c'est en fait complimenter encore l'équipe de Sierra. Face à un produit d'une telle qualité, on en vient à imaginer un jeu encore plus fou, une partie où plusieurs joueurs manieraient chacun l'un des personnages, où l'interactivité serait parfaite, l'aventure micro du futur en quelque sorte. Un nouveau pari pour l'équipe de Sierra... En attendant, foncez tous chez Henri Dijon, le colonel (qui pourrait bien mourir, à moins que ce ne soit lui le coupable ?), et sus à l'ennemi !
P.S. : rendez-vous sur la rubrique Message in the bottle pour les premiers rapports de l'enquête...

Olivier Hautefeuille



Référence à Hitchcock : du sang !!!



Crime et odeur de cigare dans l'air.



Méfiez-vous de ce cheval.

Type :	***aventure animée***
Intérêt :	***18***
Graphisme :	★★★★★★
Animation :	★★★★
Bruitages :	★★★
Prix :	***C***



Dans Colonel's Bequest, le dialogue est d'une importance capitale.

Starflight II :
The Trade Routes of the Cloud Nebula

PC ET COMPATIBLES

Moins vaste que le premier épisode de cette série d'anticipation, Starflight II *y gagne en profondeur et, malgré des graphismes un peu pauvres, reste aussi attachant. Ce logiciel passionnera les amateurs de jeu de rôle. Une très longue durée de vie prévisible ne peut que décupler l'intérêt de ce soft.*

Conception : Binary Systems. Electronic Arts.

Ce second volet de la saga *Starflight* (voir *Tilt* n°76) reprend l'histoire de la planète Arth. Le grand danger qui planait sur les Arthiens a été éliminé depuis bientôt dix-neuf ans. Tout va très bien jusqu'au moment où les Spemins entrent en jeu. Ceux qui ont joué et jouent encore à *Starlight I* (SF1) connaissent bien ces extraterrestres dont le corps n'est qu'une masse gélatineuse ! Ces êtres habituellement peureux, se découvrent soudain d'une surprenante arrogance. Ils veulent maintenant soumettre les Arthiens et en faire des esclaves. Ce singulier comportement des Spemins s'explique par leur acquisition récente d'une technologie très avancée. Nul ne sait où, ni comment ils ont pu se l'approprier. Toujours est-il qu'ils possèdent maintenant des vaisseaux rapides et puissamment armés. En outre, un nouveau carburant, très performant mais rare, a supplanté l'endurium que tous les vaisseaux utilisaient dans *SF1*. Or, il semble que les Spemins disposent de stocks considérables de ce carburant nommé shyneum. Jusqu'à l'heure, leur tempérament naturellement craintif les a freiné mais ils s'enhardissent de jour en jour. Vous avez pour mission de trouver d'où vient le shyneum des Spemins et de voler leur technologie. Le système de jeu est absolument identique à celui de *SF1*. Par exemple, on retrouve les phases de création et formation des équipes avec les mêmes Velox, Elowans, Humains, Thrynns et androïdes. L'argent reste le moteur principal du jeu, aussi vous avez tout intérêt à en gagner beaucoup pour amélilorer l'équipement de votre vaisseau et disposer d'un bon stock de shyneum. La majorité des moyens offerts pour augmenter vos revenus sont identiques à ceux de *SF1*. Extraction de minerais, découverte de planètes colonisables, captures de formes de vie, etc. La nouveauté vient de la possibilité de commercer avec des extraterrestres. Pas de surprises non plus pour le glanage d'informations au contact des extraterrestres. Plus de trente races vivent dans la partie de la galaxie que vous devez explorer. L'univers de *SF2* est légèrement plus réduit que son prédécesseur avec 150 étoiles, chacune possédant 8 planètes au maximum.
Ayant joué pendant des heures à *SF1*, je n'ai aucunement eu besoin d'une phase de familiarisation. Il n'est d'ailleurs pas nécessaire de connaître *SF1* pour pratique *SF2*. La quête, en elle-même,



Ces curieux extraterrestres veulent à tout prix vous convertir à leur culte.

est tout aussi passionnante que la précédente. On plonge avec un intérêt soutenu dans cette lutte contre les Spemins avec toujours cette même liberté d'action qui plaît tant aux amateurs de jeux de rôle. Du point de vue technique, je fais les mêmes reproches à *SF2* qu'à son prédécesseur. Les graphismes et l'animation sont plutôt pauvres. Plus gênant encore, le jeu n'est gérable qu'au clavier et les manipulations cassent un peu le rythme. Quant à la possibilité de sauvegarde, elle est enfin possible partout à quelques exceptions près. En revanche, on ne peut faire qu'une seule sauvegarde (alors que *SF1* en autorise cinq !) Malgré ces défauts, *SF2* reste un excellent soft grâce à l'intérêt ludique. Le jeu se passe très bien des prouesses techniques auxquelles nous sommes maintenant habitués même si de superbes graphismes et une excellente animation n'auraient vraiment pas fait de mal, bien au contraire.

Dany Boolauck

Type : quête spatiale
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★
Animation : ★★
Bruitages : ★★
Prix : n.c.



Découverte d'une cité mercantile.



Sortie d'un système solaire.



Les Tandelous sont durs en affaire !



Choisissez votre point d'atterrisage.



Certaines planètes sont inaccessibles.

Infestation ★

AMIGA

Infestée par d'horribles aliens, bourrée de pièges et de droïdes, Alpha II oppose ses labyrinthes à l'intrépidité des explorateurs.

Psygnosis. Programmation : Danny Gallaghter ; graphisme : Jim Bowers ; musique : Sean Conran

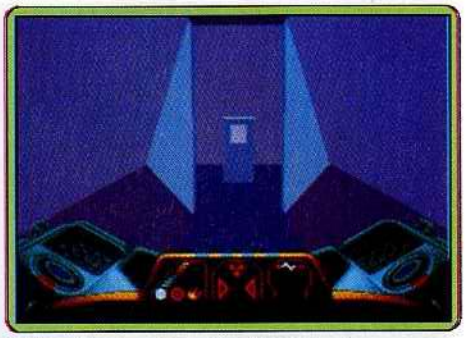
Infestation représente un nouveau pas dans une catégorie particulière de jeux d'aventure, que l'on pourrait nommer les jeux d'exploration. Alors que les jeux d'aventure traditionnels, qu'ils soient animés ou non, vous imposent un itinéraire prédéterminé, ceux-ci vous permettent de vous déplacer en toute liberté dans un vaste territoire, grâce à la technique de l'animation en 3D. Le premier jeu de ce type qui remporta un important succès fut *Mercenary*. Mais si ce programme était très réussi, sa réalisation en 3D vectorielle n'était guère spectaculaire. Ensuite, il y eut l'excellent *Total Eclipse*, qui vous conviait à explorer une pyramide, en 3D surfaces pleines, cette fois. *Infestation* s'inscrit indiscutablement dans cette lignée, mais il va encore plus loin que ses prédécesseurs, tant pour la qualité de la réalisation que pour la profondeur du scénario.

L'action se déroule dans un lointain futur, alors que l'homme a créé de nombreuses colonies dans l'espace. Tout semble se passer pour le mieux quand des messages, en provenance de la colonie d'Alpha II, font état de sérieux problèmes. Les premiers signalaient une infiltration d'aliens à l'intérieur de la base, et les suivants parlent de systèmes informatiques devenus fous et de la découverte d'œufs étranges. Puis, c'est le silence total. Bon, vous avez deviné ce qu'on attend de vous : vous devez vous rendre sur Alpha II, détruire tous les œufs. Puis, pour plus de sécurité, vous anéantirez toute la planète, vous enfuyant juste avant l'explosion.

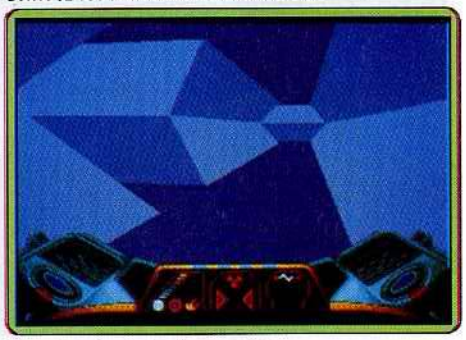
Après une de ces superbes séquences d'introduction, dont Psygnosis a le secret, l'aventure commence alors que vous marchez à la surface d'Alpha II, à la recherche de l'entrée de la station. Vous disposez d'une combinaison pressurisée et d'une réserve d'oxygène, ainsi que d'un fusil à pulsions. C'est une longue exploration qui vous attend, car le complexe est très vaste et il faut en visiter chaque recoin, y compris les conduits de ventilation. Prenez garde à passer le moins de temps possible dans les



Les gardiens de la base, devenus fous, se retournent contre vous.



Utilisez les terminaux d'ordinateur.



Dans les conduits de ventilation...

zones irradiées. En revanche, l'air est respirable dans une grande partie du complexe, ce qui vous permet de retirer votre casque afin d'économiser vos réserves d'oxygène. Il est conseillé d'établir une carte au fur et à mesure de votre progression, sinon vous serez vite perdu dans ce labyrinthe de couloirs. Bien des dangers vous attendent. Tout d'abord, vous aurez affaire à deux types de droïdes. Des sentinelles qui vous attaqueront à vue et des soudeurs qui vous ignoreront, mais dont le contact est fatal. Et puis il y a les œufs, qui lâchent un gaz mortel avant d'éclore, et la redoutable mère alien sur laquelle vous ne disposez d'aucune information. De plus, le complexe renferme de nombreux pièges, comme des barrières infrarouge, qui déclenchent la fermeture de toutes les issues, lorsque vous passez devant. Bien sûr, vous découvrez divers objets au cours de votre exploration et vous avez accès à des terminaux d'ordinateur. Ce jeu est d'une telle richesse, qu'il serait trop long de le détailler.

Infestation est vraiment un programme fascinant, qui dégage une atmosphère envoûtante. Une réalisation irréprochable procure à cette extraordinaire aventure un réalisme rarement atteint. On s'y croirait vraiment, ne serait-ce que pour la respiration oppressée qui rythme votre exploration. Mais ce n'est pas une promenade qui vous attend, car ce programme, très difficile, procurera, même aux joueurs les plus acharnés, de longues heures de jeu. D'autre part, on apprécie la notice traduite et, surtout, que tous les messages apparaissant à l'écran soient en français. Ce soft devrait rapidement devenir un classique.

Alain Huyghues-Lacour

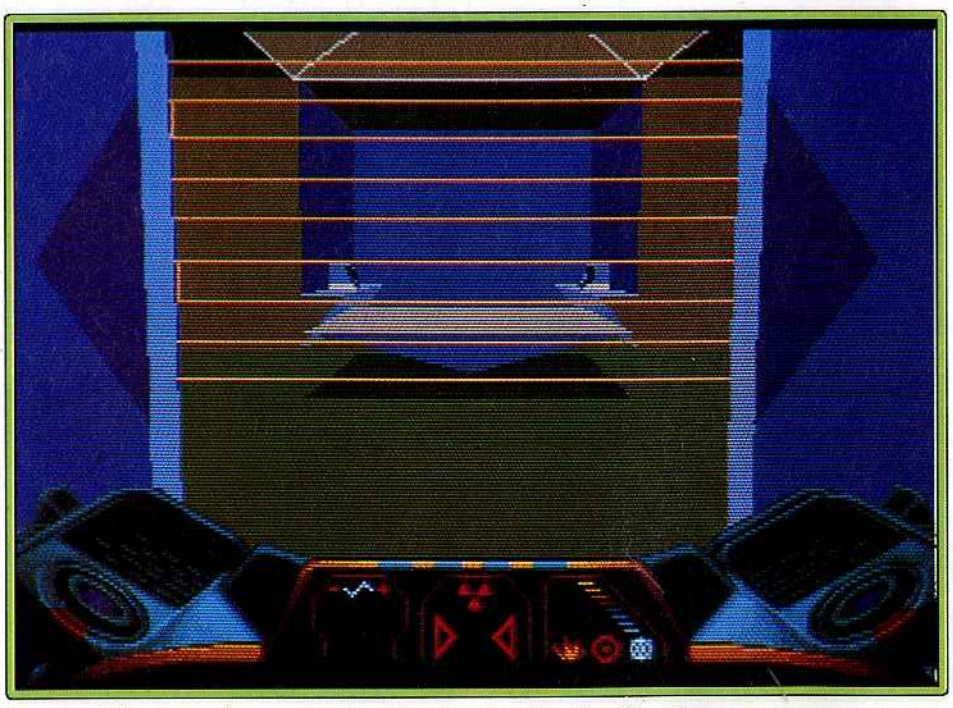
Type : *aventure/action*
Intérêt : *18*
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★
Bruitages : ★★
Prix : *C*



Arrivée à la surface de la planète.



Déjouez les pièges avec la vision infrarouge.



Le casque ôté, vous tombez sur une pièce bloquée par une barrière d'énergie.

Knights of Legend

Richesse de stratégie, avalanche de rencontres, magie et enchantements : le plaisir des initiés !

rôle/icône : *type*
15 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
★★ : *bruitages*
anglais : *langue*
D : *prix*

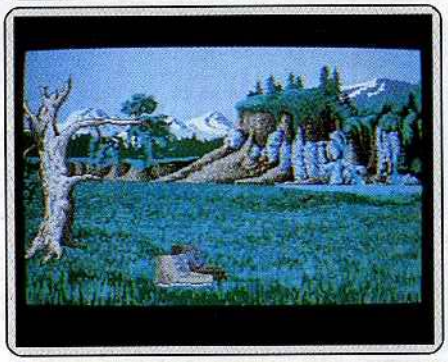


Au contraire des softs SSI, ce nouveau jeu de rôle propose, pour un scénario bien sûr très classique, une mise en place graphique complète et originale. Plusieurs fenêtres de jeu se partagent l'écran. A gauche, une vue 3D montre en animation le paysage pluvieux d'une forêt par exemple. Au centre, la carte en vue aérienne est, soit très zoomée pour les petits déplacements dans un endroit précis, soit plus grossière lorsque l'on parcourt de grandes distances. Ces nombreux enchaînements d'écrans apportent au jeu une vitalité exceptionnelle. *Knights of Legend* utilise dans son jeu un très grand nombre d'icônes. Selon la situation dans laquelle se trouve votre ou vos guerriers, la souris pointe des phrases, valide les nombreuses possibilités de combats, etc. On compte, en fait, plus de soixante icônes dont l'emploi est très bien explicité par la notice. Cette aventure est enfin très riche en stratégie. Il n'est pas question de combattre sans cesse comme c'est trop souvent le cas. En revanche, de très nombreuses rencontres, un nombre impressionnant de lieux à visiter et beaucoup de magie à comprendre et à pratiquer feront le plaisir des initiés (disquette Origin System pour *PC CGA, EGA*). **Olivier Hautefeuille**

Astate

La parfaite réalisation compense à grand-peine un scénario faible et une notice indigente.

aventure : *type*
12 : *intérêt*
★★★★★★ : *graphisme*
★★★★★ : *bruitages*
★★ : *scénario*
C : *prix*

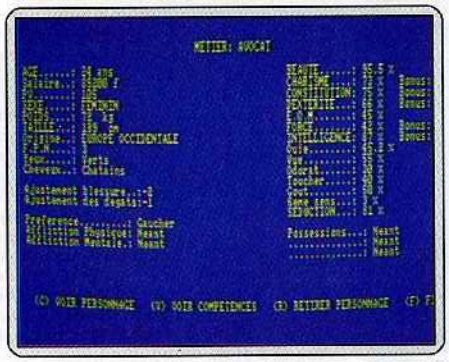


Ce jeu nous convie à la recherche des cinq parties de la statue de Théomorphe. Vous allez vous déplacer dans un monde bien rendu, des graphismes superbes et variés détaillant votre vision du lieu. De plus, chaque image est associée à un petit intermède musical différent. Certaines de vos actions s'accompagnent de bruitages agréables et quelques animations simples complètent le tout. Votre personnage est représenté par une paire de souliers qui se déplacent. Le jeu est manœuvré intégralement à la souris. Votre personnage s'arrête dans chaque endroit pour que vous puissiez reprendre la main. Un clic droit fait alors permuter les actions possibles : déplacement, main pour prendre les rares objets, pioche pour creuser, perceuse ou scanner qui vous informe de la direction du plus proche morceau de statue. L'indigence de la notice oblige à essayer les différentes actions un peu au hasard au début avant de comprendre ce qu'il faut faire. Aidez-vous de l'obscure citation de la notice et du scanner pour trouver les lieux importants. L'excellente réalisation ne suffit, pas, malheureusement, à compenser les faiblesses du scénario (disquette ND Productions pour *Atari ST*). **Jacques Harbonn**

Les Aventuriers, le jeu de rôle des années 50

Une aide au jeu de rôle traditionnel sur table : initiation et inspiration.

création de jeu de rôle sur table : *type*
13 : *intérêt*
★★★ : *graphisme*
– : *animation*
– : *bruitages*
français : *langue*
B : *prix*



Ce logiciel est assez original. Il s'agit en quelque sorte d'un utilitaire d'aide au jeu de rôle traditionnel sur table. Répartis sur deux disquettes, plusieurs fichiers vous proposent un descriptif de la notion de jeu de rôle, un livre du maître, un livre du joueur, deux scénarios, un guide d'objets et de personnages, etc. Concrètement, à quoi peut servir un tel soft ? Les novices vont déjà y assimiler les bases même du jeu de rôle. Ensuite, le maître de jeu en quête d'inspiration puisera dans les fichiers objets et personnages pour mettre en place son propre scénario ou utiliser les histoires préconstruites : on y trouve un descriptif détaillé de tous les personnages, de tous les lieux visités, et des explications précises pour chaque objet. Le module de création de personnage est ensuite très utile puisqu'il s'agit, pour l'amateur, d'une phase très délicate du jeu de rôle. Dernier atout, un module spécial permet de lancer les dés de tout type par ordinateur. Ce logiciel n'est donc pas un jeu à proprement parler puisqu'il est impossible d'y jouer seul. Mais pour lancer une partie « rôle » et pour en faciliter le déroulement, voici un produit bien efficace et complet (disquette Stonehenge pour *Amstrad CPC*, prévu sur *ST* et *Amiga*). **Olivier Hautefeuille**

Champions of Krynn

Maniabilité, stratégie, précision de la notice : la classe usuelle de SSI. Pour amateurs éclairés.

jeu de rôle : *type*
14 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★ : *bruitages*
anglais : *langue*
D : *prix*



Suite de l'aventure intitulée *War of the Lance*, cette nouvelle quête signée SSI porte tout les stigmates de la firme créatrice. Il s'agit bien sûr d'un jeu de rôle, aussi complexe dans sa stratégie que dans l'étendue de son terrain de manœuvre. Notice particulièrement précise, maniabilité exemplaire pour qui connaît les titres précédents, *Champion of Krynn* est réservé aux plus purs amateurs. Pour les autres, il n'y a rien ici qui puisse favoriser l'initiation du novice. Le soft est bien sûr rédigé en anglais et le choix des actions passe par des icônes. SSI possède depuis longtemps un moule apte à produire d'excellents jeux de rôle. Mais, contrairement à Sierra qui tente sans cesse de vitaliser ses productions tout en restant fidèle à l'aventure animée (il suffit pour s'en rendre compte de se reporter au test de *Colonel's Bequest*), SSI donne dans l'immobilisme. Les décors 3D de la cité sont toujours aussi pauvres graphiquement, les labyrinthes identiques à tous les labyringhes déjà connus, les combats, pourtant animés, en tout point semblables à ce que l'on connaît déjà. Un délice pour les amateurs nombreux du genre, certes, mais un petit souffle de renouveau serait le bienvenu !(Disquette SSI pour *PC CGA, EGA*) **Olivier Hautefeuille**

The Krystal

Accord harmonieux entre aventure et action pure, science-fiction et poésie.

aventure/action : *type*
14 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★★★ : *animation*
★★ : *bruitages*
C : *prix*

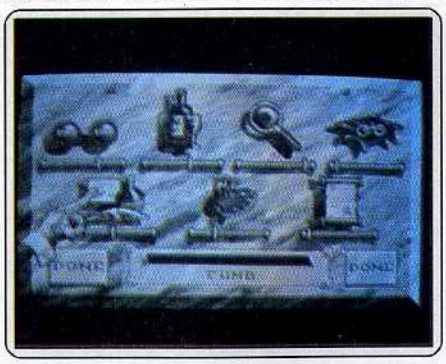


L'harmonie règnait dans l'univers. Cette paix émanait d'un cristal qui symbolisait l'amour et l'unité. Malagar l'infâme ne put s'empêcher cependant de dérober le merveilleux objet. Le malheur s'abattit alors sur le monde. Après bien des lustres vous décidez de le retrouver et de le remettre à sa place. *The Krystal* , où tout se passe en temps réel, se veut un compromis entre jeu d'aventure et d'action. D'une part, vous devez prospecter et enquêter en différents lieux et planètes – vous pouvez même converser avec les personnages rencontrés. D'autre part, vous aurez droit à de véritables scènes d'arcade lors des voyages interplanétaires, durant lesquels des monstres hideux vous agressent. Le compromis est aussi présent au niveau du scénario, puisque c'est dans un style très opéra cosmique que se déroule le jeu, les anachronismes sont légion. Votre vaisseau spatial, par exemple, est un voilier. En mode EGA, les graphismes du jeu sont excellents. On appréciera notamment la richesse des détails. Les animations n'ont rien à envier à la version *Amiga* (précédement testée). Ce logiciel dispose de nombreux atouts, notamment sa réelle dimension poétique (disquette Addictive pour *PC CGA, EGA*). **Eric Caberia**

Hound of Shadow

Une ambiance sinistre, le parcours libre d'un personnage compliqué. Du vraiment très bon !

aventure/rôle : *type*
18 : *intérêt*
★ ★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ ★ ★ ★ : *dialogues*
★ ★ ★ ★ ★ ★ : *scénario*
anglais : *langue*
C : *prix*



Après la version *ST* (*Tilt* n° 73), *Hound of Shadow* va plonger les possesseurs d'*Amiga* dans le Londres des années vingt et l'ambiance angoissante des romans de Lovecraft. La création du personnage est d'une richesse étonnante et les caractéristiques obtenues interfèrent en permanence avec les actions extérieures. Ainsi, les descriptions des lieux ou les renseignements que pourront vous donner les personnages de rencontre sont en partie fondés sur vos connaissances en tel ou tel domaine ou sur votre habileté à faire parler les gens. L'aventure n'est pas du tout linéaire et vous pourrez quasiment faire tout ce que vous voulez. Votre ami John vous incitera seulement à reprendre l'enquête principale sans que cela soit une obligation. Cette richesse d'action se retrouve dans les déplacements. Ainsi, pour aller d'un lieu à l'autre, vous pouvez marcher, prendre un taxi, le bus ou le métro... et vous perdre éventuellement. Les graphismes sont rares mais d'excellente facture (en monochrome, pour l'ambiance semble-t-il). Les descriptions particulièrement détaillées imposent une bonne connaissance de l'anglais. Une aventure prenante et difficile (disquette Electronic Arts pour *Amiga*).

Jacques Harbonn

Windwalker

Dans cette aventure asiatique, le disciple d'un sage lutte contre les traîtres pour libérer un empereur.

aventure/action : *type*
15 : *intérêt*
★ ★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ ★ ★ : *animation*
★ ★ ★ ★ : *bruitages*
C : *prix*



Ce programme est la suite de *Moebius*. L'action se déroule en Asie, dans l'archipel de Khantun. L'empereur qui gouvernait sagement ce royaume a été trahi par Zhurong, un seigneur de la guerre, avec la complicité de l'alchimiste impérial. Les deux traîtres ont pris le pouvoir et l'empereur est retenu prisonnier. Vous tenez le rôle d'un jeune disciple du sage Moebius qui vous a chargé de libérer l'empereur. Avant de commencer votre quête, vous avez la possibilité de vous entraîner à différents types de combat. Les scènes de combat se déroulent au ralenti et vous contrôlez votre personnage avec la souris, en cliquant sur des icônes représentant les différents mouvements. Une fois que vous êtes prêt, vous partez à l'aventure. Au cours de votre quête vous rencontrez de nombreux personnages, certains vous donneront de précieux renseignements tandis que d'autres tenteront de vous voler ou de vous tuer. Vous devrez dormir et manger pour garder vos forces, mais il est également très important d'avoir une conduite honorable et de vous préoccuper de votre karma. Un jeu d'aventure pas comme les autres, qui séduira les amateurs de Zen et d'arts martiaux (disquette Mindscape pour *Atari ST*).

Alain Huyghues-Lacour

Pool of Radiance

Les connaisseurs avérés de Dongeons & Dragons apprécieront cette adaptation sur *Mac*.

jeu de rôle : *type*
18 : *intérêt*
★ ★ ★ ★ : *graphisme*
★ ★ ★ : *animation*
★ ★ ★ : *bruitages*
anglais : *langue*
C : *prix*



Pour son premier jeu *Macintosh*, SSI fait très fort. Adaptation officielle de Dungeons & Dragons, *Pool of Radiance*, est en effet un jeu d'une richesse incroyable. Toutes les règles d'AD&D sont reprises, les combats sont des mini wargames et l'aire de jeu est vraiment immense. Autant dire que les amateurs vont se régaler. Cette richesse risque, en revanche, de « couler » les débutants, d'autant que le programme n'est pas exempt de reproche. L'interface utilisateur (par menus) n'est pas un modèle de clarté. De plus, la réalisation, convenable sans plus, n'est pas très attirante. Enfin, *Pool of Radiance* n'est jouable que sur un *Mac* équipé d'un disque dur. En effet, contrairement à ce qu'affirme la notice, je ne pense pas qu'il soit possible de jouer avec deux lecteurs de disquettes (le jeu occupe 6 disquettes !). Les débutants et les possesseurs de configurations moins puissantes auront donc tout intérêt à préférer *Bard's Tale*, mieux réalisé, plus accessible et moins gourmand en mémoire. Les joueurs confirmés peuvent se préparer à passer de nombreuses nuits blanches sur ce jeu fabuleux (disquettes SSI pour *Mac* 1 Mo. Nécessite le système 6.02. En couleur sur *Mac II* 2 Mo).

Olivier Scamps

Dungeon Quest

Longueur et complexité pour un jeu classique qui tiendra en haleine les passionnés du genre.

aventure graphique : *type*
12 : *intérêt*
★ ★ ★ ★ ★ : *graphisme*
– : *animation*
★ ★ ★ ★ ★ : *bruitages*
anglais : *langue*
B : *prix*



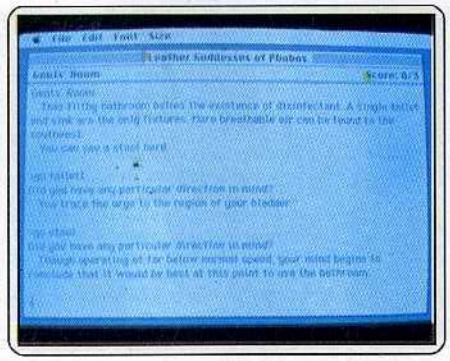
On ne peut pas dire que la notice de ce soft détaille le scénario de votre nouvelle quête... Le joueur est ici placé dans un univers de désolation, sans aucune autre aide que celle qu'il collectera peu à peu auprès des personnages de rencontre. La région que vous visitez semble assaillie par une force satanique. Scénario finalement classique issu du *Seigneur des anneaux*, l'aventurier ne trouvera ici ni originalité, ni souplesse de maniement. La syntaxe anglaise employée par le soft est assez confortable. Les lieux se succèdent, tous très bien dessinés et surtout accompagnés pour chacun de bruitages digitalisés du plus bel effet. Côté stratégie, on donne dans le « prend clef » et « ouvre porte ». L'aventure est enfin très longue, assez complexe et réservée aux anglophones (pas d'aide de vocabulaire). *Dungeon Quest* est un soft classique, bien réalisé graphiquement. L'ambiance sonore et visuelle qui se dégage de cette aventure tiendra les passionnés en haleine. Dommage pourtant qu'aucune touche spéciale ne vienne faciliter le maniement de ce logiciel complexe. Une aventure graphique belle, pure et dure ! (Disquette Image Tech pour *Amiga*).

Olivier Hautefeuille

Leather Goddesses of Phobos

Jeu d'aventure olfactif (mais oui !) à l'austérité monacale compensée par un scénario attrayant.

aventure textuelle : *type*
14 : *intérêt*
– : *graphisme*
– : *animation*
– : *bruitages*
anglais : *langue*
C : *prix*



Les déesses de Phobos sont de véritables perverses : elles ont décidé d'envahir la Terre pour la transformer en un vaste lieu de plaisir. Vous réveillant dans leurs geôles, vous devez donc survivre et faire échouer leur plan diabolique. Heureusement qu'un allié vous attend dans votre prison. Délivrez-le car sa force herculéenne vous sera utile dans les autres épisodes de votre aventure. Et surtout ne restez pas longtemps sur les lieux : Mars est une planète bien plus sûre. Evacuons les critiques : vous ne trouverez pas de graphisme ni de menu déroulant, le jeu sent la conversion hâtive d'un programme 8 bits. Je pourrais même ajouter que l'analyseur de syntaxe est inférieur à ceux de *Magnetic Scroll* et de *Level 9*. Pourtant, il faut reconnaître que, grâce à un scénario excellent et à de nombreux rebondissements dans le cour du jeu, *Leather Goddesses* tient très bien la route. Une fois lancé dans le jeu, vous ne risquez pas de vous ennuyer. D'autant que, grâce aux plaques à gratter présentes dans la boîte, ce programme est le premier jeu d'aventure olfactif (disquette simple face Infocom pour *Mac 512*, + et *SE*).

Olivier Scamps



Message in a bottle

Indiana Jones and the Last Crusade

L'université. *Allez au vestiaire, puis montez sur le ring. Il faut vous entraîner sérieusement si vous voulez rapporter les combats ultérieurs. Ensuite, allez dans le hall et discutez avec le professeur Marcus, puis sortez de l'université.*

L'appartement d'Henry. *Après la séquence de l'entrevue, rendez-vous chez Henry. Allez vers l'étagère et tirez-la. Prenez le papier adhésif et sortez.*

L'université. *Retournez à l'université et empruntez la porte qui se trouve juste après l'endroit où vous avez discuté avec le professeur Marcus. Vous rencontrez des étudiants, calmez-les en leur promettant de leur signer un autographe à tour de rôle et entrez dans la pièce suivante. Ramassez le courrier et prenez le paquet qui se trouve au-dessous, c'est le journal du Graal. Ouvrez le bocal qui se trouve sur une étagère, « utilisez » le papier adhésif, pour obtenir une clef. Sortez par la fenêtre et retournez chez Henry.*

L'appartement d'Henry. *Allez vers le meuble qui se trouve à côté de la porte. Prenez la plante, puis tirez la nappe. Ouvrez le meuble avec la clef et prenez le vieux livre. Passez dans la pièce suivante et prenez le tableau qui se trouve sur le mur. Sortez et partez pour Venise.*

À Venise. *Attendez la fin de la séquence dans le restaurant et la bibliothèque. Ensuite, retournez au restaurant et allez vers la table des amoureux. Regardez la bouteille de vin et prenez-la. Allez vers la fontaine et remplissez la bouteille. Retournez à la bibliothèque et parcourez les rayonnages à la recherche de trois livres :* Mein Kamf, *un manuel de pilotage et les cartes des catacombes. Ces livres se trouvent dans l'allée qui est devant.* Mein Kamf *se trouve dans la catégorie des ouvrages des dictateurs, il est isolé des autres. Le manuel de pilotage se trouve dans la catégorie des manuels, c'est le quatrième livre gris après le trou en bas à gauche. Le plan des catacombes se trouve dans la catégorie cartes, c'est le dernier livre jaune en partant de la gauche. Ensuite, prenez le cordon rouge et le piquet. Regardez le journal du Graal et cherchez le vitrail qui correspond au dessin du journal. Une fois que vous avez trouvé la salle avec le bon vitrail, regardez les inscriptions qui se trouvent sur la colonne de gauche et relisez les indices du journal pour découvrir la dalle que vous devez casser en « utilisant » le piquet. Vous vous retrouvez dans les catacombes. Faites une sauvegarde avant de briser la dalle, au cas où vous auriez choisi la mauvaise.*

Les catacombes. *Ramassez tout d'abord le crochet qui se trouve au bout du bras du squelette. Continuez jusqu'a ce que vous trouviez la torche. « Utilisez » la bouteille avec la torche, puis tirez la torche et une trappe s'ouvrira sous vos pieds. Allez jusqu'à la salle dans laquelle il y a un bouchon au plafond. Passez le pont et regardez l'inscription qui se trouve au fond. Grâce à cette inscription et au carnet fourni avec le jeu, vous découvrirez quelle est la forme du Graal, ce qui vous sera utile par la suite. « Utilisez » le crochet avec le bouchon, puis le fouet avec le crochet. Indy donne un coup de fouet qui fait sauter le bouchon et l'eau se met à couler.*

Retournez à l'échelle et montez. Allez dans la salle qui était inondée et dont l'eau s'est maintenant écoulée. Continuez et rendez vous dans la salle qui renferme une machine. « Utilisez » la roue qui se trouve à droite. Allez dans la salle qui renferme trois statues, regardez le journal du Graal et faites pivoter les statues jusqu'a ce que vous ayez reproduit la position indiquée dans le journal. La porte s'ouvre, allez vers les crânes. Regardez le journal du Graal et poussez les crânes dans l'ordre des notes qui y est indiqué. La porte s'ouvre et vous vous retrouvrez dans le tombeau.

Ouvrez le tombeau et regardez-le. Allez vers la droite et ouvrez la grille, puis montez à l'échelle et vous vous retrouverez dans le restaurant. Vous partez au château de Brunwald.

Le château de Brunwald. *Entrez dans le bâtiment et donnez un coup de poing au domestique, puis allez voir le soldat qui est saoûl. Parlez-lui et prenez sa chope. Rendez vous dans la cuisine et remplissez-la au robinet. Ensuite, éteignez les braises avec le liquide de la chope. Prenez le rôti et remplissez la chope à nouveau. Retournez dans l'entrée et empruntez le corridor. Vous tombez sur un soldat qui possède 30 marks. Assommez-le pour lui prendre son argent, ou vendez-lui votre blouson (vous arrivez au même résultat en économisant votre énergie). Mais dans ce cas, vous ne devez pas oublier de porter votre blouson chaque fois que vous repassez devant lui.*

Allez maintenant tuer le soldat qui garde le vestiaire et le passage secret. Entrez dans le vestiaire et prenez un uniforme de domestique. Montez au premier étage et mettez l'uniforme. Rendez vous dans la pièce où se trouve le coffre, ouvrez-le et prenez les 50 marks. Allez voir le soldat dans le couloir et donnez-lui le tableau que vous avez pris chez Henry. Allez dans la pièce où se trouve le petit uniforme, examinez-le ; vous trouvez une clé. Retournez dans le vestiaire et « utilisez » la clé avec le cadenas. Prenez l'uniforme gris, remontez au premier étage et mettez l'uniforme. Eliminez le soldat qui garde la pièce dans laquelle se trouve la trousse à pharmacie. Entrez dans la pièce, prenez la pharmacie, mais ne l'utilisez pas encore. Rendez-vous dans la pièce où se trouve l'alarme et donnez Mein Kampf au soldat, pour qu'il parte. Neutralisez la grille d'alarme avec la chope.

Montez au deuxième étage, discutez avec le garde, il vous laissera passer. En revanche, tuez le second garde. Ensuite rendez vous dans la pièce où se trouvent le chien et le trophée. Donnez le rôti au chien, pour qu'il vous laisse tranquille, puis prenez le trophée et le laissez-passer qui se trouve dans le tiroir. Retournez dans la cuisine et « utilisez » le robinet avec le trophée. Montez au premier étage et « utilisez » la pharmacie. Maintenant, attaquez le soldat qui se trouve devant la seconde salle après celle de l'alarme, afin de prendre l'argent qu'il garde sur lui.

Montez au deuxième étage, allez voir Bif et donnez-lui le trophée plein de bière. La boisson lui fera perdre ses forces. Abattez-le d'un coup de poing dès qu'il a fini de boire. Allez dans la pièce où se trouve le canapé, regardez le chandelier et vous trouverez une clé. Ouvrez la porte de l'autre côté du couloir, ouvrez le placard et prenez l'argent qui s'y trouve. Revenez dans le couloir et allez vers la dernière porte.

Ouvrez-la et vous libérerez Henry. Le garde que vous n'avez pas tué vous capture lorsque vous sortez de la pièce. Quand l'officier vient vous demander de lui donner quelque chose, donnez-lui le journal du Graal. Une fois attachés, tirez les chaises jusqu'à l'armure et lorsque vous êtes sous la hache, poussez l'armure et vous serez libres. Attention à bien viser et si vous ne voulez pas courir de risque, vous pouvez faire tomber la hache lors de votre première visite dans cette pièce (celle de la cheminée, en face du vestiaire). En tombant, la hache laissera une marque sur le tapis, ce qui vous permettra de ne pas prendre de risques lors de votre évasion. Allez vers la cheminée et poussez la statue, pour faire apparaître un passage secret. Sortez, prenez la moto, et rendez-vous à Berlin. Là, Hitler vous signera un autographe sur le livre du Graal, ce qui vous servira de laissez-passer lorsque vous rencontrerez des gardes.

L'aéroport et le zeppelin. *A l'aéroport, allez au guichet et, avec l'argent récupéré dans le château, achetez deux billets pour voyager dans le zeppelin. On vous rendra la monnaie. Sortez de l'aéroport et dirigez-vous vers l'appareil. Empruntez la passerelle et donnez vos billets au contrôleur. Placez Indy face à la porte et prenez le contrôle d'Henry. Allez vers le piano et « utilisez » l'argent avec la tasse, puis choisissez un morceau. L'homme qui s'occupe de la radio arrive dès que le pianiste commence à jouer. Prenez immédiatement le contrôle d'Indy et ouvrez la porte. Dans la salle de radio, ouvez le placard.*

Quand l'homme revient, allez aux toilettes. Reprenez le contrôle d'Henry et donnez d'autres pièces au pianiste. L'homme repart écouter la musique, prenez le contrôle d'Indy et prenez la clef anglaise dans le placard. Puis, tirez la radio pour la mettre hors service et sortez tout de suite. Rappelez Henry. « Utilisez » la clef anglaise dans le trou pour faire descendre l'échelle. Descendez et rejoignez l'avion en tâchant d'éviter les gardes. Henry vous rejoint dans l'avion et vous quittez le zeppelin. Lisez le manuel de pilotage et essayez de tenir le plus longtemps possible quand les avions vous attaquent. Une fois au sol, ouvrez la portière de la voiture et partez.

Le temple. *Une fois dans l'église, vous êtes confronté à trois épreuves. Lors de la première, cliquez sur les rochers qui se trouvent en bas à droite, puis cliquez sous les pieds du soldat. Dans la seconde, vous ne devez marcher que sur les dalles où sont inscrites les lettres qui composent le mot JEHOVA. Vous voilà arrivé à la dernière épreuve, cliquez sur l'entrée qui*

est en face de vous. Vous êtes face au vieux chevalier, ramassez la coupe qui correspond aux indices que vous avez trouvé dans les catacombes. « Utilisez » le Graal avec l'eau bénite et c'est la fin.
Il est important de préciser que cette solution n'est pas la seule qui permette de triompher de cette aventure. En effet, vous pouvez utiliser différentes variantes. Par exemple, plutôt que de récupérer de l'argent pour acheter des billets de zeppelin, on peut voler un avion à l'aéroport. Mais pour cela, il faut au préalable apprendre par cœur le manuel de pilotage, afin de pouvoir décoller immédiatement pour échapper à ses poursuivants. Autre possibilité : vous discutez avec un voyageur dans l'aéroport, afin de lui dérober ses deux billets. De même, il est possible de passer les barrages après la séquence de l'avion, en discutant avec certains gardes, en offrant de l'argent à d'autres et en combattant.

Alain Huyghues-Lacour

Messages

EL AMIGASTORITO LOCO

... nous a communiqué des solutions complètes et vous pose en retour quelques questions.
Je recherche des pokes sur **Xénon**, **Arkanoïd** (revenge of Doh) **New Zealand Story**, **Ghostbusters II**, le tout sur Amiga.
Dans **Rick Dangerous**, je suis bloqué en Egypte. Je me fais tuer à chaque fois par des flèches alors que je cherche un refuge sur la deuxième plate-forme.
Dans **New Zealand Story**, comment tuer la baleine ?Dans **Ghostbusters II** enfin, je vous souhaite bonne chance face à ces chacals de fantômes dont je n'ai pas encore réussi à me débarrasser. Bien à vous et meilleurs vœux !

VINCENTIMETRE

Qui peut m'aider à vaincre **Platoon** (réseau 3), **Game Over**, **Combat School** (3e épreuve), **Renegade** (la grosse Bertha) et surtout **Arkanoïd** et m'indiquer comment entrer les pokes parus dans Tilt sur Commodore 64. Pitié et merci à mon sauveur.

JAW

Pour tous ceux qui se trouvent dans le biplan d'**Indiana Jones**, voici comment il faut piloter. Servez-vous des touches numériques pour manœuvrer (8 = monter, 5 = voler tout droit, etc.). Indy contrôle l'appareil et le père Jones la mitrailleuse. Il faut garder l'avion bien droit pour qu'il touche quelque chose et filer le plus loin possible de l'Allemagne.
J'aimerais bien trouver des vies infinies pour **Space Harrier**, **Eliminator** et **Targhan**. Merci et bonne chance à Kouskouskarbit.

ANSELME

J'ai 12 ans et je voudrais savoir comment passer à la deuxième mission de **Double Dragon**. J'ai fini la première étape mais ce qui est inscrit à l'écran alors est impossible à déchiffrer. A bientôt et merci.

NINJA TRANSPARENT

Pour Fabrice (Tilt n° 75) et aussi pour le Destructeur, voici quelques indications supplémentaires à celles données par Stan (Tilt n° 76) en ce qui concerne le lancement des sorts sur **Dungeon Master**. Il s'agit en fait de vous expliquer la signification des signes :
Rangée 1 : puissance du sort
R2 : YA-VI-OH-FUL-DES-ZO
R3 : VEN-EW-KATH-IR-BRO-GOR
R4 : KU-ROS-DAIN-NETA-RA-SAR
La liste des sorts est disponible Tilt n°62. Quand tous les personnages meurent d'un seul coup, il s'agit vraisemblablement d'un bug. Il faut sauvegarder juste après que l'on t'ai demandé d'insérer la disquette **Dungeon Master**, puis tu tues d'une boule de feu par exemple. Ensuite, il suffit de recharger le jeu et l'affaire est dans le sac !
Pour ma part, je suis coincé dans le Navy port des **Voyageurs du temps**. Que puis-je faire, ai-je oublié un objet ? Soyez sympa, répondez-moi. Merci.

FREDERIC

Je suis bloqué dans **Legend of Zelda**, au niveau du neuvième labyrinthe de la deuxième recherche. D'autre part, tous les renseignements pour **Ikari Warriors** seront les bienvenus.

LE COMMODORE 64

Pour venir en aide à Zack The Belge 64 (Tilt n° 75), voici comment sortir de la prison d'Eureka. Enchaîne les actions suivantes, sans te tromper... SE-P-enfiler uniforme- O- attendre d'être emprisonné-S-NE-P-N-P-E-donner os-P-O-S-O-N-O-O- U allumettes-tirer levier-E-B-utiliser allumettes-P-H-E-E-
lâcher trousse-P chocolat-O-S-S-E-H-donner chocolat-H-R-P-B-O-O-P-P-NO-N-E-lâcher disque, drap, pansement-O-P-S-donner cigarettes-N-E-P-faire uniforme-enfiler uniforme-O-S-S-S-S-S-S-P-S-H-U clé-P-E-E-attendre d'aller au frigo-S-S-E-R-S-S-E-P-S-P-N-O-S-P-N-O-N-N-N-O-O-P photo-développer film-E-tamponner carte-faire carte-E-NO-N-N- (ce sont les WC...)-faire corde-U corde-O-P-E-E-P-O-H-S-S-S-S-O-P-enlever poêle-U phono-creuser-creuser-creuser-creuser-H-U barre-N-P-S-O-S-U échelle-U pince-S-E et là... je coince ! Enfin, pour t'aider encore un peu, voici des pokes :
poke 2560,100
poke 2561,160
load« aventure4 »,8,1
Grâce à cela, tu auras 100 points de vie... Pour moi maintenant, comment avoir les témoignages n°4 de Mlles Voss, Tricot et du contrôleur dans **MGV** ? Je cherche également des vies infinies pour **Nosferatu**, **Green Beret** et **Airwolf 2**. Merci d'avance.

BRICE

... vient en aide à Dami (Tilt n° 76) et à tous ceux qui ne peuvent sortir des ruines des **Voyageurs du temps**. Lorsque vous aurez tué le loup, la femme qu'il menaçait, soulagée et reconnaissante, vous ouvrira une trappe... Le joueur se retrouve alors devant le métro ! Tchao.

SYLVAIN

Je lance un appel à tous les lecteurs de Tilt : je cherche les solutions de **King's Quest IV** et de **Hound of Shadow** sur Atari ST, ainsi que des trucs, astuces et plans pour **Barbarian II** et **Drakken**. Help me please !

THE DEVIL

Dans **Chaos Strikes Back**, que faire devant l'œil fixé sur le mur, auprès duquel est inscrit le message : Do you have the power ? Du reste, l'oracle ne m'aide point lorsqu'il me dit d'apporter des Tours d'énergie devant l'œil ? J'aimerais aussi qu'un aventurier me dise où se trouvent les clés Squelettors. Merci.

WONDERGIRL

Cher Anonyme Segamaster, voici comment trouver le médaillon de Jemma dans **Y's**. Il faut que tu retournes voir Luther (celui qui parlait d'une prisonnière) qui te donneras finalement le fameux bijou. Pour ma part, je suis sérieusement coincé. Un vieillard m'a parlé d'une sortie vers l'extérieur (une cheminée...) mais où est-elle donc ? Vite, je suis au bord du gouffre, et merci à tous et à toutes les ségamaniaques.

ILLISIBLE

Dans **les Portes du temps**, je vous pose trois questions. Où se trouve le souterrain des Incas ? Que faire de la masse d'arme au Moyen Age ? Que dire à la jeune fille de la préhistoire ? Merci.

ANONYME

A Los Angeles, pour le soft **Leisure Suit Larry II**, vous devez allez au Quicki Market, en haut à droite, avant d'embarquer. Vous vous dirigez alors vers un gros verre et tapez : « take gulp ». Payez pour cela et en route !
Pour ma part, dans **Police Quest II**, après être monté une fois dans l'avion, on m'en éjecte systématiquement. Que me faut-il faire à présent ? Autre question, où trouve-t-on le rouge à lèvre (lip stick) ? Merci d'avance à ceux qui m'aideront.

THE ST WARRIOR

Pour Lenzotti (Tilt n° 75), tu trouveras la baleine de **King's Quest IV** en allant chez Lolotte. Ensuite, nage sur l'Océan jusqu'à ce que la baleine t'avale. Dans la grotte, tape put board in hole et tu pourras passer. N'oublie pas cependant de reprendre la planche.
Pour Cthulhu the Pciste (Tilt n° 75), dans **SPACE QUEST III**, il te faut un objet qui se trouve près du vaisseau. Attention, n'oublie pas de presser le bouton de tableau de commande. Ensuite, tu déposeras cet objet dans un vaisseau en bon état et reviendras dans la pièce du robot pour finalement sortir du bâtiment.
Pour ma part, comment, dans **King's Quest IV**, comment atteindre la glotte de la baleine afin de la chatouiller ? Dans **Barbarian II**, existe-t-il un cheat mode sur ST ? Dans **Hound of Shadow**, que faut-il faire dans la Library room du museum, après que l'on ait été attaqué par Magda Bathory la nuit précédente ? Dans **Batman The Caped Crusader**, sur ST, quelqu'un a-t-il la solution de la partie contre le joker ? Pour **Drakken** enfin, comment entrer dans le donjon au pont-levis sans se faire écraser. Je sais, cela fait beaucoup de questions, mais je compte vraiment sur vous. Merci d'avance !

ILLISIBLE II

Voici encore quelques mots des mondes de **Populous**, la liste s'agrandit :
227 Timmehole
233 Burinpal
239 Alpogolin
247 Sadindon
251 Minéabar
256 Shimplug
262 Swalopcon
265 Bureamet
270 Weavdiill
274 Hobgbham
278 Binoxtory

283 Mindelow
286 Suzquazlas
291 Timyick
294 Swaikeal
299 Nimkoppert
304 Corquebar
309 Badsodlin
314 Veryinglug
319 Douydon
323 Timquemet
328 Eoaingill
333 Tingoutond

Maintenant, avis aux aventuriers, fanas de jeu de rôle. Je vous demande de l'aide pour bien débuter dans **Drakkhen**? Dans **Chaos Strike Back**, comment faire pour se procurer la Solid Key? L'oracle me dit de tuer un dragon, d'accord, mais où est ce dragon? A quoi sert la Turquoise Key. Quelques astuces pour finir. Lorsque le jeu commence, prenez la torche qui se trouve au sol et posez-la dans son support. Un passage secret apparaît alors. Il faut tuer les vers pour obtenir des Iron Key et des pièces Gor. Ces dernières seront très utiles lorsque vous atteindrez le purgatoire... A bientôt.

PUK

Sur Commodore 64 (K7), dans **The Real Ghostbusters**, quand vous mourez, appuyez sur la barre d'espace sans rembobiner. L'ordinateur vous enverra directement au niveau suivant avec toutes vos vies!

J'aimerais quant à moi obtenir des vies infinies pour **Target Renegade, Grisor, Operation Wolf** et **Last Ninja**. Pour ce dernier titre, où faut-il se positionner pour lancer le fumigène et endormir le dragon? Merci.

STEPHANE

Que faire, dans **Drakkhen**, à partir du palais du prince de la Terre, et où aller ensuite? Merci d'avance.

LEON DE LA REUNION

Dans **West Phaser**, détruisez au plus vite la rambarde du balcon dans le saloon avec le fusil à pompe. Dans **Power Strike**, la meilleure arme est à coup sûr le triple 1. Pour encore plus de puissance, n'oubliez pas de collecter des modules P. Quelqu'un pourrait-il m'envoyer en retour des vies infinies sur ce même titre (console Sega) et sur **Choplifter**. Dans **Crazy Cars II**, comment obtenir le temps infini? Merci à tous.

WIND

Danger, panne dans **Heroes of the Lance**... Bloqué dans le troisième niveau, que faut-il faire dans les arcades? Il y a là un trou que je n'arrive pas à franchir et je pense que l'aventure continue de l'autre côté. Pour tuer les Bozak, les armes de jet mises à part, quel est le moyen le plus rapide et le moins coûteux en énergie? Merci à tous et à bientôt dans Tilt.

RICHARD

Voici les derniers renseignements obtenus pour vaincre **Miracle Warrior** sur Sega. La première clef est dans les montagnes Agenor. La seconde est dans la ville du désert, trois cases en bas et cinq à gauche. Pour la troisième enfin, à partir de Zephyros, une case à droite, deux en bas, et enfin neuf à droite. Il faut ensuite combattre le dragon pour collecter des potions et s'entourer de trois compagnons «bourrés» d'énergie. Trouvez ensuite le monument japonais... A suivre!

Voici maintenant un petit truc pour **Kenseiden**. Quand vous êtes dans les temples hantés, allez sur les crânes et positionnez la manette en haut, les deux boutons enfoncés...

Pour ma part, je suis coincé dans **Y's**. Impossible de mettre la main sur la silver sword. Si l'Anonyme Segamaster pouvait m'aider, ça serait génial!

SCOTT

Je possède **Silkworm** sur Commodore 64 depuis des mois mais je n'ai jamais pu atteindre le dernier niveau. Qui me communiquera des pokes, des astuces? Je cherche aussi des ruses pour dépasser le quatrième niveau de **Batman**, la Batwing, et enfin du temps infini pour **Crazy Cars**. Merci à tous les commodoristes.

L'AVENTURIER

Un grand merci à Fabrice pour ses réponses concernant **le Manoir de Mortevielle** (Tilt n° 75). Malgré cela, j'ai encore un problème. Après avoir mis la bague dans la boule, que dois-je faire? Le mur a pivoté mais je n'ai rien vu dans la cave. Une solution s'il vous plaît, je craque!

KREATOR

Pour le Commodore 64 (Tilt n° 75), voici venue l'aide que tu demandais pour **Slapfight**. Tape ce programme, tu obtiendras des vies infinies:

```
3 FOR I = 512 TO 533 : READ A :
POKE I,A:C=C+A: NEXT I
4 FOR I = 820 TO 827 : READ A :
POKE I,A:C=C+A NEXT I : IF
C=4042 THEN SYS 512
5 PRINT «ERROR IN DATA»
6 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1,
168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32,
213, 255, 169, 196, 141, 199
7 DATA 3, 96, 169, 44, 141, 255,
39, 76, 207, 3
```

Pour ma part, si une âme charitable pouvait me communiquer de tels programmes pour **Defender of the Crown, Barbarian** et **Platoon**, ce serait vraiment sympa. Pour The Crazy Man enfin, regarde le plan de **Barbarian 2** dans le Tilt n° 64. A bientôt.

C. PANAYE

Je voudrais beaucoup de dollars, des dollars infinis, pour **Sim City**. Merci à celui qui me donnera l'astuce.

DESBORDES & AMIGA CORP.

Pour **Sim City**, essayez cette ruse. Lorsqu'il vous reste 9 $, passez le bulldozer sur le milieu d'un terrain (une résidence par exemple), il ne vous restera alors que -1 $. Sauvez la partie, rechargez-la et le tour est joué, vous avez 20 000 $ à chaque tableau!

Pour moi maintenant, que faut-il faire, dans **Police Quest I**, lorsque l'on interpelle un conducteur ivre? Qui pourrait aussi me donner des cheat mode pour **Rick Dangerous**? Merci et longue vie à Tilt.

ST, STALEX L'AVENTURIER

Immortaliser **Rick Dangerous**, facile! Il faut remplacer dans la séquence 04 39 00 01 00, le 01 par 00. Pour la dynamite, la manœuvre est la même pour la séquence 04 39 00 01 00 où vous remplacerez 01 par 00. Pour les munitions, 04 39 00 01 devient 04 39 00 00!

On continue avec **Indiana Jones** (action):

53 79 00 00 20 CE ▸ 60 04 00 00 20 CE (deux fois de suite) pour les vies infinies.

Pour les fouets infinis, on remplace dans 33 FC 00 05 00 00 20 DC le 00 05 par 7FF. Pour les torches maintenant, 53 79 00 00 20 DA devient 60 04 00 00 00 00, modification à effectuer quatre fois de suite. Et pour finir avec le plus long et le plus important, voici venue l'énergie absolue: remplacez 04 79 00 0A 00 00 20 CA 6A 00 par 04 79 00 00 00 00 20 CA 00, puis enfin 91 79 00 00 20 CA 64 00 par 60 04 00 00 00 00 60 00.

Les vies infinies de **Strider** sont en vente dans .PRG: remplacez donc 53 79 00 07 FF 78 par 60 02 79 00 07 FF 78.

Pour **Silkworm**, dans la séquence 53 6C 00 08 30 2C, 53 6C devient 60 02.

Dans **Batman**, sur la page de présentation, tapez MAJJJ et à vous les vies infinies. J'oubliais, ce truc m'a été communiqué par Lax, un bon pote! La suite au prochain épisode... Adios!

FABRICE

Dans **Rick Dangerous** sur CPC, je me heurte au difficile quatrième niveau. J'arrive à passer les deux premiers lance-flammes mais je me fais toujours avoir au troisième. Dans **Batman The Movie**, je n'arrive pas à accrocher la batcorde au premier niveau. Enfin, comment fait-on les portraits-robots dans **Robocop**? Merci.

XL KILLER'S

Voici un petit trucs et astuces pour les possesseurs d'Atari 800 XL et XE.

Dans **Mirax Force**, tapez le code CPM à la deuxième page de présentation, puis Return. Vous serez alors invincible.

A moi de demander de l'aide maintenant. Comment appelle-t-on le garde pour se nourrir dans **Free**? Comment ventiler le gaz avec l'éventail dans **Hulk**? Pour **The Pawn**, comment lever les rochers ronds? Et le parchemin de **Mindshadow**, impossible de le prendre sans se faire piquer... Help me! Je recherche également des trucs pour les jeux suivants, **Green Beret, Ghostchaser, Zybex, Druid, Arkanoid, Joe Blade I...** Merci d'avance.

ILLISIBLE III

Dans le Tilt n° 74, Sébastien nous donne un truc pour obtenir un mode d'entraînement pour **Baal**: il suffit d'inscrire LOVEBUNDLE dans la table des scores... Vérification faite, après avoir opéré cette manœuvre puis tapé Return, je lie Passeword accepted Test Mode Actived mais rien de plus ne se passe... Je possède un Atari STE, serait-ce un problème de compatibilité douteuse? Merci de me dire aussi comment obtenir des vies infinies sur ce même jeu? Tchao.

Tilt remercie les très nombreux aventuriers qui nous envoient chaque mois des solutions complètes des programmes. N'oubliez pas, si vous en avez la possibilité, de nous communiquer également les plans utiles à la résolution des énigmes. Un grand merci et bon courage à tous.

3615 TILT

Peek et pokes sur Pok'n Stock

Mot clé POK

Ne payez plus pour acheter...

05 05 13 00

Starsoft vous offre l'appel.

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

AMSTRAD CPC

PROCHAINEMENT

PANIC STATION	95 F	145 F

NOUVEAUTES

	K7	DK
HOT ROD	95 F	145 F
TERRES ET CONQUERANTS		NC
CYBERBALL	95 F	145 F
TEST DRIVE II	119 F	179 F
ALTERED BEAST	99 F	149 F
AFTER THE WAR	95 F	149 F
BATMAN le film	95 F	145 F
BERVERLY HILL COP	109 F	149 F
BOMBER	149 F	199 F
CABAL	95 F	135 F
CHICAGO 90	144 F	192 F
CORSAIRES	109 F	159 F
CONTINENTAL CIRCUS	97 F	147 F
DEFENDER OF CROWN		189 F
CHASE H.Q	89 F	139 F
DOMINATOR	109 F	159 F
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
DRAGON SPIRIT	99 F	149 F
DYNAMITE DUX	97 F	147 F
GALAXIE FORCE II	119 F	144 F
GAZZA'S SOCCER	129 F	169 F
GHOSTBUSTER II	101 F	139 F
GHOULS 'N' GHOSTS	95 F	145 F
GREAT COURT	145 F	189 F
HARD DRIVING	99 F	149 F
IRON LORD	175 F	225 F
KNIGHT FORCE	129 F	169 F
KICK OFF	129 F	169 F
LE MARAUDER		165 F
MOT	109 F	149 F
MYTH	129 F	149 F
NINJA WARRIOR	89 F	139 F
NIGHT HUNTER	NC	NC
OPERATION THUNDERB.	95 F	139 F
P-47	95 F	145 F
PICTIONARY	195 F	269 F
PASSING SHOT	99 F	149 F
POWERDRIFT	99 F	144 F
RAINBOW ISLAND	95 F	145 F
RALLY CROSS	119 F	159 F
ROCK AND ROLL	95 F	145 F
SPHAIRA		189 F
SPHERICAL	95 F	145 F
SUPER WONDERBOY	95 F	145 F
SUPER PUFFY'S	125 F	169 F
THE STRIDER	89 F	139 F
TOM ET JERRY No II	119 F	159 F
TOOBIN	95 F	145 F
TURBO OUTRUN	95 F	145 F
TUSKER	99 F	149 F
WILD STREETS	125 F	165 F
UNTOUCHABLE	95 F	145 F

COMPILATIONS	K7	DK
TOP D'OR VOL 1 (AFTERBURNER+ZYNAPS+SKATEBALL+NAVY MOVES+ STAR WARS+STRIKE FORCE HARRIER)	147 F	190 F
TOP D'OR VOL 2 (LAST NINJA 2+IKARI WARRIOR+TT RACER+ EXOLON+SKATEBALL+LIVE AND LET DIE)	147 F	190 F
MASTER SKATE (SKATEBALL+LIVE LET DIE+STAR WARS+FURY+ TETRIS+TOMAHAWK+MANGE CAILLOUX+ATF+ EXOLON+METHERWORLD)		209 F
SIX SUPER CARS (NIGEL MANSELL+3D GRAND PRIX+ASPHALT+ OVERLANDER+FURY+BUGGY 2)	139 F	189 F
TOP 17 (AIRWOLF+BATTY+BATTLE SHIPS+SIGMA 7+ BOMB JACK 1&2+COMBAT LYNX+COMMANDO+ CRITICAL MASS+DEEPSTRIKE+SABOTEUR +SABOTEUR 2+SCOOBYDOO+THANATOS+ TURBO SPIRIT+1942)	159 F	219 F
The STORY SO FAR V2 (SPACE HARRIER+BEYOND ICE PALACE+ LIVE LET DIE+HOPPING MAD+OVERLANDER)	129 F	149 F
BEST OF VOL II (FOOTBALL MANAGER II+HOT SHOT+ZOMBI+ TETRIS+LE NECROMANCIEN)	129 F	189 F
THRILL TIME PLATINIUM (BUGGY BOY+THUNDERCATS+SPACE HARRIER+ B.ICE PALACE+LIVE LET DIE+OVERLANDER+ HOPPING MAD+GOST GARIANOS+DRAGON LAIR +IKARI WARRIOR)	139 F	195 F
SILVER COLLECTION (SKATEBALL+PACMANIA+INT.SOCCER+STARWARS +STRIKE FORCE HARRIER+IKARI WARRIORS)	155	199 F

HIT-PARADE

	K7	DK
3D GRAND PRIX	114 F	154 F
AIRBORNE RANGER	136 F	179 F
ASPAR GRAND PRIX	119 F	169 F
ACTION FIGHTER	109 F	159 F
BUFFALO BILL	119 F	159 F
CHUCK YEAGER	95 F	145 F
CARRIER COMMAND		189 F
CRAZY CARS II	125 F	165 F
DRAGON NINJA	89 F	139 F
FIGHTING SOCCER	99 F	149 F
F15 STRIKE EAGLE		145 F
GUNSHIP	175 F	225 F
H.A.T.E	85 F	125 F
HEROES OF THE LANCE	95 F	199 F
HIGHWAY PATROL		189 F
I.S.S	89 F	139 F
LAZER SQUAD	129 F	159 F
LE MAITRE ABSOLU		187 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
MANOIR DE MORTEVILLE		175 F
NAVY MOVES	97 F	159 F
NIGEL MANSELL	89 F	139 F
OMEYAD		187 F
PACMANIA	95 F	141 F
PERMIS DE TUER	95 F	145 F
RICK DANGEROUS	95 F	145 F
RUNNING MAN	89 F	139 F
SAVAGE	55 F	75 F
SHINOBI	95 F	145 F
SOCCER MICROPROSE	99 F	155 F
STARWARS TRILOGY	147 F	219 F
THUNDERBIRDS	119 F	159 F
VINDICATORS	89 F	139 F
VIGILANTE	95 F	141 F

TRÈS SOFT LES CADEAUX!



POUR UNE COMMANDE DE

2 LOGICIELS :
LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT

3 LOGICIELS :
LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT + LA TROUSSE

OU LA REMISE DE 10 %

EDUCATIFS
(en disk pour 6128)

FUN SCHOOL 2 (- de 6 ans)	149 F
FUN SCHOOL 2 (6 a 8 ans)	149 F
FRANCAIS CP-CE1	219 F
FRANCAIS CM	199 F
FRANCAIS REUSSITE 6ieme	159 F
FRANCAIS REUSSITE 5ieme	159 F
FRANCAIS REUSSITE 4ieme	159 F
FRANCAIS REUSSITE 3ieme	159 F
MATHS SUCCES 6ieme	159 F
MATHS SUCCES 5ieme	159 F
MATHS SUCCES 4ieme	159 F
MATHS SUCCES 3ieme	159 F
ANGLAIS DEBUTANT	189 F
ANGLAIS CONFIRME (4/3*)	189 F
BALLADE OUTRE RHIN	199 F
ENIGME A OXFORD (4/3*)	219 F
ENIGME A MADRID (4/3*)	219 F
ENIGME A MUNICH (4/3*)	219 F

UTILITAIRES
(en disk pour 6128)

HOUSE MUSIC SYSTEM	319 F
ADVANCED OCP ART STUDIO	259 F
GESTION BUDGET FAMILIAL	279 F
PACK PRINTER CPC	459 F
PACK GESTION CPC	675 F
LA SOLUTION CPC	579 F
TASPRINT	307 F
TEXTOMAT	330 F

ATARI ST

PROCHAINEMENT

DRAGON FLIGHT	NC
SPACE ACE	445 F
LORD OF RISING SUN	279 F
LIVERPOOL	NC

NOUVEAUTES

EAGLES'S RIDER	240 F
ROCK STAR	277 F
THE TELLER	NC
TOWER OF BABEL	239 F
SPACE HARRIER 2	190 F
MAUPITI ISLAND	285 F
HOT ROD	240 F
HARLEY DAVIDSON	275 F
ULTIMA V	275 F
CYBERBALL	190 F
THE KRYSTAL (V.F)	275 F
NORTH SEA INFERNO	190 F
ELVIRA	285 F
AQUANAUT	240 F
ALTERED BEAST	195 F
AUSTERLITZ	269 F
B.A.T	379 F
BAD COMPAGNY	240 F
BEVERLEY HILL COP	259 F
BOMBER	285 F
BLOODWYCH	247 F
BLADE WARRIOR	229 F
CABAL .	197 F
CHAMBER OF SHAOLIN	219 F
CHASE H.Q	195 F
CHAOS STIKE BACK	229 F
CHESSPLAYER	269 F
CORSAIRES	229 F
E.S.S	279 F
DARK CENTURY	259 F
DOGS OF WAR	219 F
DOUBLE DRAGON II	195 F
DRAGON'S OF FLAME	240 F
DYNAMIC DEBUGGER	269 F
EXTRA TIME (kick off)	119 F
GALAXIE FORCE II	249 F
GAZZA'S SOCCER	239 F
GHOSTBUSTER II	237 F
GHOULS'N' GHOSTS	189 F
GREAT COURT	249 F
HARD DRIVING	197 F
HOUND OF SHADOW	245 F
HILLSFAR	249 F
HIGHWAY PATROL II	229 F
INTERPHASE 3D	247 F
INTRUDERS	249 F
IRON LORD	289 F
KNIGHT FORCE	249 F
MANIAC MANSION (VF)	249 F
MOT	229 F
NINJA WARRIOR	190 F
NAVY MOVES	239 F
NORTH AND SOUTH	239 F
ONSLAUGH	189 F
P-47	230 F
PAPERBOY	199 F
PASSING SHOT	221 F
RALLY CROSS	249 F
RED STORM RISING	269 F
ROCK AND ROLL	179 F
ROGER RABBIT	235 F
SHINOBI	179 F
SOLDIER 2000	195 F
SPIDERMAN	259 F
STARBLAZE	219 F
SUPER WONDERBOY	195 F
TABLE TENNIS SIMULATION	219 F
THE STRIDER	169 F
TOM ET JERRY No II	269 F
TURBO OUTRUN	187 F
TV SPORT FOOTBALL	249 F
TWIN WORLD	239 F
UNTOUCHABLES	175 F
WALL STREET	269 F
WILD STREET	259 F
XENON II	247 F

COMPILATIONS

THE STORY SO FAR V1 (B.THE ICE PALACE+IKARI WARRIOR +BUGGY BOY+BATTLE SHIP)	195 F
THE STORY SO FAR V3 (THUNDERCATS+BOMBJACK+SPACE HARRIER+LIVE AND LET DIE)	195 F

MASTER COLLECTION (NIGEL MANSELL+HOT SHOT+MARBLE MADNESS+FOOTBALL MANAGER II)	249 F
TRIAD II (BAAL+MENACE+TETRIS)	239 F
ARCADE COLLECTION (NAVY MOVE,STARWARS,GAME OVER 2 IKARI WARR.,STRIKE FORCE HARRIER	289 F
STARWARS TRILOGY (LA GUERRE DES ETOILES+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE+RETURN OF JEDI)	269 F

OFFRE SPECIALE ★ — 10%
pour toute commande de 3 logiciels

HIT-PARADE

HELLRAIDER	189 F
ARMADA	299 F
ASPAR GRAND PRIX	239 F
BATTLE CHESS	247 F
BLOOD MONEY	239 F
CALIFORNIA GAMES	195 F
CONFLICT EUROPE	247 F
COMMANDO	199 F
CRAZY CARS II	247 F
DAY OF THE VYPER	269 F
DRAGON SPIRIT	195 F
DUNGEON MASTER	239 F
DYNAMITE DUX	195 F
EYE OF HORUS	249 F
ESKIMO GAMES	269 F
F16 COMBAT PILOT	229 F
FALCON	235 F
FALCON MISSION No 1	197 F
FERRARI FORMULA 1	239 F
FIGHTING SOCCER	249 F
GOLDRUSH	247 F
KICK OFF	267 F
KING QUEST IV	289 F
LASER SQUAD	219 F
MOONWALKER	195 F
MANHUNTER II	249 F
NIL DIEU VIVANT	295 F
PERMIS DE TUER	195 F
POPULOUS	247 F
POPULOUS SCENERY No 1	97 F
RICK DANGEROUS	249 F
ROLLER COASTER	219 F
R.V.F HONDA	267 F
ROCKET RANGER	269 F
SILKWORM	197 F
STUNT CAR	239 F
TERRY BIG ADVENTURE	219 F
WATERLOO	245 F

COMMODORE 64

NOUVEAUTES

	K7	DK
RAINBOW ISLANDS	99 F	149 F
WEIRD DREAMS		149 F
SPACE HARRIER II		147 F
MOT	95 F	149 F
AFTER THE WAR	95 F	145 F
CHAMBER OF SHAOLIN	95 F	145 F
NORTH SEA INFERNO	95 F	145 F
WILD STREET	134 F	145 F
BOMBER	169 F	229 F
HOT ROD	95 F	145 F
DRAGON SPIRIT	109 F	149 F
GHOSTBUSTER II	99 F	139 F
SUPER WONDERBOY	99 F	139 F
KICK OFF	129 F	169 F
FIGHTING SOCCER	125 F	165 F
POWER DRIFT	99 F	139 F
STUNT CAR	169 F	219 F
THRILL TIME PLAT.	135 F	179 F
DRAGON WARS		189 F
BEVERLY HILL COP		159 F
TEST DRIVE II		189 F

Ne cherchez plus,
les Nouveautés au meilleur prix
sont chez **STARSOFT**

MINITEL
3615
Clubtel*
STAR

AMIGA

NOUVEAUTES

UNREAL	279 F
ROCK STAR	277 F
RAINBOW ISLAND	229 F
BLOCK OUT	288 F
SCRAMBLE SPIRITS	190 F
TV SPORTS BASKETBALL	269 F
AUSTERLITZ	269 F
SPACE HARRIER 2	190 F
HOT ROD	240 F
MAUPITI ISLAND	289 F
BAD COMPAGNY	230 F
HARLEY DAVIDSON	275 F
CYBERBALL	190 F
AQUANAUT	240 F
NORTH SEA INFERNO	190 F
BLOODWYCH DATA DISK	159 F
BLADE WARRIOR	247 F
BEACH VOLLEY	219 F
BOMBER	285 F
CHAMBERS OF SHAOLIN	269 F
CORSAIRES	259 F
DAY OF VIPER	269 F
DOUBLE DRAGON II	189 F
DRAGON SPIRIT	199 F
DRAGON'S FLAME	227 F
DYNAMIC DEBUGGER	249 F
EXTRA TIME (kick off)	119 F
GAZZA'S SOCCER	239 F
GHOSTBUSTERS II	237 F
GHOULS 'N' GHOSTS	208 F
HARD DRIVIN	197 F
HILLSFAR	240 F
INTERPHASE 3D	247 F
IRON LORD	289 F
IT COME FROM DESERT	288 F
LEISURE S. LARRY 2	297 F
MANIAC MANSION (VF)	249 F
MUSCLES CARS	147 F
MOT	259 F
NINJA WARRIOR	195 F
OPERATION THUNDERBOLT	195 F
POLICE QUEST 2	249 F
POPULOUS SCENERY 1	95 F
POWER DRIFT	237 F
SCENERY HAWAI	190 F
SHINOBI	179 F
SPACE ACE	445 F
STUNT CAR	239 F
STARWARS TRILOGY	249 F
SUPER WONDERBOY	245 F
STARFLIGHT	269 F
THE CYCLES	269 F
THE STRIDER	219 F
TURBO OUTRUN	210 F
TWIN WORLD	239 F
WINDWALKER	289 F
WALL STREET	219 F
WILD STREET	249 F

COMPILATIONS

TOP HIT AMIGA (NAVY MOVES+TETRIS+ZYNAPS+ NIGEL MANSELL)	179 F
MAGNUM 4 (OPERATION WOLF+AFTERBURNER+ DOUBLE DRAGON+BATMAN CAPED..)	279 F

HIT PARADE

AFTER THE WAR	190 F
GREAT COURT	249 F
BATMAN The MOVIE	219 F
BATTLE SQUADRON	259 F
CHESSPLAYER	269 F
CONTINENTAL CIRCUS	197 F
SHADOWS OF THE BEAST	293 F
BLOODWYCH	269 F
CONFLICT EUROPE	288 F
DEMON'S WINTER	286 F
DUNGEON MASTER	223 F
DYNAMITE DUX	269 F
F16 COMBAT PILOT	243 F
FALCON	289 F
MISSION FALCON	197 F
FIENDISH FREDDYS	272 F
FIGHTING SOCCER	269 F
GALAXIE FORCE	269 F
GOLD RUSH	296 F
GD PRIX CIRCUIT	229 F
GUNSHIP	225 F
HORSE RACING	269 F
LORD OF RISING SUN	288 F
ONSLAUGH	158 F
PAPERBOY	112 F
POPULOUS	239 F
RALLY CROSS	259 F
ROLLER COASTER	219 F
SWORD OF TWILIGHT	226 F
RICK DANGEROUS	227 F
SAVAGE	197 F
SILK WORM	197 F
SOCCER MICROPROSE	219 F
TEST DRIVE II	265 F
T.D.2 SC CALIFORN	190 F
T.D.2 SC CARS	160 F
TOM ET JERRY No II	269 F
THUNDERBIRDS	269 F
TV SPORTS	317 F
WATERLOO	288 F
XENON 2	247 F

Dément !
Un catalogue tout en couleurs
à chaque commande

COMPILATIONS

THE STORY SO FAR V1 (B. ICE PAL.+IKARI WARRIORS +BUGGY BOY+BATTLE SHIP)	221 F
THE STORY SO FAR V3 (THUNDERCATS+BOMBJACK+ LIVE LET DIE+SPACE HARRIER)	221 F
THRILL TIME PLAT. II (THUNDERCATS+BUGGY BOY+BOMB JACK+SPACE HARRIER+B.ICE PAL. +BATTLESHIP+LIVE LET DIE+ IKARI WARRIOR)	269 F
ACTION AMIGA (DEFLECTOR+ARTURA+CYBERNOID +MOTOR MASSACRE+TECHNOCOP)	259 F

PC et COMPATIBLES

NOUVEAUTES

DEJA VU II	288 F
BLOCK OUT	288 F
DRAGON'S LAIR	469 F
TANGLED TALES	288 F
TV SPORT FOOTBALL	288 F
KNIGHT OF LEGEND	288 F
SWORD OF THE SAMURAI	295 F
COLONEL BEQUEST	429 F
ELVIRA	269 F
THE KRYSTAL (VF)	269 F
HARD DRIVING	240 F
SPACE HARRIER 2	227 F
HARPOON	315 F
TOOBIN	226 F
HARLEY DAVIDSON	289 F
WOLFPACK	NC F
WINDWALKER	317 F
MANIAC MANSION (VF)	249 F
STARFLIGHT II	249 F
STUNT CAR	239 F
XENON 2	245 F
BOMBER	336 F
INDIANAPOLIS 500	240 F
BLADE WARRIOR	259 F
BRUCE LEE LIVES	269 F
BUDOKAN	229 F
DRAGON'S OF FLAME	240 F
DUNGEON MASTER	384 F
GHOSTBUSTERS II	319 F
FERRARI F1	239 F
GREAT COURT	269 F
KNIGHT FORCE	229 F
M1 TANK Mirrorsoft	379 F
POPULOUS	239 F
THE CYCLES	269 F

HIT PARADE

ABRAHAMS BATTLE TANK	259 F
ARCHIPELAGOS	249 F
AUSTERLITZ	269 F
BATTLE OF BRITAIN	289 F
BARBARIANS+ANTIRIAD	253 F
BLOODWYCH	269 F
BLUE ANGELS	269 F
CHUCK YEAGER 2.0	269 F
CORSAIRES	269 F
CRAZY CARS II	245 F
E.S.S	279 F
F15 N°2	349 F
F19	365 F
FRIENDISH FREDDYS	317 F
GD PRIX CIRCUIT	229 F
HILLSFAR	245 F
KING QUEST IV	349 F
RICK DANGEROUS	255 F
LEISURE SUIT LARRY 3	329 F
M1 TANK PLATOON	399 F
MOT	269 F
POPULOUS SCENERY 1	89 F
SOCCER	245 F
SPACE QUEST III	249 F
TEST DRIVE II	240 F
VETTE	299 F
WATERLOO	288 F
MEGA PACK II PC (CIRCUS GAME+SUMMER OLYMPIAD +WINTER OLYMPIAD 88)	269 F

CONSOLES

ATARI 2600

LA CONSOLE ..... (+2 Manettes+1 Jeu)	475 F
DESERT FALCON	139 F
DARK CHAMBER	125 F
F14 TOMCAT	155 F
GALAXIAN	99 F
GHOSTBUSTER II	155 F
JUNGLE HUNT	99 F
KUNG FU MASTER	155 F
FOOTBALL SOCCER	99 F
MARIO BROS	99 F
POLE POSITION	99 F
RIVERAID	155 F
REAL TENNIS	99 F
SUMMER GAMES	159 F
WINTER GAMES	159 F

ATARI XE ET XL (CART)

DONKEY KONG	149 F
DEFENDER	95 F
MISSILE COMMAND	105 F

JOYSTICKS et PERIPHERIQUES

JOYSTICKS

ACE II	59 F
FAST WINNER	95 F
FAST WINNER TURBO	129 F
KONIX NAVIGATOR	149 F
KONIX SPEEDKING	109 F
TURBO BLASTER	110 F
PROFESSIONAL STANDARD	139 F

DISQUETTES VIERGES

DISK 3" (par 10)	189 F
DISK 3.5" (par 10)	109 F

BOITES DE RANGEMENT

Pour 40 disk 3" ou 3.5"	89 F
" 80 " "	129 F
Pour 50 disk 5.25	89 F
" 100 " "	129 F
TAPIS SOURIS	59 F

PC ENGINE NEC

CONSOLE NEC(peritel)	1490 F
CONSOLE NEC (+1 JEU) (PC Engine peritel)	1790 F
GUNHED	475 F
PARANOIA	425 F
BLODIA	325 F
CHASE H.Q	475 F
SIDE ARMS	425 F
TAITO MOTOR BIKE	475 F
TIGER HELI	475 F
ATOMIC ROBO KID	475 F
NINJA WARRIOR	475 F
ALTERED BEAST	475 F
BREAK IN	375 F
BLOODY WOLF	475 F
CYBER CROSS	475 F
DEEP BLUE	425 F
F1 TRIPLE BATTLE	475 F
FANTAZY ZONE	395 F
FINAL LAP	475 F
GALAGA 88	325 F
HEAVY UNIT	475 F
KNIGHT RIDER	475 F
CHAN & CHAN	329 F
LEGENDARY AXE	475 F
MR HELI	475 F
P 47	475 F
PACLAND	425 F
PC KID	475 F
PRO BASKET	475 F
R TYPE	425 F
SHINOBI	475 F
SON & SON II	425 F
SPACE HARRIER	375 F
VIGILANTE	475 F
WATARU	375 F
WINNING SHOT	429 F
WORLD COURT TENNIS	399 F

ACCESSOIRES

JOYPAD+ADAPT 2 JOUEUR	325 F
SUPERJOYSTICK	379 F
JOYSTICK XE-1 PRO	815 F
ADAPTATEUR 5 JOYPADS	275 F
LECTEUR CD Rom	3890 F

NOUS CONTACTER POUR LES JEUX SUR CD Rom

LECTEURS EXTERNES

LECTEUR EXTERNE AMIGA 3.5" ROCTEC.....	990 F
LECTEUR EXTERNE AMIGA 3.5" CUMANA	990 F
LECTEUR EXTERNE AMIGA 5.25" ROCTEC.....	1700 F
LECTEUR EXTERNE AMIGA 5.25" CUMANA	1700 F
LECTEUR EXTERNE ATARI ST 3.5" ROCTEC	990 F
LECTEUR EXTERNE ATARI ST 3.5" CUMANA	990 F
LECTEUR EXTERNE ATARI ST 5.25" ROCTEC	1790 F
LECTEUR EXTERNE ATARI ST 5.25" CUMANA	1790 F
LECTEUR EXT. AMSTRAD PC 2086 5.25" ROCTEC.....	1690 F
LECTEUR EXT. AMSTRAD PC 2286/2386 5.25" ROCTEC	2090 F

"Pour connaître la disponibilité de vos logiciels, nous contacter au 05 05 13 00.

BON DE COMMANDE N° 504

(libellé en lettres majuscules)

à retourner à :

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES
STARSOFT
B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion				+ 50 francs	
				Frais de Port et Emballage	+ 15 francs
				C.R.	
				TOTAL	

N° Client (si connu) .....
NOM .....
Prénom .....
Date de naissance .....
Adresse .....
Ville .....
Code postal ..... Tél. .....

MODE DE REGLEMENT

O Chèque O Mandat-Poste
Contre-Remboursement + 20 francs

Payez par Carte Bancaire

Date d'expiration ...../..... Signature,

carte bleue

EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.

** "La réduction de 10 % ne s'applique pas sur les promotions !...*

LES PACKS CADEAUX amie

PACK N° 1 :
10 LOGICIELS, 1 SUPER MANETTE

PACK N° 2 :
PACK N° 1 + 1 TAPIS SOURIS,
10 DISQUES VIERGES,
100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

amie LE PRO.

LES PACKS CADEAUX amie

PACK N° 3 : Logiciel AEGIS ARTPAK, Logiciel AEGIS ANIMATOR, Logiciel AEGIS DRAW, Logiciel ARAZOK'S TOMB + 100 logiciels du Domaine Public.

PACK CADEAU MEGAPAGE :
Logiciel LE REDACTEUR
+ Logiciel TIME WORK PUBLISHER

AMIGA 500

PROMO
AMIGA 500
+ PACK CADEAU N° 1 ou 50 DISQUETTES 3" 1/2
3 390 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084 S
+ PACK CADEAU N° 2 ou 100 DISQUETTES 3" 1/2
5 990 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
3 790 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ EXTENSION 512 K
6 590 F

ATARI 520 STE & 1040 STE

PROMO
ATARI 520 STE
+ PACK CADEAU N° 1 ou 50 DISQUETTES 3" 1/2
3 490 F

PROMO
ATARI 520 STE
+ MONITEUR COULEUR
+ PACK CADEAU N° 2 ou 100 DISQUETTES 3" 1/2
5 490 F

PROMO
ATARI 1040 STE
+ PACK CADEAU N° 2 ou 70 DISQUETTES 3" 1/2
4 490 F

PROMO
ATARI 1040 STE
+ MONITEUR COULEUR
+ PACK CADEAU N° 2 ou 120 DISQUETTES 3" 1/2
6 490 F

AVRIL

Le mois des super cadeaux chez

amie

PROMOS NON CUMULABLES, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

AMIGA 2000

PROMO
AMIGA 2000
+ PACK CADEAU N° 3
8 200 F

PROMO
AMIGA 2000
+ MONIT. COUL. 1084
+ PACK CADEAU N° 3
10 200 F

PROMO
AMIGA 2000
+ MONIT. COUL.
+ ÉMULATEUR XT
+ PACK CADEAU N° 3
11 990 F

PROMO
AMIGA 2000
+ MONIT. COUL.
+ ÉMULATEUR AT
+ PACK CADEAU N° 3
15 990 F

ATARI MEGA ST

PROMO
MEGA ST1
+ 100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
5 290 F

PROMO
MEGA ST1
+ MONIT. MONO SM 124
+ Pack cadeau MEGAPAGE
6 490 F

PROMO
MEGA ST4
+ 100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
13 500 F

PROMO
MEGA ST4
+ MONIT. MONO SM 124
+ Pack cadeau MEGAPAGE
14 700 F

PÉRIPHÉRIQUES

CADEAU
10 % DE VOTRE ACHAT EN DISQUETTE VIERGE
A 6,40 F L'UNITÉ

PÉRIPHÉRIQUES A 500

LECTEURS
3" 1/2 Externe 890 F
5" 1/4 Externe 1590 F

EXTENSION MÉMOIRE
512 Ko 890 F
512 Ko + Horloge 1.190 F

DISQUES DURS
A 590 20 Mo 4.990 F
+ 1 Mo Mémoire 1.190 F

MONITEURS
1084 Stéréo 2.590 F
PHILIPS 8832 2.290 F
MULTISYNCHRO 4.990 F

SON
INTERFACE MIDI BUS 500 F
PERFECT SOUND 890 F
AMAS 1.190 F

VIDÉO
DIGIVIEW GOLD 1.790 F
GENLOCK GST 30XP 3.990 F
GENLOCK GST GOLD 5.290 F
HOME VIDÉO KIT 4.490 F
MINI GEN 1.390 F

SCANNERS
PRINT TECHNICK A4 4.990 F
HANDY SCANNER TYPE 10 2.990 F

TABLETTES GRAPHIQUES
CRP A4 4.990 F
CRP A3 7.990 F

SOURIS
CONTRIVER 350 F
CORD LESS 890 F
TRACK BALL N.C.

DIVERS
MOUSE MASTER 270 F
MINI AMP 3 280 F
MINI AMP 5 870 F

PÉRIPHÉRIQUES A 2000
LECTEUR INTERNE 3" 1/2 1.100 F
EXTENSION 2 Mo 3.890 F
DISQUE DUR 20 Mo 3.850 F
DISQUE DUR 45 Mo 7.690 F
CARTE FLICKER FIXEN 4.490 F
CARTE PASSERELLE XT 2.490 F
CARTE PASSERELLE AT 5.490 F

PÉRIPHÉRIQUES

CADEAU
10 % DE VOTRE ACHAT EN DISQUETTE VIERGE
A 6,40 F L'UNITÉ

LECTEURS
3" 1/2 Externe 890 F
5" 1/4 Externe 1650 F

DISQUES DURS
MEGA FILE 30 4.200 F
MEGA FILE 60 6.990 F
MEGA FILE 44 8.000 F
CARTOUCHE MEGA FILE 44 990 F

MONITEURS
SM 124 1.200 F
COULEUR SC 1425 2.490 F
MULTISYNE EIZO 4.990 F

TABLETTES GRAPHIQUES
PRINT CRP A4 4.990 F
PRINT CRP A3 8.490 F

SCANNERS
PRINT TECHNIC 4.990 F
HANDY SCANNER 2.990 F

SON
ST REPLAY 4 670 F
ST REPLAY PRO 1.300 F
MASTER SOUND 540 F
FM MELODY MAKER (470) 790 F

VIDÉO
PRO 89 2.290 F
VIDI ST + 22 DIXIMAGE 2.300 F

ÉMULATEURS
PC SPEED 2.490 F
SUPER CHARGER 2.890 F
SPECTRE GCR 3.890 F
ALADIN 2.490 F

DIVERS
SOURIS ANCO 390 F
TRACK BALL 3.990 F
TUNER TECH 1.190 F
SOURIS BMC 895 F
COMMUTATEUR N/B COULEUR 200 F
COMMUTATEUR LECTEUR 300 F

LES Plus d'amie

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 2 ans
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.48.20**
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.96.89**
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.96.18**
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	**43.38.18.09**
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	**43.57.82.05 43.38.46.40**
OCCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.42.50.42**
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.47.74.11**

aMIE LE PRO.

LOGICIELS

CADEAU
4 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC POUR L'ACHAT D'UN JEU

LOGICIELS LUDIQUES	AMIGA	ATARI
AFTER THE WAR	190 F	190 F
ALTERED BEAST	260 F	180 F
BEACH VOLLEY	270 F	200 F
BOMBER	280 F	280 F
DOUBLE DRAGON II	190 F	180 F
DRAKKHEN	280 F	250 F
DRAGONS BREATH	250 F	250 F
FINAL COMMAND	240 F	240 F
FRED	240 F	240 F
FULL METAL PLANET	260 F	230 F
GHOSTBUSTERS II	260 F	230 F
GHOUSTS'N'GHOSTS	210 F	230 F
HARRICANA	220 F	220 F
HIGHWAY PATROL II	230 F	230 F
HOLE IN ONE	N.C.	N.C.
HOUND OF SHADOW	230 F	240 F
INDY LAST CRUSADE	290 F	240 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	290 F	230 F
NINJA WARRIORS	250 F	180 F
OPERATION THUNDERBOLT	270 F	170 F
PARIS DAKAR	230 F	210 F
RAINBOW ISLAND	260 F	190 F
SPACE ACE	410 F	410 F
SPACE HARRIER II	190 F	180 F
STUNT CAR RACER	240 F	210 F
SUPER CARS	180 F	200 F
TENNIS CUP	230 F	230 F
THE LOST DUTCH MAN MINE	N.C.	N.C.
VROOM	N.C.	N.C.
WATERLOO	270 F	280 F
WEIRD DREAMS	240 F	200 F
WILD STREETS	220 F	210 F
X-OUT	190 F	170 F

CADEAU
1 LOGICIEL DE JEU SURPRISE POUR L'ACHAT D'UN LOGICIEL UTILITAIRE

LOGICIELS UTILITAIRES	
AMAX	1.500 F
DELUXE PAINT III	790 F
DELUXE VIDEO III	750 F
DIGIPAINT 3	850 F
EXCELLENCE !	2.100 F
FANTAVISION	450 F
KINDWORDS	580 F
LATTICE C	2.450 F
MASTER SOUND	380 F
PERFECT SOUND 3.0	950 F
PROVIDEO PLUS	2.800 F
SCULPT 3D XL	1.200 F
SCULPT 4D JUNIOR	1.300 F
TV*TEXT	800 F
VIDEO GENERIC MASTER	890 F
UTILITAIRES ATARI	
BACKER CAD	990 F
BACKER CALC	1.590 F
CALAMUS	2.900 F
CALAMUS FONT	N.C.
DIDOT	740 F
DACTYLE	250 F
GESTOCK 90	1.590 F
L.D.W.	1.400 F
PACK DIGIT: VIDI ST+ZZ MIXIMAGE	2.320 F
PACK GFA	790 F
P.P.M. 1.70	2.490 F
P.P.M. FONTS	450 F
SCARABUS	350 F
SCRIPT	790 F
SPECTRUM 512	590 F
TURBO ST	390 F
U.I.S. II	230 F

IMPRIMANTES

CADEAU
500 FEUILLES PAPIER LISTING + 1 ROULEAU ENCREUR

CITIZEN	
120 D	1.590 F
SWIFT 24	3.990 F
STAR	
LC 10	1.890 F
LC 10 COULEUR	2.300 F
LC 24-10	3.190 F
EPSON	
LX 800-400	2.400 F
LQ 500-400	3.790 F
COMMODORE	
MPS 1230	1.590 F
MPS 1500 COULEUR	2.300 F

ACCESSOIRES

JOYSTICKS	
CTS	170 F
RACEMAKER	290 F
MULTICOLOUR	140 F
WICO	260 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	350 F
COBRA	450 F
JET FIGHTER	170 F
BOÎTES DE RANGEMENT (avec clés)	
50 DISKS	50 F
90 DISKS	90 F
POSSO	139 F
HOUSSES	
CLAVIER	70 F
MONITEUR	80 F
IMPRIMANTE	80 F
CÂBLES	
IMPRIMANTES	150 F
PÉRITEL	250 F
RS 232	150 F
PROLONGATEUR JOY	50 F

CONSOMMABLES

RUBANS ENCREURS	
80 COLONNES NOIR	50 F
132 COLONNES NOIR	100 F
80 COLONNES COULEUR	120 F
PAPIER LISTING	
500 FEUILLES FORMAT A4	70 F
1.000 FEUILLES FORMAT A4	130 F

DISQUETTES 3" 1/2 DF DD
par 100 : **5,50 F** l'unité
par 50 : **5,90 F** l'unité
par 10 : **6,40 F** l'unité

NE PERDEZ PLUS VOTRE TEMPS
A REVENDRE VOTRE VIEIL ORDINATEUR.
aMIE ACHÈTE COMPTANT ET AU MEILLEUR PRIX
ATARI - COMMODORE -
AMIGA-COMPATIBLES PC et PÉRIPHÉRIQUES
Téléphonez à M. STÉPHANE au 43.38.46.40

OCCASIONS

MATÉRIEL RÉVISÉ, TESTÉ, GARANTI 1 AN.

COMMODORE	
C 64	490 F
C 128	800 F
C 128 D	1.800 F
LECTEUR 1541	650 F
LECTEUR 1571	950 F
AMIGA	
AMIGA 500	2.900 F
AMIGA 1000	2.700 F
AMIGA 2000	6.990 F
AMSTRAD	
CPC 464 MONO	900 F
CPC 464 COULEUR	1.500 F
CPC 6128 MONO	1.800 F
CPC 6128 COULEUR	2.800 F
ATARI	
520 STF	2.000 F
1040 STF	3.000 F
MONITEURS	
MONOCHROME HERCULE	550 F
COULEUR C64	1.200 F
MONOCHROME ATARI	900 F
COULEUR ATARI, AMIGA	1.800 F
IMPRIMANTES	
9 AIGUILLES : A PARTIR DE	600 F
24 AIGUILLES : A PARTIR DE	1.500 F

NOMBREUX LOTS DE LOGICIELS BRADÉS, A PARTIR DE 10 F

NOS FORFAITS RÉPARATIONS

COMMODORE	
64 - 128 - 1541 - 1571	380 F
AMIGA	
A 500 - A 1000 - A 2000	720 F
AMSTRAD	
CPC 464 - CPC 6128	420 F
ATARI	
500 STF - 1040 STF - 520 STE	420 F
MONITEURS MONOCHROMES	490 F
MONITEURS COULEUR	650 F
EXTENSIONS 520 STE	
EXTENSION 1 Mo :	890 F
EXTENSION 2 Mo :	2.490 F
EXTENSION 4 Mo :	4.990 F
EXTENSION 520 STF	
EXTENSION 1 Mo :	890 F

- *Interventions et réparations par techniciens qualifiés, garanties 1 mois.*
- *Garantie d'origine assurée après modifications.*
- *Dépannage des appareils achetés chez nos concurrents, ceux qui vous ont garanti un service après-vente sans mauvaises surprises!*

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____

ADRESSE _____

_____

VILLE _____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TÉL _____

MON ORDINATEUR _____

_____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE _____ SIGNATURE

SCOR - TI 4.90. RC 86 B 2526.



Un pirate... original

J'habite l'île de la Réunion. A l'origine, j'avais un *6128 Amstrad*. Je l'ai vite changé contre un *Atari* qui, il faut bien le dire, était (et est toujours) plus attrayant. Je n'avais que des copies pirates, quelques-unes avec de superbes démos, mais jamais avec des options du genre vies infinies, etc. C'était bien, très bien même. On m'a parlé de l'*Amiga*... j'ai vendu mon *Atari* et j'en est pris un (d'*Amiga*). Là aussi, des contacts, j'en ai eu pas mal (en métropole exclusivement). Je faisais toujours dans la copie... (faut dire, à 300 balles ou plus en France métropolitaine et à 400 ou 500 F l'original dans mon île...). Pour les copies, donc, ma conscience était plus que tranquille. Je n'avais pas cette impression bizarre de m'être fait avoir en achetant un navet d'original à un prix dépassant les limites de la décence. Maintenant, parlons de l'*Amiga*. C'est vrai, de part sa constitution, l'*Amiga* est supérieur à l'*Atari*, tant sur le plan graphique que sonore. Sur l'*Amiga* j'avais 150 disquettes, principalement des jeux. Le hic, avec ces jeux, c'est qu'ayant des options *« illimited lives, no collisions »* etc., ils perdent tout intérêt. Je ne m'accroche plus autant qu'avant un jeu. Je met l'option d'immortalité et j'en ai pour 5 minutes. Le dernier en course, c'était *Battle Squadron*. C'est vrai, il est génial, mais avec l'option d'immortalité, il est au placard au bout de 2 minutes. En résumé, j'avais un *Amiga* et toutes les news du moment... j'étais écœuré de cet ordinateur, de cette logithèque des plus fournies et, paradoxalement, des plus dépourvues d'intérêt. Aaah, si ces messieurs les pirates se décidaient, enfin, à ne plus mettre des options de ce genre sur les programmes « crackés »... J'ai donc vendu mon *Amiga* et j 'ai repris un *Atari*, moins beau, c'est vrai. Mais sur l'*Atari*, je n'ai pas d'option d'immortalité, et puis, ce n'est pas mal non plus. Je m'accroche quand je joue, j'ai retrouvé le goût de vivre, de jouer. J'ai toujours des copies pirates ; si dans le commerce, le prix des originaux variait entre 50 et 100 F, je n'aurais que des originaux chez moi, mais il ne faut pas rêver... Je vous envoie un rayon de soleil... **Claude**

■ *Les pirates se priveraient-ils du plaisir masochiste de découvrir un jeu en suant des heures durant dans l'antichambre du tableau suivant ? Ignorent-ils les délices des pièges de dernière minute qui anéantissent des heures d'efforts patients, en un jet de salive d'un monstre vicieux tapi dans l'ombre du décor ? Ce témoignage intéressant expliquerait la frénésie de softs des pirates et leur perpétuelle insatisfaction ! Cela dit, nous ne portons pas de jugement moral sur le piratage. Nous nous contentons de rendre compte, le plus objectivement possible, de ce qu'il faut bien appeler un fait de société, de mettre en lumière ses incidences économiques, en essayant de donner la parole à toutes les parties concernées par ce débat. D'ailleurs...*

Dur, dur

Je suis le récent acquéreur du nouvel *Atari STE* dont je subis le manque de compatibilité avec le *STF*. Je vais prochainement acquérir un disque dur. Mais dans le manuel ST, il n'est pas fait référence à l'utilité d'un contrôleur de disque dur. puis-je me dispenser de cette interface ?
Parmi les jeux comme *Strider, Populous, Falcon, Rick Dangerous, Batman III, Battle Chess*, quels sont ceux qui ne tournent pas sur *STE* ? Quand les éditeurs vont-ils commercialiser les jeux spécifiques aux capacités du *STE* ?

Sébastien Sautereau

■ *Le contrôleur de disque dur, interface indispensable au fonctionnement de ce périphérique, est incorporé dans la machine qui dispose d'un connecteur spécifique. Vous n'avez donc pas besoin d'en faire l'acquisition.* Falcon, Populous *et* Rick Dangerous *ne chargeaient pas, du moins dans leur version ancienne, lorsque nous les avions essayés. Quant aux autres logiciels que vous citez, nous ignorons s'ils éternuent ou rigolent quand la tête du lecteur de disquette leur gratouille la surface magnétique. Le mieux est de se renseigner auprès du vendeur et, éventuellement, d'essayer ces jeux sur un STE avant achat. Car il est difficile de faire des pronostics tant les éditeurs, concernés au premier chef par les problèmes d'incompatibilité, font d'efforts pour adapter leurs jeux à la nouvelle machine.*

Plaidoyer pour le PC

Je suis toujours intrigué par les réactions comme celle de Fabien Maldonado intitulée « dégoût » dans le Forum de Tilt n° 75. Faut-il en conclure que certains qui sont convaincus d'avoir fait LE bon choix sont chagrinés à la seule pensée que d'autres, ayant fait un choix différent, contestent implicitement le leur ? Bon, tenons-nous en aux faits. Il est vrai qu'une carte VGA et son moniteur coûtaient 9 000 F il y a quelque temps. Mais, pour ce prix, on a aujourd'hui un PC *complet. L'*Amstrad *2086 par exemple. Et la résolution graphique atteint 640x400 en 256 couleurs à choisir parmi une palette de 266 144 !*
Il n'y a pas de secret. Dans un domaine où la concurrence est aussi vive que l'informatique, à performances égales, le prix décroît avec le nombre de machines vendues... A moins que le constructeur brade avant liquidation... Rien à craindre de ce côté-là avec le PC. *On le dit vendu à plus de 20 millions d'exemplaires dans le monde, dix fois plus que le* Mac, *son concurrent immédiat. Et tous ces* PC *ont une réelle compatibilité ascendante entre eux. C'est le marché qui a imposé cet état de fait. Atari et Commodore fabriquent aussi des PC, non sans raison... D'accord, le* PC *n'est pas une console de jeu mais un ordinateur. Cela ne m'empêche pas de passer des nuits blanches aux prises avec un jeu de rôle, d'aventure ou un wargame, et je lisais* Tilt *avant que Fabien soit né...*
Ah, un beau dégradé de couleurs exploitant aussi les nuances sombres, cela change des couleurs criardes des modes graphiques limités à 16 couleurs. Et les jeux exploitant le mode VGA 256 couleurs arrivent, qu'on se le dise... Allez les esprits chagrins, le jeu est promis à un bel avenir sur PC VGA. *Haut les cœurs !*

Anonyme

Encore plus fort !

Je t'écris car il y a quelque chose qui m'énerve. J'ai lu dans ton numéro de janvier que Simon Hadlingtona a fait sur *Amiga* le score de 56 526 sur *New Zealand Story*, lors du concours européen. Après avoir lu ça, je me suis précipité sur le même jeu et la même machine. Au bout d'une demi-heure d'entraînement, je suis arrivé à faire 58000 et des poussières en trois minutes. Je me suis dit alors que je pourrais participer à des concours qui se dérouleront. Alors, je te demande de me renseigner sur les concours qui se dérouleront dans la région des Bouches-du-Rhône. **Denis Fraiz**

■ *Aurons-nous l'honneur de vous compter parmi les participants du prochain Championnat européen de jeux vidéos, qui se déroulera à l'automne 1990 ? En tout cas, ne sous-estimez pas le stress inhérent à ce genre d'épreuves : vous risqueriez de voir fondre votre score comme neige au soleil...*

Les silences de l'Amiga

Je passe sur les louanges qui vous illuminent puisqu'elles sont bien méritées (...). J'ai lu bien souvent des critiques qui disaient que l'*Atari* était bien placé en MAO par rapport à l'*Amiga*. Ces affirmations ne sont pas fondées quand ces critiques disent que c'est à cause de sa prise MIDI incorporée. Je ne veux pas m'étendre sur la confrontation de ces deux machines. J'ai lu, dans le n° 74, la

rubrique Création où vous décriviez les possibilités de *Cubase* sur *ST*. Quelle fut ma surprise quand je vis le prix : 4 200 F plus, au minimum (comme il est dit dans le texte) un synthé, un DX7 Yamaha d'occasion, par exemple (environ 6 000 F). Prix de revient du logiciel : 4 200 F + 6 000 F = 10 200 F ! Pour une bonne configuration, une configuration valable, j'insiste sur ce mot. Alors, franchement, qui a les moyens de se payer ce logiciel et un synthé a forcément les moyens de s'offrir une interface de 580 F. Que les éditeurs ou les journalistes (excusez-moi) ne viennent pas me raconter que l'on ne peut pas développer de logiciels de MAO sur *Amiga*, qui peuvent concurrencer ceux sur *Atari*, sous prétexte que l'*Amiga* ne possède pas d'interface MIDI intégrée (je ne parle pas ici du nombre de logiciels). Si, à l'époque, les éditeurs avaient ouvert leurs yeux, cela ne serait point ainsi à l'heure actuelle ! J'espère que les éditeurs prendront ma lettre en considération et que, dans le futur (je le souhaite vivement), des logiciels de qualité sortiront ! **Jorge Carlos**

■*Lorsque l'on avance que le* ST *est mieux placé que l'*Amiga *sur le marché de l'informatique musicale, il ne s'agit pas d'un parti pris, mais d'une simple constatation. Et il n'est pas question ici des potentialités de ces deux machines qui, rappelons-le, sont très proches. Force est de constater que les éditeurs de logiciels qui se sont spécialisés dans les softs musicaux ont choisi en priorité l'*Atari ST. *Ceci s'explique en grande partie par la présence dans la machine d'une interface MIDI intégrée, élément symbolique de l'orientation d'un ordinateur qui prétend d'emblée communiquer avec des synthétiseurs. Sur le plan du marketing, l'incorporation dans la machine d'une interface MIDI a donc été une opération fructueuse. S'ajoute à cela l'unification de l'interface utilisateur des logiciels, grâce à la présence du GEM. Cela a grandement facilité la tâche des programmeurs et a simplifié la prise en main des logiciels par des utilisateurs musiciens qui ne sont pas tous accoutumés à la manipulation d'ordinateurs. A vrai dire, et sans vouloir vous vexer, le véritable concurrent du* ST *en MAO n'est pas l'*Amiga, *mais le* Macintosh. *Cela dit, rassurez-vous, l'*Amiga *commence déjà à rattraper son retard et prépare une entrée en fanfare !*

L'avenir des ordinateurs est en jeu !

Le problème du piratage m'intéresse particulièrement, et je crois que l'avenir des ordinateurs pourrait être en jeu, en tout cas en péril. Je m'explique : avec l'arrivée des nouvelles consoles perfectionnées (console *Konix*, consoles 16 bits) il risque d'y avoir une terrible concurrence. Et voyant que les bénéfices ne sont pas assez importants, les éditeurs de jeu risquent d'abandonner progressivement les 16 bits pour s'adonner aux consoles. Donc, il faudrait stopper, ou tout au moins ralentir, le piratage. N'est-il pas possible, en faisant un effort dans ce domaine, d'établir des protections efficaces comme celle de *Dungeon Master* qui, soi-disant, n'a pas été cracké ? Si cela se produisait, et si l'on en profitait pour baisser le prix (par exemple vers 150 F au lieu de 250 F), je suis sûr que les 16 bits, déjà correctement implantés en France, verraient vraiment leurs ventes augmenter, j'aimerais savoir s'il est possible d'instaurer des protections efficaces. En tout cas, bonne continuation, et que la force soit avec... l'Agence pour la protection des programmes ! **François Rose**

■*Il n'y a pas eu, jusqu'à ce jour, de protection inviolable.* Dungeon Master, *que vous citez, a été un des jeux les plus coriaces. A vrai dire, à notre connaissance, il n'a jamais pu être « cracké » complètement. Il reste que protéger un logiciel n'est pas une mince affaire et que les programmeurs aimeraient sans doute consacrer leur temps à autre chose. L'acheteur de soft original est lui aussi pénalisé par cette guerre, puisqu'il doit subir les désagréments des systèmes de protection : chargement laborieux, surtout lorsqu'il faut aller chercher dans le manuel d'utilisation le mot X du paragraphe y de la plage z, phénomènes d'incompatibilité, plantage pur et simple de la disquette alors qu'il est parfois impossible de réaliser des copies de sauvegarde, etc. Evidemment, les consoles de jeu échappent au piratage comme aux inconvénients des protections : on enfiche la cartouche, et hop ! En avant vers l'antre du dragon. Cela dit, rassurez-vous, les éditeurs de jeux sur micro ne sont pas prêts de délaisser leur marché de prédilection. En outre, les constructeurs de consoles contrôlent sévèrement leur petit monde ! Ne devient pas éditeur de jeux sur consoles qui veut...*

Retour aux sources

De nombreux Tiltmen doivent, comme moi, se poser la question : « faut-il acheter un 16 bits ? » Je pense détenir la réponse. J'ai un 8 bits depuis quelques années et je l'utilise (comme beaucoup) uniquement pour jouer, ou presque. Comme tout le monde, je bavais d'envie à l'idée d'acheter un 16 bits. Mais j'ai, grâce à un ami, eu le loisir d'en essayer un (*Amiga 500*). Evidemment, les performances, surtout graphiques, sont fabuleuses mais la différence entre ordinateurs 8 bits et 16 bits s'estompe dès qu'on approfondit l'intérêt des jeux. Grâce à ce prêt, les 16 bits ont été démystifiés et je suis retourné sur mon *C64*, résolu à le garder tant que l'approvisionnement en logiciels sera régulier. Alors, si vous êtes joueur, « Faut-il acheter un 16 bits ? » Oui si vous avez une paye qui vous permet d'en acquérir un rapidement, non si ce n'est pas le cas et si vous possédez déjà un 8 bits.
Pour finir, deux critiques. Vous surnotez trop les jeux ! Pensez que, pour vous, un jeu est « acceptable » (13) ou même « bon » (16) parce que vous ne le payez pas. Un joueur sera plus exigeant car il aura investi de 100 à 300 F dedans ! Je trouve dans le commerce de nombreux jeux sur *C64* que vous testez sur d'autres machines : *Carrier Command, Hard Drivin...* Occultez-vous volontairement le *C64*, ou bien votre « filet aux mailles si serrées » (citation de *Tilt* n° 74 page 132) est-il déchiré ? Enfin, pour finir, JH est beaucoup trop généreux : la moyenne sur 20, c'est 10 et pas 13 ! Bravo à OH et à EC qui notent l'intérêt d'abord et les graphismes, sons, etc., après !
P.S. Comment AHL fait-il pour tester autant de jeux en un mois ? **Anonyme**

■*Commençons par la fin. Si AHL parvient à tester autant de jeux, c'est tout simplement parce qu'il passe ses jours comme ses nuits, joystick en main, devant son écran géant ! Nous ne vous conseillons pas d'en faire autant car lui seul peut, dans une certaine mesure, résister au degré d'abrutissement induit par un tel acharnement ludique.*
Resurgit, dans vos propos, l'éternel serpent de mer de l'objectivité des notations. Acidric Briztou a résolu le problème grâce à sa logique binaire : 0 = « j'achète pas », 20 = « j'achète ». Il est vrai que si l'on suit ce chemin, on a peu de chance de faire ployer les rayonnages de sa logithèque. Reste donc la notation des autres testeurs, trop généreuse à votre goût. A vous de corriger leurs appréciations en tenant compte de leur façon de noter ! Si les tests sont signés, c'est bien pour que votre propre subjectivité puisse tenir compte de celle des testeurs.
Notre « filet aux mailles serrées » n'est pas déchiré, comme vous semblez le croire, mais il ramène en premier lieu (noir) à la surface les gros poissons lâchés devant lui par les éditeurs. Pour parler un langage moins imagé, disons simplement qu'en règle générale les éditeurs nous font parvenir en priorité des versions de leurs jeux pour machines 16 bits et que les versions 8 bits, lorsqu'elles existent, nous parviennent après coup. A moins d'être véritablement extraordinaires, elles sont alors traitées dans les rubriques Rolling Softs ou Exhaustilt. Il n'y a donc pas, de notre part, de volonté d'occulter les 8 bits, bien au contraire. Mais il faut reconnaître que le vent du marché souffle désormais du côté des 16 bits. Et cela, nous n'y pouvons rien, même si nous partageons votre opinion à propos de la primauté de l'intérêt ludique sur l'intérêt technique !

Arnaque

Suite à une annonce parue dans votre revue *Tilt* n° 71 (novembre) dans la rubrique Echange, je vous informe que X ne m'a toujours pas répondu, et cela fait trois mois que je lui ai envoyé sept disquettes... J'ai bien sûr réécrit, sans aucune réponse. Je n'ai pas pu lui téléphoner car il ne m'a pas laissé son numéro de téléphone. Je pense sincèrement que mes disquettes sont perdues. C'est pour cela que je vous écris, afin que vous fassiez éventuellement quelque chose. Je vous en serais très reconnaissant.

D.B.

■ *Depuis la publication de la lettre de Philippe Rioux dans notre numéro 75, les langues se délient à propos des arnaqueurs qui proposent d'alléchants « échanges » de disquettes par le biais de petites annonces. Rien ne dit,* a priori, *qu'il s'agisse là de logiciels piratés, mais ne faisons pas preuve d'aveuglement... Vous devez être conscients des risques que vous prenez en faisant confiance à des correspondants parfois douteux : risque de perdre vos disquettes, ce qui n'est somme toute qu'un moindre mal, mais aussi risque d'enfreindre la loi. Les arnaqueurs, quant à eux, doivent, encore plus que vous, être conscients des dangers qu'ils encourent. A leur place, je vous renverrai immédiatement les disquettes...*

Danger, consoles...

J'ai l'intention de m'acheter une console de jeux 16 bits. La *Sega Megadrive* 16 bits m'intéresse, mais je trouve qu'elle est encore un peu chère. Alors, je me suis tourné vers la *PC Engine NEC* qui possède une ludothèque similaire à la *Sega* et qui est plus abordable. Mais je me demande si la *PC Engine NEC* est une valeur sûre qui saura s'imposer sur le marché. Actuellement, je possède un *TO 8* Thomson. J'ai appris que Thomson avait abandonné la micro, et je ne trouve plus de jeux. Je les commandais à Micromania qui n'en vend plus. Alors, je te demande de me conseiller pour m'éviter de renouveler mon erreur. Car je préfère acquérir plus cher la *Megadrive* et être sûr de ce produit. De plus, j'aimerais que vous écriviez un article plus précis et plus spécifique sur la *PC Engine* que celui qui la compare à l'Amiga dans le n° 73.

Samuel Fortin

■ *Pour éviter de renouveler votre erreur, je vous recommanderais d'attendre que ces consoles soient importées officiellement en France, et ceci pour deux raisons. Premièrement, les importateurs parallèles n'ont certainement pas les moyens techniques d'assurer un service après-vente à toute épreuve, certains composants étant quasiment introuvables. Deuxièmement, rien ne dit que les jeux qui seront importés officiellement seront compatibles avec les consoles en import parallèle. L'expérience des consoles 8 bits* Sega *et* Nintendo *nous a prouvé qu'il valait mieux être méfiant dans ce domaine ! La* Sega Megadrive *devrait être importée dès septembre. Quant à la* NEC, *nous n'avons pas d'informations précises.*

Le bon choix

Tilté et futur acquéreur d'un ordinateur, je me suis attentivement intéressé à quelques-uns d'entre eux pour, finalement, ne retenir que l'*Amiga 500*, l'*Atari ST* et enfin les CPC 6128 et 464 d'*Amstrad*. Je vous écris donc pour vous demander d'éclaircir certains points sur ces machines. Est-il vrai que l'*Amiga 500* et le *ST* ne craignent personne sur le terrain du graphisme ? Et surtout pas les *CPC* ? Les logiciels vendus dans le commerce sont-ils en français pour ces deux micros (*Amiga* et *ST*) ? Autre chose. Les logiciels sont très chers pour l'*Amiga 500* et l'*Atari ST*, comparés à ceux du *CPC* (une différence d'environ 75 à 120 F) ! Par ailleurs, la logithèque du *CPC* est importante, mais les graphismes sont nettement moins bons que chez *Amiga* ou *Atari*. Quel est le bon choix ? Est-il préférable de payer un jeu plus cher et de bénéficier d'un graphisme performant ou de le payer moins cher et obtenir une image plus colorée ? Enfin, lequel des trois serait le plus vite périmé ?

Lionel Delany

■ *Vous posez là une question de fond : le progrès de l'informatique, la course à la puissance des micros, pour quoi faire ? Un jeu comme* Tetris, *minimaliste mais passionnant, est opportunément venu remettre les choses à leur place. La lettre suivante vous donne également des éléments de réponse. Après tout, on peut aussi très bien se passer d'ordinateur et redécouvrir quelques plaisirs essentiels en harmonie avec des rythmes ancestraux (parlez-en à Acidric Briztou...). Le choix entre les ordinateurs que vous citez ne peut, dans ces conditions, que résulter d'une intense méditation métaphysique. Pour nous en tenir à des critères plus « palpables », sachez tout de même que* l'Amiga *et, dans une moindre mesure le* ST, *vous offriront de meilleures performances graphiques que le* CPC *(et hop, encore une porte ouverte enfoncée) ! Enfin, bien malin celui qui pourrait dire avec certitude quel est, du* ST *et de l'*Amiga, *l'ordinateur qui a le plus d'avenir. Alors, bon choix monsieur...*

Simple face

Où pourrais-je trouver les Message in the bottle sur *Dongeon Master*, du premier niveau jusqu'au quatrième inclus (car je possède les autres). Je possède un *Atari 520 STF* (ancien modèle) avec un lecteur simple face. Mais à Noël, je me suis offert un lecteur double face externe (RF 302 R). Tout fonctionne bien, à part un gros problème. Je ne peux pas faire fonctionner les logiciels double face se chargeant automatiquement, car sitôt que j'allume mon ordinateur, c'est mon lecteur A qui passe en priorité alors que ce devrait être mon lecteur B pour me permettre de charger des jeux double face. Alors, pourriez-vous me dire comment faire pour que mon lecteur double face charge les logiciels...

Lionel Desrayaux

■ *Vous trouverez des explications détaillées sur* Dongeon Master *dans la rubrique Message in the bottle des n° 61, 62, 63, 64, 65, 66 et 67 de* Tilt.

Il existe plusieurs façons de booter *votre* 520 ST *à partir du lecteur B. Une simple manipulation peut suffire dans certains cas (cela dépend en fait de la version de vos ROM) : vous placez une disquette non formatée dans le lecteur A et, ô miracle, l'ordinateur s'initialise sur le lecteur B ! Si cela est inopérant, vous pouvez essayer un utilitaire en freeware chez Station, mais le taux de réussite n'est pas de 100 %. Vous pouvez encore, si vous avez le goût du risque, intervertir les lecteurs interne et externe. Enfin, vous pouvez faire poser sur votre machine par un magasin compétent, un circuit* free boot *muni d'un commutateur permettant de choisir le lecteur A ou B pour l'initialisation. Ce circuit, dont le coût avoisine 300 F, dispose d'un deuxième commutateur qui permet à votre second lecteur de gérer séparément les deux faces de la disquette.*

Vocation

Voilà mon problème : je suis heureux possesseur d'un *Amiga 500*, mais je suis aussi un insignifiant petit pirate de quartier (hélas !). En tant que pirate, j'ai tous les logiciels. Mais voilà, travaillant mal à l'école, mes parents ont pris le transfo de l'*Amiga*. Je suis donc en perpétuel état de manque (de jeux). J'aimerais dans la vie faire un métier qui touche de très près les jeux (revendeur spécialisé). J'aimerais donc savoir ce qu'il faut faire pour cela, et ce qu'il faut faire aussi pour appartenir à un journal comme le vôtre (quel bac, faut-il être majeur, etc.) pour être employé à plein temps.

Laurent

■ *Etre revendeur spécialisé en informatique est un véritable métier qui exige des compétences, et qui en exigera de plus en plus. En principe, il n'y a pas de règle stricte, de diplômes requis pour devenir revendeur. Mais une solide formation en informatique (université, stage, etc.) serait sans doute un atout considérable. Vous pouvez aussi tenter votre chance en allant voir des boutiques, mais ce n'est pas la solution la plus sûre pour votre avenir. En ce qui concerne le journalisme micro, la réponse est sensiblement la même. Là, la filière est double : on peut devenir journaliste spécialisé en informatique après des études de journalisme ou d'informatique (il n'est pas interdit de combiner les deux). Mais, avec du talent, on peut également réussir sans formation. Il nous semble que la première étape*

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

EXTENSIONS MEMOIRE JUSQU'A 4 M° POUR STE

ELECTRON vous offre un micro 128K pour l'achat d'un ST couleur*

ATARI STE
Complet avec
2 M° Ram
5690 Frs
+ Monit Coul
7690 Frs

1040 STE
Complet avec
1 M° Ram
4490 Frs
+ Monit Coul
6490 Frs

ATARI 520STE
512K Ram Lect DF
Souris, Peritel
Cadeau ELECTRON
3490 Frs
avec
Monit Couleur
5490 Frs

MEGA ST 1
Moniteur
SM 124
5990 F

ATARI STE
Complet avec
4 M° Ram
8490 Frs
+ Monit Coul
10490 Frs

DISQUETTES 3,5 DFDD
sans marque avec étiquettes
en boite de 10

5 Boites	300 F
10 Boites	575 F
50 Boites	2750 F
100 Boites et +	5300 F

DISQUES DURS

D.Dur Amiga 20M°	4490
Megafile30 Atari	Tel
Megafile44 Atari	Tel
Megafile60 Atari	Tel

Amiga 2000
Monit Coul
9990 F
Kit XT 1990F

AMIGA 500
Monit 1084
Light Gun
2 jeux
5990 F

Amiga 500
cable peritel
Light Gun
2 Jeux
3690 F

Monit Couleur
ST/AMIGA
STEREO
2490 F

Console NEC 1490
Cons. NEC+jeu 1790
CD ROM NEC 3990

SUPERCHARGER
Emulateur PC Hard
2990 Frs

Konica 3,5 DFDD
démarquées avec garantie Konica

Les 50	280 F
Les 100	540 F
Les 500	2600 F

ATARI PC POTFOLIO
+ Interface PC //
+ Ram Card 64K
3490 F

SEGA
MEGADRIVE
2190 F

KONICA 3,5 DF DD
les 10 boîtes: 790 F

Tous les livres ST/AMIGA
Tous les éducatifs ST/AMIGA

Star LC 10 1890 F
Star LC 24/10 3490 F

Vente par correspondance
Livraison Express
Nouveautés 3615 ELECTRON
Paiement en 4 fois ss frais
TEL : (1) 42 27 16 00

CADEAU* ELECTRON
1 ordinateur 130 XE ou 100 Disquettes pour l'achat d'un STE Couleur, 50 disquettes vierges pour l'achat d'un Atari STE sans moniteur.

VISA
CREDIT Immédiat CREG CETELEM
Carte Aurore
TEL : (1) 42 27 16 00

Bon à découper et à retourner rempli à ELECTRON, 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris, vous pouvez aussi commander par téléphone au (1) 42 27 16 00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....
C.P. .....VILLE.....
CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| DATE EXP |_|_|_|_|

PROMOS ET NOUVEAUTES:
TAPEZ 3615 ELECTRON

Je vous passe commande de l'offre suivante:

Désignation	Qté	Px Unit	Prix Tot

DISQUETTES 35 F les 50, 50 F les 100, 70 F au delà ..... PORT
PORT Accessoire : 50 F Port Matériel : 100 F
Signature Parents si mineur: TOTAL .....F TTC

177

Critique des critiques

Il serait souhaitable que les journalistes de *Tilt* fassent preuve de plus d'intransigeance envers les logiciels testés, en particulier les jeux. J'ai été scandalisé de voir *The Strider* élu Tilt d'or. De même, *Continental Circus*, ou pire, *Chase HQ*, ne méritent pas l'appellation de Hits. Cependant, je ne pense pas, comme le prétendent les rumeurs, que les pigistes de *Tilt* soient achetés. D'ailleurs, les avis à la fin des tests le prouvent. Mais il faut, par une attitude plus dure, forcer certains éditeurs à changer de politique. Votre journal a une grande influence sur les lecteurs désireux d'acquérir un logiciel : si personne n'achetait les flops, ils n'existeraient pas. Encore un reproche (le dernier), je sais que vous êtes submergés de travail, mais les fautes de synthaxe (NDLR : sic) et les inversions de commentaires de photos d'écran sont trop fréquentes au sein de vos colonnes.

Maintenant, place aux compliments. J'ai fait le tour de la presse micro française. Certains journaux sont trop « costume-cravate », leur trop grand sérieux fait peine à voir. D'autres sont, au contraire, trop portés sur les jeux et prennent parfois le lecteur pour un idiot (suivez mon regard...). Sans hypocrisie aucune, je pense que *Tilt* offre un bon compromis en touchant à tous les domaines de la micro, et puis, quelle présentation !

Phoenix Design

Merci infiniment pour ces compliments qui vont droit au cœur de toute la rédaction. Vos critiques, modérées, sont reprises, en plus dur, par un autre lecteur. Lisez plutôt :

Heureux utilisateur d'un *ST* et d'un *Amiga*, je vous écris pour vous faire part de mon indignation de plus en plus irritante. En effet, je vous pose une seule question : les journalistes de *Tilt* sont-ils corrompus par les grandes firmes de logiciels ? Je m'explique. Quelle n'a pas été ma surprise en lisant l'article du *Tilt* n° 75 concernant *Hard Drivin'* et en découvrant l'appréciation inadmissible de 6 étoiles pour l'animation ! AHL a-t-il été payé ? Comment peut-on mettre une telle note à un jeu décadent, buggé à l'extrême (il n'est pas rare de voir de minuscules véhicules surgir et disparaître sous la route) et dont l'animation ZX81 ème ne me fait pas penser à un jeu sur *Amiga* ? Il en est de même pour *The Strider* où seul le bruit de l'épée mérite l'attention. Y a-t-il corruption ou les testeurs sont-ils aveugles et imbéciles pour faire des articles encourageant à ces jeux minables ? Faut-il payer des jeux plus de 200 F sous prétexte qu'untel a fait un bon papier sur un jeu ? Faut-il en pâtir ? J'espère que vous publierez ma lettre car je pense que nous sommes nombreux à penser cela.

Stéphane

A.H.-L. répond :

La réponse à ta première question est non, je n'ai pas été payé, mais les éditeurs intéressés peuvent me contacter au journal. Bon, soyons sérieux ! En ce qui concerne *Hard Drivin'*, avec le recul, je pense que je l'ai surnoté dans l'enthousiasme de la découverte, car la jouabilité de ce programme est discutable. Mais je maintiens que l'animation est de bonne qualité et je ne suis pas le seul à le penser. Quant à *Strider*, je ne retire pas un mot de ce que j'ai écrit. C'est un jeu que j'adore et je l'ai terminé, ce qui ne m'arrive que lorsqu'un jeu me passionne vraiment. Je comprends que certains puissent ne pas l'aimer, mais ne jouons pas les ayatollahs, personne ne détient la vérité (Note d'Acidric Briztou : si, moi !), c'est affaire de goût. Je ne prétends pas avoir toujours raison, mais je suis trop passionné de jeux pour ne pas écrire ce que je pense. Sans rancune.

Commençons par balayer d'un geste les allusions perfides à d'éventuels pots-de-vin que toucheraient les pigistes. La validité des tests, un travail très subjectif, pose un problème plus réel. A l'instar du bouillant Alain, il arrive en effet que les testeurs de Tilt *se laissent emporter par l'enthousiasme et accordent à certains jeux une importance qu'il leur arrive de regretter par la suite.*

Ces dérapages - exceptionnels, à vrai dire - sont dûs à la hâte. Ils n'ont parfois que très peu de temps (vraiment très peu) pour apprécier des jeux qui ne parviennent à la rédaction que quelques jours, voire quelques heures, avant le bouclage de Tilt. *Malgré leur grande culture dans le domaine des jeux, ils ne sont pas infaillibles et peuvent se laisser abuser.*

Mais que faire ? Il faut choisir entre la rapidité de l'information et sa fiabilité. Quand un jeu nous parvient au dernier moment, devons-nous le tester immédiatement au risque de n'être pas complet ou devons-nous plutôt attendre le numéro suivant de Tilt *? Il est assez facile de déterminer si un jeu est beau, agréable, attrayant, en un mot jouable. Il est en revanche plus ardu de prévoir en peu de temps quelle sera sa durée de vie. Et comment être certain que les bugs éventuels apparaissent durant les premières heures de jeu ?*

Le problème ne touche en fait que quelques rares jeux dans l'année. Généralement des jeux d'action. Et Tilt *n'a jamais hésité à faire amende honorable en cas de jugement un peu trop hâtif. Souvenez-vous de* Roger Rabbitt ! *Les jeux d'aventure, plus longs à tester, sont le plus souvent reportés au mois suivant. D'autres ne prennent pas autant de précautions.*

C'est à vous de nous dire ce que vous préférez. Nous attendons vos suggestions.

Micro et hi-fi

Heureux possesseur d'un *Atari 520 STE* depuis quelques semaines, je suis entré en possession de cette machine pour de multiples raisons dont une plus particulièrement, la MAO.

Est-il possible de relier ma chaîne hi-fi à mon *STE* pour lui transmettre des sons ?

Existe-t-il un logiciel qui puisse analyser et modifier la musique provenant de ma chaîne (si cela est possible !) et à quel prix ?

Quand on relie la stéréo de l'ordinateur sur l'ampli de la chaîne, est-ce que cela risque d'endommager l'un des deux appareils ?

Ne me laissez pas dans l'ignorance s'il vous plaît ; parce que je suis un nouveau dans la micro (comme tant d'autres).

Thierry Stephaniak

■ *Le raccordement de votre* STE *à votre chaîne hi-fi n'endommagera ni l'un, ni l'autre (c'est étudié pour). Si votre ampli ne dispose pas des fiches Cinch dont est doté le* STE, *il vous faudra acheter ou confectionner un adaptateur Cinch/DIN. Vous pouvez brancher votre ordinateur sur les entrées tuner, auxiliaire, CD ou magnétophone de votre amplificateur, mais pas sur l'entrée phono qui est prévue pour amplifier des signaux bien plus faibles. Le logiciel qui permet d'analyser et de modifier la musique provenant de votre chaîne s'appelle un échantillonneur (*sampler, in english*). Il ne vous permettra pas de modifier en continu les sons provenant de la chaîne mais de saisir une courte portion d'un morceau pour la modifier ensuite. Vous voulez des noms ?* ST Replay 4, Master Sound, Stos Maestro...

Rumeur

J'ai récemment discuté de l'*Amiga 500* avec un ami qui, lui, va s'acheter la nouvelle *Sega* 16 bits, mais passons. Il m'a affirmé que l'*Amiga* ne serait plus fiable en « vieillissant », il m'a dit aussi que le lecteur de disquettes ne fonctionnerait plus aussi bien qu'en état neuf. Il a ajouté que cela provoquerait d'énormes bugs aux jeux. Est-ce vrai ? Pouvez-vous me rassurer, moi, futur acheteur de l'*Amiga 500* (enfin, peut-être, après cette discussion). Est-il vrai aussi que les musiques de l'*Amiga 500* ne sont pas en stéréo ? Merci d'avance, humble *Tilt*. **Steph.**

■ *L'*Amiga 500 *dispose de deux canaux, droit et gauche, de restitution sonore. Son lecteur de disquette n'est pas plus sujet que d'autres à la sénilité précoce. Foin de l'alarmisme catastrophiste et obscurantiste insidieusement distillé par votre camarade qui cherche visiblement à vous faire acheter une console !*

3615 TILT

Une console NEC PC Engine chaque semaine pour le meilleur. Mot clé Jack.

J.B.G. ELECTRONICS

163, avenue du Maine - 75014 Paris

METRO : MOUTON-DUVERNET ou ALESIA

45.41.41.63 / 45.41.44.54

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H à 19H SANS INTERRUPTION

CREDIT CREG SANS APPORT

PRIX : consultez nous !

RAYON "OCCASION"
Vente, achat, dépôt-vente
TOUS MATERIELS
Micros / Ecrans
Periphèriques
Logiciels / Accessoires
Matériel garanti.
Tél : 45.41.26.04

Toutes les dernières nouveautés en matériels et logiciels ATARI / AMIGA

Grand choix de Joysticks à partir de 60 F

SERVICE MINITEL

- Gagnez du temps, en passant vos commandes par minitel.
- Réglement possible par Carte Bleue directement par minitel.
- Bourse de l'occasion

36 15 code AC3*JBG

ATARI

. STACY LST 4144
23 600 F 4 Mo RAM disque dur 40 Mo + SPECTRE GCR
totalement compatible Mac portable

- **ATARI 520 STE** + 4 jeux + 1 joystick
- **ATARI 520 STE** + ecran couleur ATARI SC 1425 + 4 jeux + 1 joystick
- **ATARI 1040 STE** + 10 disk + 1 tapis
- **ATARI 1040 STE** + SM 124 + logiciels

2990 F NOUVEAU

- **PORTFOLIO ATARI** le plus petit PC du monde 5 logiciels intégrés

Periphèriques - Accessoires

- STAR LC 10 + cable
- STAR LC 10 couleur + cable
- lecteur 3,5 p dbl face interne
- lecteur externe3,5 p
- free boot
- doubleur vidéo
- cable minitel
- souris Atari
- cable peritel ST

AMIGA

- **AMIGA 500**
- **AMIGA 501** extension mémoire
- **AMIGA 500** + 1084

Pour les clients de province, port gratuit à l'achat d'un ordinateur.

BON DE COMMANDE

(matériel ou logiciels)

commande par carte bleue ou chèque

T177

votre commande :

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : .....

C.P. : ..... **Ville :** .....

à retourner à J.B.G. Electronics
163, av. du Maine - 75014 PARIS
Frais de port Logiciels : 30 F
Matériel : 100 F

CB *Date exp.* | | | | *Signature*

" Les graphistes du mois"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé_____
Logiciel utilisé_____
Référence de sauvegarde des dessins
_____
_____
Nom_____
Prénom_____
Age_____
Adresse_____
_____
Téléphone_____
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS

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

1_____
2_____
3_____
4_____
Marque de votre ordinateur_____

Facultatif

Nom_____
Adresse_____
_____
Téléphone_____

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

HIT-PARADE

LECTEURS	BOUTIQUES
POPULOUS Electronic Arts	VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Software
GREAT COURTS UBI Soft	INDIANA JONES Lucasfilm
FALCON Spectrum Holobyte	GREAT COURTS UBI Soft
KICK OFF Titus	GHOSTBUSTERS 2 Activision
FORGOTTEN WORLDS U.S Gold	FALCON Spectrum Holobyte
DOUBLE DRAGON II Domark	HARD DRIVIN Domark
BARBARIAN II Palace	BEACH VOLLEY BALL Ocean
SKWEEK Loriciel	DOUBLE DRAGON II Virgin Games
DUNGEON MASTER FTL	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis
SHADOW OF THE BEAST Psygnosis	KICK OFF Titus

Amstrad: les nouvelles machines sont pour bientôt...

"Nous ne faisons pas de commentaires sur nos futurs produits." Tel un mur, cette phrase magique des hauts responsables d'Amstrad est censée faire rampart à toutes les rumeurs, à tous les bruits. Pourtant, une fois de plus les bruits de couloirs enflent et les journalistes s'activent pour avoir des informations sur les prochains produits micro familiaux de la société d'Alan Michael Sugar. Première information rapportée par notre britannique confrère CTW: courant février 1990, à l'occasion d'une conférence développeur, Amstrad a présenté un prototype de console de jeu dont la technologie dérive intimement de celle des CPC. Nous ne pouvons en dire beaucoup plus, si ce n'est que cette console de jeu dérivée d'un ordinateur rappelle, dans son principe, le XE Game System d'Atari... Il s'agirait en fait d'un CPC dépourvu de clavier mais auquel l'on aurait ajouté un port cartouche. Facilement extensible il pourrait par la suite se muer en ordinateur familial. Bien entendu, on peut s'attendre à une compatibilité ascendante avec les 464 et 6128, que l'on ne peut encore évaluer. De même, les caractéristiques techniques (processeur plus rapide, augmentation des performances graphiques et sonores) nous sont toujours inconnues. Le lancement de cette console interviendrait à l'automne 1990. La deux versions s'affrontent. La première: le prix de lancement sera de 990 F TTC avec baisse dans les trois mois à 790 F TTC. La seconde: il existera deux version l'une de base, à 790 F TTC, la seconde, de luxe, à 990 F TTC avec pistolet. Quelle que soit l'hypothèse retenue, ce produit se classerait donc entre VCS Atari et les consoles de jeu japonaises. Reste à voir la qualité des jeux et de la machine pour se faire une idée de son avenir.

Autre rumeur concernant Amstrad: la venue d'un CPC 6128+, voire même d'un 464+. Le mystère est ici total. Sortie à l'automne 1990, mais nous n'avons pas d'idée de prix. D'autres questions se posent: l'écran sera-t-il toujours livré, quelles seront les performances graphiques et sonores de ces machines? Pour l'instant, nous n'avons pas de réponses. Toutefois, il est évident que, compte tenu de la concurrence (STE, Amiga mais aussi consoles Sega), un successeur direct du CPC, donc un ordinateur, doit pouvoir compter sur des performances équivalentes à celles des autres machines. Et si Amstrad sortait un 16/32 bits plutôt qu'un CPC 6128+? Pourquoi pas, mais ce n'est pas incompatible. Pourquoi le 6128+ ne serait-il pas un 16/32 bits compatible 6128? C'est tout à fait possible. Ainsi, Zilog propose une gamme de processeurs 8/16, 16/32 et 32 bits entièrement compatibles avec le Z 80. Concernant les graphismes et les sons, pas de problème non plus: qui peut le plus, peut le moins...Tout cela, vous le voyez, reste encore assez vague. Une chose est cependant certaine: Amstrad est condamné à réagir face aux attaques des Japonais mais aussi des Américains. Sinon, à terme, cela voudrait dire perdre toute influence sur le marché micro. Sous entendu, le quitter! Cela ne semble cependant absolument pas plausible. Voila pourquoi, on peut affirmer qu'un nouvel Amstrad, au moins, sortira d'ici peu... Mais, le mystère pèse encore sur ses réelles caractéristiques. En tout cas, l'interview de Marion Vannier, PDG d'Amstrad France, que nous vous proposerons dans le Tilt Journal de notre prochain numéro, apportera certainement des informations complémentaires qui permettront d'analyser les faits exposés ci-dessus.

PC Speed: upgrade

Upgrade annonce divers produit afin de compléter PC Speed, un émulateur PC pour Atari ST. Speedbridge permet ainsi de monter l'émulateur sur un Mega ST sans avoir recours à la soudure. D'autre part, une version STE de PC Speed (branchement par pince, donc toutjours sans soudure) est annoncée pour très bientôt...

Des japonais en GB

C'est à L'European Trade Computer Show (du 1 au 3 avril 1990 à Londres) que les Européens pourront prendre contact avec les premiers journalistes japonais de microloisirs venant en Europe. La revue nippone Login sera en effet présente sur ce salon. Est-ce le signe avant-coureur d'une prochaine implantation? Nul ne peut le dire pour le moment.

OFFRE FANTASTIQUE

DEVENEZ GRATUITEMENT MEMBRE DU CLUB MICRO AVENUE ET RECEVEZ 3 JEUX AU CHOIX POUR 199 F*

*** plus 25 F de participation aux frais d'envoi**

A320 ST-PC5¼ PC 3½-CPC K7 CPC DISK	**EXPLORA** AM	**BAAL** AM	**PLAYBAC** PC 3¼-TH K7 TH DISK	**COBRA** ST CPC K7 CPC DISK	**DEMONIA** TH K7 TH DISC	**DOSSIER KHA** PC 5¼ PC 3½		**FORTERESSE** CPC K7 CPC DISK PC 5¼ PC 3½	**GRAND PRIX 500 CC** ST-PC 5¼-PC3½ CPC K7-CPC DISK TH K7-TH DISK C 64 DISK
HOT BALL AM	**IRON TRACKERS** ST-AM		**LIVINGSTONE** CPC K7 CPC DISK	**MATA HARI** ST - CPC K7 CPC DISK	**TETRA QUEST** AM	**OBLI-TERATOR** AM	**OCEANIA** TH K7 TH DISK	**SUBBATTLE** PC 5¼	**PHARAON** PC 5¼-PC 3¼ CPC K7 CPC DISK
PORT OF CALL AM	**QUAD** CPC K7 CPC DISK TH K7 TH DISK		**RODEO** TH K7 TH DISK	**SECRET DEFENSE** CPC K7 CPC DISK	**SKRULL** ST	**SOLEIL NOIR** TH K7 TH DISK	**SPACE RACER** ST CPC K7	**SPACE RACER BOB WINNER** PC 3¼ PC 5½	**STARTRAP** PC 5½ PC 3¼
SUPERSKI ST-PC5¼ PC 3½-CPC K7 CPC DISK TH K7-TH DISK	**TERRORPODS** ST	**INDOOR SPORTS** AM	**BLOOD MONEY** ST	**TURBO TRAX** AM	**LEATHERNECK** AM	**TEMPLE OF APSHAI** C64 D - PC 5¼	**X-RAY** TH K7 TH DISK	**ZONE** PC 5¼ PC 3½	**MONTEZUMA'S REVENGE** PC 5¼

AM : AMIGA - TH : THOMSON - ST : ATARI ST - CPC AMSTRAD CPC - PC : IBM PC et compatibles - C64 : COMMODORE 64

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Je profite immédiatement de l'offre exceptionnelle de bienvenue au Club. Je désire recevoir les 3 titres que j'ai sélectionné au prix de 199 F TTC + 25 F de frais d'envoi et je deviens automatiquement Membre du Club MICRO AVENUE.

LES AVANTAGES DU CLUB MICRO AVENUE :

En qualité de Membre du Club :
- Vous recevrez gratuitement à votre domicile, la liste de toutes les nouveautés du CLUB MICRO AVENUE plusieurs fois par an.
- Vous choisirez tranquillement chez vous les titres que vous désirez recevoir. **Vous n'avez aucune obligation d'achat.**
- Vous bénéficierez des supers prix réservés aux Membres du CLUB MICRO AVENUE.
- Vous pouvez acheter vos logiciels à la boutique du Club en profitant de tous vos avantages personnels.

VOS AVANTAGES PERSONNELS :

- **Profitez en plus du super avantage réservé en permanence aux membres du CLUB MICRO AVENUE : pour chaque logiciel acheté au prix Club, vous pourrez en choisir un deuxième avec 20 % de remise sur son prix catalogue (+ frais d'envoi).**
- En parrainant un ami, un membre de la famille et si il ou elle devient membre du CLUB MICRO AVENUE, vous recevrez un bon de remise de 20 % à valoir sur votre prochain achat d'un logiciel au prix catalogue, et sans limitation du nombre de parrainages. Vous pouvez profiter de tous ces avantages, sans droit d'entrée, ni aucune cotisation au club. Il vous suffit seulement d'acheter sans aucun risque 3 logiciels pour le prix d'un (199 F TTC + 25 F d'envoi).

VENEZ VOIR LA BOUTIQUE DU CLUB

MICRO AVENUE

DANS LE HITECH CENTER

58/60, av.de la Grande Armée 75017 PARIS
Tél. : (1) 45 72 24 30 - (1) 40 55 95 95

LA GARANTIE TOTALE DE SATISFACTION :

Tous nos logiciels sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si toutefois et malgré toutes nos précautions, un logiciel était défectueux, il vous serait immédiatement échangé, sans discussion.

BON DE COMMANDE
A RENVOYER A MICRO AVENUE
BP 150 - 75821 PARIS CEDEX 17

TI 77

	TITRES	MACHINE
N° 1		
N° 2		
N° 3		

OUI, envoyez-moi ces trois logiciels dont j'ai noté les références ci-dessus. Je vous joins à ma commande mon règlement de 224 F (l'offre de bienvenue à 199 F + 25 F de frais d'envoi) par :
CHEQUE - C.C.P. - CB N°

expire /

Vous m'acceptez immédiatement dans votre CLUB MICRO AVENUE, je deviendrai Membre du Club à part entière et vous me ferez parvenir le catalogue et ma première vignette de réduction de 20 %.
Pour toute commande passée dans le catalogue au prix Club, ou pour tout achat effectué à la BOUTIQUE DU CLUB, j'aurai le droit d'acheter un logiciel avec une réduction de 20 %. A chaque parrainage, le CLUB MICRO AVENUE m'enverra gratuitement une vignette de réduction de 20 %, ou je la prendrai directement à la Boutique du Club. Je pourrai quitter le Club à tout moment par simple lettre, ou continuer à profiter de tous les avantages en restant au Club.
Je ne m'engage à aucun autre achat.

NOM ..... **PRENOM** .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ..... **VILLE** .....

Vous pouvez également passer votre commande à la boutique du club. Cette offre est limitée à un envoi par foyer, réservée aux nouveaux adhérents et à la France Métropolitaine, et valable dans la limite des stocks disponibles.

SIGNATURE INDISPENSABLE (celle des parents ou tuteur pour les mineurs).

Salon

C'est outre-Manche, plus précisement au Novotel Hammersmith à Londres, que se tiendra le salon Atari 90. Du 1er au 3 juin 1990, divers exposants se retrouveront autour d'un mot d'ordre: présenter leurs produits pour la gamme d'ordinateurs de la firme des Tramiel. Au programme les ST, bien entendu, mais aussi le Portfolio et autres compatibles PC. Dernière précision: le prix de l'entrée est fixée à 2 £ soit environ 20 F.

Un PC dans l'A500

Les sociétés Bus + et Power Products s'associent pour l'importation d'un émulateur PC pour Amiga 500. Le Power PC Board est fabriqué par KCS (déjà connu par les ex-possesseurs de C 64 pour la Power Cartridge) et devrait arriver en France à la fin avril 1990. Son prix devrait se situer entre 3300 et 3500 F TTC. D'autre part, Bus+ propose diverses nouveautés. Manchab est une manette destinée aux possesseurs d'Amiga amateurs de simulateurs de vol. Pollylabels est un pack d'étiquettes effaçables pour disquettes 3 pouces et demi ou 5 pouces un quart. Signalons aussi un ralentisseur d'Amiga (lorsque les jeux vont trop vite c'est bien utile), un support pour disposer des versions 1.2 et 1.3 du système, un paramétreur de vitesse d'autofire pour manette, une carte d'extension horloge/mémoire pour A 500.

Embauche!

Distributeur de logiciels de jeux mais aussi professionnels, Innelec ouvre un bureau à Bruxelles et cherche le responsable de cette structure. Le profil souhaité est le suivant: langues parlées français et néerlandais plus éventuellement anglais, connaissance de la distribution et de la micro appréciée, expérience de vendeur et d'entrepreneur. Dans le même ordre d'idée, Innelec cherche le responsable de son département CD ROM. Formation ESC ou équivalent, anglais courant, bon niveau en micro et première expérience de la vente sont demandés. Si vous êtes intéressé, adressez lettre manuscrite, CV et photo à:
Innelec
Centre d'activité de l'Ourcq
45, rue Delizy
93692 Pantin Cedex

APP...

Suite aux désirs exprimés dans de nombreuses lettres reçues par la rédaction, nous rappelons à nos lecteurs que l'adresse de l'Association pour la protection des programmes est: 119, rue de Flandre, 75019 Paris.

PC et sons

Décidemment la carte musicale Ad Lib pour PC et compatibles intéresse un nombre croissant de nos lecteurs. Actuellement non importée de manière officielle, elle n'est accessible que par carte de crédit aux Etats-Unis et au Canada. Rassurez-vous toutefois, Ad Lib sera présent à l'ECTS à Londres afin de signer des accords de distribution en Europe et notamment en France.

Nouvel éditeur

Un nouvel éditeur français de jeux est en train de naître. Le nom définitif de cette société n'est pas encore fixé. Toutefois, son premier produit se nommera Mutinerie. On nous promet un arcade/action du niveau de Shadow of the Beast, Unreal et autres. Graphisme et musique de qualité garantis, donc. Tout cela pour dire que cet éditeur recherche des graphistes, musiciens et programmeurs sur Amiga et ST ainsi que sur ordinateurs compatibles avec l'IBM PC. Pour plus d'informations ou pour entrer en contact avec cette société, écrivez à Tilt (à l'attention de Mathieu Brisou) qui transmettra.

L'inconnu connu

Citoyen américain bien connu des professionnels de la micro-informatique mais pas du grand public, Claudius Erhardy fut, par exemple, le promoteur des rayons micro de la FNAC tant côté matériel que logiciel. Ensuite, il est passé chez ToyRus pour assurer le développement de cette chaîne de magasins de jouets en France. Depuis le 1er mars 1990, Claudius travaille en tant que Product Manager pour la firme américaine Allsop. Son rôle se limite à la gamme des produits micro mais son poste a des répercutions au niveau européen et notamment en Irlande où divers produits Allsop sont produits. Boîtes de rangement pour disquettes, kits de nettoyage et autres accessoires font partie de la gamme Allsop. En outre, sera présentée au Sicob une nouveauté proposée par cette firme: le Faxsaver. Ce nom, qui n'est pas définitif pour la France, cache un appareil fort astucieux que l'on branche sur sa prise téléphonique et auquel on connecte téléphone, ordinateur, télécopieur et autres. Reconnaissant le type d'appareil appelant, le Faxsaver connecte automatiquement tel ou tel périphérique de la ligne téléphonique. Si c'est un fax, il connecte votre fax, si c'est un Minitel, il connecte votre micro-serveur, si c'est un appel vocal, il connecte votre téléphone ou votre répondeur. Bref, un produit fort pratique dont le prix devrait se situer dans une marge raisonnable qui le destine cependant plus particulièrement aux professions libérales, entreprises, etc.

Dessin et ST

Programme de dessin destiné aux Atari ST, Arabesque mêle mode bitmap et tracés vectoriels. Destiné à une utilisation professionnelle, il travaille jusqu'à la résolution de 1440 points par pouce en mode vectoriel. En bitmap, il offre un maximum de vingt pages d'une résolution de 9984 par 9999 points. Toutes les fonctions classiques sont présentes et il est en mesure de lire différents formats de fichier. Pour conclure, soulignons qu'il est proposé par Upgrade au prix de 2000 F.

Hits à prix cassé

Micro Club est un nouveau label destiné aux possesseurs d'Amstrad CPC désireux de se procurer des logiciels à un prix raisonnable. Chaque pack Micro Club comprend en effet deux logiciels (pour le moment de marque US Gold ou Ocean) pour un prix de 99 F TTC. La première fournée comprend ainsi Arkanoïd I et II, Gauntlet I et II, Out Run et RoadBlaster, etc. Pas moins de vingt packs sont ainsi disponibles. Chacun dispose de points club qui permettent en outre de se procurer tee-shirts, sacs à dos, logiciels et autres. Bref, il s'agit d'une initiative intéressante.

Plein les oreilles

L'AFUM organise les secondes journées "Portes ouvertes sur le MIDI". Du 12 au 14 mai 1990, démonstrations MIDI à volonté. Ces journées se dérouleront à la Maison des associations de Paris, au Forum des Halles, de 10 à 19H.

TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.

COCONUT

SPÉCIAL CONSOLES DE JEUX

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT ETOILE
41, av. de la Grande Armée
75016 PARIS
Tél. : (1) 45.01.67.28
Métro Argentine

COCONUT MONTPELLIER
C.C.ial Le Triangle - Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél. : 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38100 GRENOBLE
Tél. : 76.50.99.41

COCONUT
Vente par correspondance
13, Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. : (1) 43.55.63.00

EXCLUSIF: LES CONSOLES LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX), GAMEBOY (NITENDO), MEGADRIVE (SEGA), SONT EN DEMONSTRATION EN AVANT PREMIERE DANS LES MAGASINS COCONUT.

SEGA

CONSOLE SEGA.....990
MASTER SYSTEM PLUS.....1149
SUPER SYSTEM.....1499

PHASER SEUL.....295
PHASER + 3 JEUX.....345
LUNETTES 3 D.....290

JEUX:
AMERIC. BASEBALL...295
AMERIC. PROFOOT...295
ALTERED BEAST.....295
AZTEC ADVENTURE..255
AFTER BURNER.....295
ALIEN SYNDROME....295
ALEX KIDD.....255
ALEX KIDD 2.....295
ALEX KIDD 3.....255
ACTION FIGHTER.....255
ASTRO WARRIOR / PIT POT.....255
BASKETBALL NIGHTMARE.....295
BOMBER RAID.....295
BANK PANIC.....195
BLACK BELT.....255
CLOUD MASTER.....295
CASINO GAMES.....295
CALIFORNIA GAMES.....295
CYBORG HUNTER.....255
CAPTAIN SILVER.....295
CHOPLIFTER.....255
DYNAMITE DUX.....295
DEAD E AGLE.....295
DOUBLE DRAGON...295
ENDURO RACER.....255
F 16 FIGHTER.....195
FANTASY ZONE 3....255
FANTASY ZONE 2....295
FANTASY ZONE.....255
GOLDEN AXE.....295
GHOSTBUSTERS....255
GALAXY FORCE.....295
GOLVELLIUS.....295
GREAT GOLF.....255
GREAT FOOTBALL...255
GREAT BASKETBALL255
GREAT BASEBALL....255
GREAT VOLLEYBALL.....255
GHOST HOUSE.....195
KENSEIDEN.....295
KUNG FU KID.....255
LORD OF THE SWORD.....295
MONOPOLY (ANGLAIS).....255
MIRACLE WARRIOR.....395
MY HERO.....195
OUT RUN.....295
PSYCHO FOX.....295
PHANTASY STAR.....395
PENGUIN LAND.....295
POWER STRIKE.....255
PRO WRESLING.....255
QUARTET.....255
RASTAN.....295
RAMPAGE.....295
R TYPE.....295
RESCUE & MISSION.255
ROCKY.....295
SCRAMBLE SPIRIT...295
SHANGAI.....255
SHINOBI.....295
SPY VS SPY.....195
SECRET COMMAND.255
SUPER TENNIS.....195
SPACE HARRIER.....295
TENNIS ACE.....295
TIME SOLDIERS.....295
THUNDERBLADE.....295
TEDDY BOY.....195
TRANSBOT.....195
THE NINJA.....255
VIGILANTE.....295
WANTED.....255
WORLD SOCCER.....255
WORLD GRD. PRIX...255
WONDERBOY.....255
WONDERBOY 2.....295
WONDERBOY 3.....295
Y'S.....295
ZILLION.....255
ZILLION 2.....255

JEUX POUR PHASER:
GANGSTER TOWN...255
RAMBO3.....295
SHOOTING GALLERY.....255

JEUX POUR LUNETTES 3D:
BLADE EAGLE 3D.....295
MISSILE DEFENSE....295
OUT RUN 3D.....295
POSEIDON 3D.....295
SPACE HARRIER 3D..295
ZAXXON 3D.....295

JOYSTICKS SEGA:
SPEED KING SEGA..145
CONTROL STICK.....145

NINTENDO

CONSOLE DE BASE:
CONSOLE NINTENDO
+2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL.....690

PISTOLET.....340
ROBOT.....440

ALPHA MISSION.....325
BALLOON FIGHT.....285
CASTLE VANIA.....345
CLU CLU LAND.....285
DONKEY KONG.....185
DONKEY KONG 3.....185
EXCITEBIKE.....325
GALAGA.....325
GUN SMOKE.....325
GHOST'N'GOBLINS...325
GOONIES 2.....345
GRADIUS.....325
GOLF.....285
IKARI WARRIOR.....345
ICE CLIMBER.....285
ICE HOCKEY.....285
KID ICARUS.....345
KUNG FU.....285
LIFE FORCE.....345
LEGEND OF ZELDA..385
MEGA MAN.....345
METROID.....345
MACH RIDER.....325
PUNCH OUT.....345
PINBALL.....285
POPEYE.....185
PRO WRESTLING.....325
ROBOT WARRIOR....345
RUSH'N ATTACK.....345
RC PROAM.....325
RAD RACER.....345
SECTION Z.....345
SOCCER.....285
SLALOM.....285
SUPER MARIO BROS.....285
SUPER MARIO 2.....385
TRACK AND FIELD....385
TIGER HELI.....325
TROJAN.....325
TOP GUN.....345
TENNIS.....285
URBAN CHAMPION..285
VOLLEYBALL.....285
WIZARD WARRIOR...345
WRESTLEMANIA.....345
XEVIOUS.....345

SERIE PISTOLET
DUCK HUNT.....325
GUMSHOE.....325
HOGAN'S ALLEY.....325
WILD GUNMAN.....325

SERIE ROBOT
GYROMITE.....345
STACK UP.....345

JOYSTICKS
SPEEDKING NINTENDO.....165
MAX.....295
NES ADVANTAGE....395

NEC-PC ENGINE

CONSOLE PC ENGINE.....1490
ATOMIC ROBO KID....499
BIG MAN WORLD.....299
BLOODY WOLF.....549
BREAK IN.....399
CHAN AND CHAN.....499
CHASE HQ.....499
CYBER CROSS.....499
DEEP BLUE.....449
DORAMON.....499
DRAGON SPIRIT.....499
DUNGEON EXPLORER.....499
F1 PILOT.....499
F1 TRIPLE BATTLE....499
FANTASY ZONE.....449
FINAL LAP.....499
GALAGA.....349
GUNHED.....499
HEAVY UNIT.....549
HONEY IN THE SKY...299
JAPAN WARRIOR.....499
KATO AND KASHOW..349
KNIGHT RIDER.....499
KUNG FU.....299
LEGENDARY AXE.....499
MOTOR ROADER.....399
MR HELI.....499
NAXAT OPEN.....449
NINJA WARRIOR.....499
P47.....499
PACLAND.....449
PC KID.....499
PROBASKET.....499
R TYPE.....499
R TYPE 2.....449
RED ALERT.....499
ROCK ON.....449
SHANGAI.....399
SHINOBI.....549
SIDE ARMS.....449
SON SON 2.....449
SPACE HARRIER.....399
TAITO MOTOR BIKE...499
TIGER HELI.....499
VIGILANTE.....499
WATARU.....399
WINNIG SHOT.....449
WONDER MOMO.....349
WORLD COURT TENNIS.....449
WORLD STADIUM.....399
YAKATTOCHUCKI.....299

CD ROMS:
LECTEUR CD ROM. 3990
ALTERED BEAST.....499
RED ALERT.....499
SIDE ARM.....499
WONDERBOY 3.....499

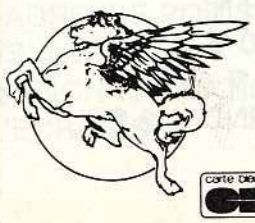
ACCESSOIRES:
SUPER JOYSTICK.....399
JOYPAD + ADAPTATEUR 2 JOUEURS.....349
ADAPTATEUR 5 JOUEURS.....299

ATARI 2600

BATTLE ZONE.....120
BOXING.....149
CALIFORNIA GAMES..190
DARK CHAMBER.....149
DEFENDER 2.....160
DESERT FALCON.....169
DIG DUG.....130
DOUBLE DRAGON.....190
DOUBLE DUNK.....159
F14 TOMCAT.....190
FOOTBALL SOCCER..130
GALAXIAN.....120
HERO.....140
JUNGLE HUNT.....120
MARIO BROS.....149
MIDNIGHT MAGIC.....120
MISSILE COMMAND..120
MOON PATROL.....120
PHOENIX.....140
POLE POSITION.....120
REALSPORT SOCCER.....120
REALSPORT TENNIS.....120
RIVER RAID 2.....179
SECRET QUEST.....169
SOLARIS.....130
STARGATE.....140
SUPER BREAKOUT....120
VANGUARD.....120
VOLLEYBALL.....120

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à : COCONUT - 13, bd Voltaire - 75011 Paris ☎ (1) 43 55 63 00



NOM _____
ADRESSE _____
_____
TEL. _____

carte bleue CB
Date d'expiration _____
Signature _____

TITRES	MACHINE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
● Total à payer
Règlement je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ CB
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour les frais de rembt.)

T177

SCROLLING HARD POUR ATARI STF EN GFA BASIC

Je commencerai par dire que le programme prévu pour PC, paraîtra dans un futur numéro. Le programmeur qui s'en occupe est particulièrement difficile sur les détails: il n'admet pas le moindre petit défaut!

Vous avez bien lu, un scrolltext HARD, hé oui, après la douceur, on donne dans le hard maintenant dans le Sésame!

L'Atari STF a un grand défaut (que n'a plus le STE), le scrolling, surtout le scrolling horizontal, car le BITMAP de l'écran est assez complexe (vu le nombre de couleurs , chaque pixel est codé sur 4 bits entrelacés). Mais, pour réaliser un scroll en vertical, le ST vous propose une méthode assez sympathique.

Comme tout micro-ordinateur qui se respecte, l'Atari a un vecteur d'adresse de mémoire vidéo, c'est-à-dire que vous pouvez changer l'adresse de l'écran par une simple instruction (POKE). Imaginez les applications! Vous pouvez pointer une zone mémoire quelconque de votre STF (laquelle peut contenir plusieurs écrans).

Mais il y a un hic! Le pointeur vidéo du STF ne peut pointer que des adresses multiples de 256. La conséquence de cette limitation est que le scrolling ne peut pas se faire pixel par pixel. C'est pourquoi nous allons user d'un compromis.

En sachant qu'une ligne d'écran fait 160 octets, nous devons trouvez un multiple commun de 256 et 160. Je vous donne 30 secondes pour trouver le plus petit... 1280. h oui, c'est bien çà!...

256*5=160*8=1280

Et remarquez que le multiplicateur de 160 pour obtenir 1280 est 8, comme le nombre de pixels en hauteur d'une ligne texte! Le pas d'incrémentation est donc de 8 pixels vers le bas ou vers le haut (1280 octets). J'entends déjà des réflexions du style "çà va être sacadé", Mais non, imaginez la vitesse! Le changement d'un octet ou deux du contenu d'une adresse mémoire n'a jamais pris un temps fou à la machine! Je peux vous dire qu'en BASIC GFA, le scroll ne prend que (et encore!...) 10% du temps machine, il vous restera 90% du temps pour gérer les sprites, le joystick, etc...

Je vous donne comme d'habitude un exemple. Mais pas n'importe quel exemple. Ce listing vous démontre un scrolling vers le haut, mais par une ruse graphique il vous donne un scrolling vers la droite.

SCROLLTEXT
listing

Dans le listing, vous trouverez une ligne sur fond grisé. Cette ligne contient le texte qui défilera sur l'écran. Le texte est contenu dans la variable m$. Vous devez respecter tous les espaces, c'est-à-dire que la variable doit avoir un nombre de caractères précis! Si vous voulez en changer le contenu, tapez le même nombre de caractères.

Pour plus de facilité je vous donne cette ligne avec les espaces correctement lisibles. (les espaces sont remplacés par un point).

```
M$="SCROLTEXT.by.JUJU.an
d.CLARKETTE.(C).TILT.199
0.!...SCROLTEXT.bye.JUJU
.and.CLARKETTE.(C).TILT.
1990.!."
```

```
' SCROLLTEXT POUR ST ¶
' JUJU & CLARKETTE ¶
' (C) TILT 1990 ¶
' Merci: MIX
'
RESERVE -1 ¶
OUT 4,18 !Bloque la souris ¶
ON BREAK GOSUB br ¶
RESERVE FRE(0)-(32000*5)
!reserve 5 ecrans ¶
VOID GEMDOS(32,0)
!Passage en mode
SUPERVISEUR ¶
SETCOLOR 0,0 ¶
FOR i=1 TO 14 ¶
SETCOLOR i,RND*512 ¶
```

```
 NEXT i ¶
SETCOLOR 15,1911 ¶
log=XBIOS(3) !ADRESSE
ECRAN LOGIQUE ¶
HIDEM ¶
DIM s$(10),ec(10),f$(10) ¶
m$="SCROLTEXT by JUJU and
CLARKETTE (c) TILT 1990 !
SCROLTEXT by JUJU and
CLARKETTE (c) TILT 1990 ! " ¶
 m$=m$+m$ ¶
FOR n=0 TO 5 ¶
a=(HIMEM-32000)+(32000*n)
!ADRESSE DE CHAQUE
ECRAN ¶
ec(n)=a ¶
delog !DECALE ECRAN ¶
CLS ¶
' AFFICHE MESS ¶
FOR h=6 TO 200 STEP 8 ¶
ADD i,3.2 ¶
ADD sin,0.2 ¶
TEXT (i-480)+SIN(sin)*30,h,m$
¶
NEXT h ¶
aff ¶
NEXT n ¶
y=ec(0) ¶
'ROUTINE
DO ¶
ADD y,1280 !INCREMENTE
POINTEUR VIDEO (8*256)
(DROITE) ¶
' SUB y,1280 !POUR ALLER
VERS LA GAUCHE ¶
IF y>ec(5) !TEST SI DERNIER
ECRAN ¶

y=ec(0) ¶
ENDIF ¶
of=SHR(y,16)
!ADRESSE POIDS FORT ¶
oc= SHR (y AND
&X1111111100000000,8)
! ADRESSE POIDS MOYEN ¶
VSYNC
!SYNCHRONISATION AVEC
L'ECRAN ¶
 ' BOUCLE POUR COULEUR
' ECRITURE ¶
 CLR k ¶
 FOR i&=0 TO 82 ¶
 ADD k,1.6 ¶
 POKE &HFF825E,k !5E
 !ADRESSE REGISTRE
 COULEUR ¶
 NEXT i& ¶
 POKE &HFF825E,1911
 !COULEUR BLANC ¶
 SPOKE &HFF8201,of
 !ADRESSE POINTEUR VIDEO
 (FORT) ¶
 SPOKE &HFF8203,oc
 !ADRESSE POINTEUR VIDEO
 (MOYEN) ¶
 LOOP ¶

PROCEDURE aff
 !AFFICHE ECRAN ¶
BMOVE XBIOS(3) ,XBIOS(2)
,32000 ¶
 RETURN ¶

PROCEDURE log !REINSTALLE
L'ECRAN LOGIQUE ¶
VOID XBIOS(5,L:log,-1,-1) ¶
RETURN ¶

PROCEDURE delog !DECALE
L'ECRAN LOGIQUE ¶
VOID XBIOS(5,L:a,-1,-1) ¶
RETURN ¶
PROCEDURE br !BREAK ¶
VOID GEMDOS(32,0)
!PASSAGE EN MODE
UTILISATEUR ¶

STICK 0 !DEBLOQUE LA
SOURIS ¶
log !REMET L'ECRAN
LOGIQUE A SA PLACE ¶
RESERVE -1 !REDONNE UN
PEU DE MEMOIRE A VOTRE
GFA ¶
EDIT !FIN ¶
RETURN ¶
```

GURU EXPLICATION

Si, comme certains débutants, vous avez eu du mal à taper les listings du dernier numéro sur Amiga, lisez la suite, sinon passez votre chemin. Bon, je vais tenter tant bien que mal de vous expliquer la méthode pour taper ces listings:

La première règle à savoir est que ***le basic de l'Amiga ne peut avoir qu'une seule instruction par ligne***. On reconnaît facilement une instruction dans le listing parce qu'elle est imprimée en majuscule. On trouve ensuite, sur la même ligne, des remarques (explications de ladite instruction), ces remarques sont précédées par le signe '. Un exemple concret vous fera mieux comprendre:

```
FOR N=1 TO 100 'début de
boucle
 PRINT N 'affiche la valeur de N
NEXT N 'fin de boucle
```

Dans le listing, cet exemple se traduira par:

```
FOR N=1 TO 100 'début de
boucle  PRINT N 'affiche la
valeur de n  NEXT N 'fin de
boucle
```

Je sais, c'est un peu lourd, mais le temps (et l'espace) m'étaient comptés. La prochaine fois, je mettrai des signes de fin de ligne.

Il est quelle heure? Ah déjà!... Bon salut a tous, je vais aller manger (NDJPD: comme d'habitude!). Scrollez bien, n'abusez pas trop de votre micro.

JUJU & CLARKETTE

Bon pour une annonce gratuite

Ecrivez 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 donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Cependant, seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

Tilt n° 77

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

VENTES

AMSTRAD

Vds CPC 6128 coul. + jock + nbrx jeux + revues + manuels AMSTRAD, T.B.E. Prix : 2 300 F (à débattre). **Jérôme ROBARD Jérôme, 5, rue de la Haie Jabeline, 95470 Saint-Witz. Tél. : 34.68.54.01 (après 18 h 30).**

Vds AMSTRAD CPC 6128 + moniteur coul. + adaptateur pour avoir la télé et la radio + jeux environ 40 disk (achète : 8 500 F. vendu : 4 000 Fl). **Jean-Marc ARSENE, 2 impasse de la Poste, 62158 L'Arbret. Tél. : 21.48.28.29.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 coul. + imprimante 160 CPS + 60 jeux disk + 4 manettes + livres + journaux + manuels + housses + câbles. Le tout t.b.é. 5 000 F. **Benoît DREVET, 15, square de Savoie, 95470 Fosses. Tél. : 34.72.65.05 (après 18 h.).**

Vds CPC 464 + nbrx jeux. Echange utilisateurs, démos et jeux sur AMIGA + vds originaux. **Richard. Tél. : 42.04.05.87.**

Vds CPC 6128 coul. + synthe + nbrx jeux + disks vierges. Le tout en t.b.é. et pour 3 500 F. **David. Tél. : 34.84.44.26 (après 18 h.).**

Vds AMSTRAD CPC 664 à disk + nbrx disks de jeux + 1 manette + cordon telcamcharge 1 200 F. **Hervé MIRANI, 38, rue de Légalité, 06780 Saint-Cezaire. Tél. : 93.60.29.67.**

Vds AMSTRAD 464 + moniteur coul. + 1 manette + nbrx jeux (Dragon, Ninja, NGT, Barbarian 2, Robocop). Le tout 1 500 F. **Benjamin CALVET, 53, avenue Beauséjour, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 64.40.62.14 (après 20 h).**

Vds AMSTRAD 464, 2 000 F (à débattre) + lecteur DD1 500 F. Possibilité de vente de jeux, revues, joystick CK, etc.... (en cadeau housses, originaux, etc...). **Fabrice GUILLOT, 3, rue Pagnere, 95310 Saint-Ouen L'Aumone. Tél. : 30.37.16.22.**

Vds pour CPC 6128 Jeux discs Cabal, double Dragon strider Ninjad thunder blade, les Barbaries + collection CPC 600 F le tout. **Laurent PITORRE, 95, rue Belle de Mai, 13003 Marseille. Tél. : 91.50.67.53.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 + moniteur coul. + nbrx jeux + livres d'initiation au basic. Le tout : 2 600 F. **Vincent TUCOULOU, 122, avenue de Saint-Exupéry, 92160 Antony. Tél. : 47.02.35.80.**

Vds CPC 6128 coul. 3 1/2, nbrx jeux + 10 disks de jeux français 6e/3e + 1 manette + 1 livre en état neuf. 1 an. Prix : 3 200 F. **Patricia HUBERT, 10, rue Léon-Savoye, 93270 Sevran. Tél. : 48.68.08.04.**

Vds originaux sur AMSTRAD CPC 464 certains en compilation, ex. : Thundet blade ; cobra ; renegade ; typhoon. à 50 F le jeu et 80 F la comp. **Sébastien LEGER, 10, rue de l'Assomption, 75016 Paris. Tél. : 42.24.93.43.**

Vds AMSTRAD CPC 664 coul. + nbrx jeux + lecteur de K7 + manuel + discology + kit de téléchargement le tout t.b.é. Prix : 2 000 F. **Alexandre SREMCEVIC, 10, hauts de Marcouville, 95300 Pontoise. Tél. : 30.32.18.12.**

Vds AMSTRAD 464 + 14 jeux + manuel + K7 démo + joystick. Prix : 1 650 F. **Francky CASSANDRE, 169, rue de la République, 76800 Saint-Etienne-du-Rouvray. Tél. : 35.65.05.14 (après 18 h 30).**

Vds 20 jeux AMSTRAD K7 de 25 à 45 F pièce dont Barbarian, Titam, Rastam, Renegade, Rambob, Guinship, Compils... **Gilles METZ, 38, rue du Fosse Riepberg, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.41.07.40.**

Vds SHARP PC1500A + CE150 (imprim. 4 coul.) CE 161 (ext mem. 16 ko). Le tout pour 2 000 F à débattre + livres prgs (gratuit). **Charly MARTIN, 106, avenue de la Mirandole, 83140 Six-Fours-les-Plages. Tél. : 94.07.71.48.**

Vds AMSTRAD CPC 464 mono tbé + jeux + joystick 900 F, adaptateur TV 150 F. **Bernard HAEMMERLE, 52, rue de Picardie - Le vert galant, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : 48.61.41.05.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 monoch + magnet. + cable + nbrx jeux + joystick + discology + log. Fr. Nathan + jeux K7 + housses + jrnx. Le tout 3 000 F. **Thomas BERNAUD, 11, impasse de l'Horloge, 06110 Le Cannet-Rocheville. Tél. : 93.45.73.98.**

Vds AMSTRAD CPC 464 avec nbrx jeux, écran couleur, + 2 guides basic. Le tout à 2 000 F. **Eric PETIT, 6, rue Anatole-France, 32000 Auch. Tél. : 62.63.39.26.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 + moniteur coul. + nbrx jeux sur 30 disquettes + hercule 2 + discologie 2 + 1 joystick + kit de téléchargement. Prix : 3 000 F. **Grégory BINI, La Veyssière, 24140 Clermont de Beauregard. Tél. : 53.82.98.04.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 coul. + 100 disquettes + 2 joysticks en parfait état. Prix : 2 500 F. **Salvadore ZAFFINO, 21, rue Charles-de-Gaulle, 95580 Margency. Tél. : 34.16.04.16.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 + monon. coul. + nbrx jeux (dont news) + 1 joystick + 2 manuels. Prix : 2 500 F. **Cédric PINCHON, Billieu Magnieu 01300 Belley. Tél. : 79.81.11.58.**

Vds pour AMSTRAD PCW 256 prog. Mailing inédit. nbre fiches illimité. Inpr. listing ou étiquettes. Prix : 495 F ou 2 900 BEF. **Serge NOSCHESE, 13, rue de Gand B, 7800 Ath, Belgique. Tél. : 068.28.22.58.**

Vds AMSTRAD CPC 464 coul. + crayon optique + 2 joys + nbrx jeux t.b.é. Le tout à 2 500 F. **Samuel BUTON, 11, rue du Château d'Eau, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.43.63.56.**

Vds AMSTRAD 6128 coul. + DMP 2160 + 40 disks + jeux + utilitaires + 2 joysticks + câble + revues + papier (t.b.é.). Prix : 4 900 F. **Jacques VIAL, 24, avenue de Montalembert, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.20.07.**

Vds AMSTRAD 6128 coul. + 30 disks + jeux + interface TV + boîte de rang + joy + meuble + cordon téléchargement : 2 000 F. **Grégory PARENT, 8-10, rue des Carmes, 76000 Rouen. Tél. : 32.49.36.58 (après 20 h).**

Vds CPC 464, mono + manette + nbrx jeux (double dragon, opération thunder bold, batman, beach volley, etc. Le tout à 1 100 F à débattre. **Grégory YVERT, résidence « La rive » bat. DE n° 78 Amphion, 74500 Evian-les-Bains. Tél. : 50.70.01.68.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 + moniteur coul. CTM 644 + nbrx jeux + joystick + 2 TTX d'une valeur de 500 F. Parfait état. Prix : 3 600 F. **Franck PERREAU, 24, rue des Passereaux - Morigny Champigny, 81150 Etampes. Tél. : 64.94.48.75.**

Vds CPC 1628 coul. + tuner TV, le tout S.-G. + nbrx jeux + joysticks + revues + kit télech. + doubleur joys. Valeur : 9 000 F cédé à 4 500 F. **Laurent PIERLOT, 86, rue Victor-Recourat, 94170 Perreux. Tél. : 48.72.08.91 (après 19 h).**

Vds AMSTRAD CPC 464 couleur + lecteur DD1 2 joy + 20 disks : 2 500 F à débattre. Moniteur AMSTRAD monochrome. Prix : 500 F à débattre. **Christophe BOURDET, 115, rue du 11-Novembre, 94 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.09.62.97.**

Vds CPC 6128 cou. + joystick + revues jeux originaux (supertest, kun-fu, master, raid, beach head II, alien 8, exd : 2 500 F. **Eugène PAOLI, 33, Travers E. Santi - La calade, 13015 Marseille. Tél. : 91.98.27.63.**

Vds AMSTRAD CPC 464 coul. + 1 manette + nbrx jeux + un cache clavier et écran + K7 azimutage 2 900 F. **Jonathan TIBI, 49, rue de Tanger, 75019 Paris. Tél. : 40.38.97.26.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 + imprim DMP 2160 + revues + tuner + 1 bureau + nbrx jeux + guide + 1 joystick valeur : 8 500 F. **Guillaume VAN RENTERGHEN, 4, route de Fontainebleau, 77690 Montigny-sur-Loing. Tél. : 64.45.87.33.**

Vds AMSTRAD 6128 coul. + manuel + CPM + discologie 5.1 + jeux originaux (défender of the crown, l'arche du capt. Blood...). Prix : 3 000 F. **Vincent TULLIO, 59, rue Alfred Smith, 33700 Mérignac. Tél. : 56.24.78.30.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 coul. t.b.é. + 65 disks de jeux et util. + 8 disks vierges + 4 joyst + câble K7 + dédoubl. + housses. Le tout pour 3 500 F. **Olivier NOGUÈS, 10, avenue de Monthéty, 77150 Lesigny. Tél. : 60.02.07.68 (après 19 h 30).**

Vds AMSTRAD CPC 6128 coul. + nbrx jeux disks et K7 + manuel. Le tout t.b.é. 1 990 F à saisir. **Gilles SADAT, 17, rue Saint-Fargeau, 75020 Paris. Tél. : 43.62.83.65.**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx jeux nouveaux + 1 joystick moins d'un an. Prix : 2 700 F. **Gilbert JALLU, 22, quai des Célestins, 75004 Paris. Tél. : 40.29.08.57.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 monit. coul. + joyst. + 35 jeux + discologie + revues état neuf mars 1989, le prix : 3 000 F. **Thibaut NEUMAN, 9, square de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 46.06.79.34 (après 18 h).**

Vds CPC 464 + monit. coul. + nbrx revues + jeux + joyst : 1 700 F. Lect. de disk DD1 + nbrx jeux disks : 1 700 F. Soit les deux : 3 000 F. **Raphaël BAUMANN, 19, rue Victor-Hugo, 92120 Montrouge. Tél. : 46.54.23.85.**

Vds AMSTRAD 464 coul. + DD1 + nbrx jeux D/C + 1 manette + manuel le tout t.b.é. : 3 000 F. **David ROCA, 2, route de la Courneuve, BP. 259, 93205 Saint-Denis. Tél. : 48.27.83.34. (après 18 h).**

Vds CPC 464 coul. + 1 lect. disk + 75 disks + 120 K7 avec news 89 + joysticks + revues + câble imprim. Le tout : 3 500 F. Ou échange contre ATARI 1040 STF TBUE. **Philippe LARDENOIS, 36, chemin des Boulangers, 77740 Saint-Germain-sur-Morin. Tél. : 60.04.80.56 (après 18 h).**

Vds AMSTRAD CPC 6128 + écran très nbrx disks jeux dont originaux + 7 joysticks, Etat neuf, 6 mois. Prix : 1 290 F. C'est incroyable ! **Olivier SONNTAG, 13, rue d'Ebers-Munster, 67600 Ebersheim. Tél. : 88.85.74.38**

3615 TILT
24H/24

JOUEZ ET GAGNEZ CHAQUE SEMAINE

1 CONSOLE PC ENGINE NEC

Amiga

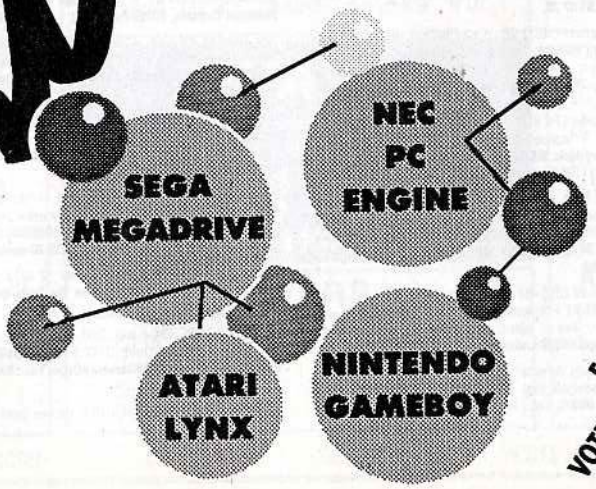
VENEZ DECOUVRIR LES NOUVELLES CONSOLES

TOUS LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES EN DEMONSTRATION

NOMBREUX TITRES DISPONIBLES

L'ESPACE JEUX LE PLUS HI-TECH

58, 60 AVENUE DE LA GRANDE-ARMEE
75017 PARIS TEL.: 45 - 72 - 24 - 30
Ouvert de 10h à 19h du lundi au samedi



A RETOURNER A
MICRO AVENUE BP 150 75820 PARIS CEDEX 17
Envoyez moi votre catalogue et tarif général; ci-joint 2 timbres à 2,30 F

VOTRE MACHINE :
NOM :
PRENOM :
ADRESSE :

PETITES ANNONCES

Vds AMSTRAD CPC 6128 + TV couleur SHARP + adaptateur + log. joy. Prix : 3 600 F. **Fabrien CERTANO, 145, Grande-rue, 92310 Sèvres. Tél. : 46.26.53.05.**

Vds AMSTRAD 6128 + moniteur coul. + manette de jeux + manuels d'utilisation + nbrx jeux. Valeur 4 400 F vendu 3 400 F (1 an). **Olivier VAN RIE, 8, rue de la gare Arzviller, 57400 (Moselle). Tél. : 87.07.92.43.**

Vds CPC 6128 coul. + souris AMX + gun-stick (pistolet + 6 jeux) + 32 disk (100 jeux : chase HQ, shinobi, after the war...) = 3 000 F. **Fabrice BINET, 36 Les Cirollières, 91770 Saint-Vrain. Tél. : 64.56.12.10.**

Vds CPC 6128 bon état + 6 dicks vierges + 10 jeux + moniteur couleur + joystick. Son prix : 2 500 F, valeur : 4 000 F. **Bruno BADUEL, 77, rue des Ecoles. Tél. : 48.99.09.33.**

Vds jeux disks AMSTRAD moitié prix * Vds Ordi PPC TOSHIBA T1100 4 000 F* Vds lot 6 jeux T07/70 le tout 200 F. **Evelyne BRUD-ERLIN, 70, rue Louis-Blanc, 94140 Alfortville. Tél. : 48.93.81.92.**

Vds AMSTRAD CPC 6128 couleur + joystick + jeux + magnéto + kit de téléchargement vendu : 3 000 F. **David BOULOU, 1, allée des Cèdres, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.04.54.86.**

Vds CPC coul. t.b.é. + joystick + nbrx jeux (gunship, op-.wolf, chase HQ...) + impr. DMP 2000 + papier + revues. Le tout à 4 500 F. **David MAZALTARIM, 39, rue Violet, 75015 Paris. Tél. : 46.36.89.19.**

Vds AMSTRAD CPC 464 + 30 jeux + lecteur de cassettes (incorporer) + moniteur couleur. Urgent 2 850 F à débattre, peu servi. **Christophe SPAËTH, séminaire de jeunes de Walbourg, 67360 Walbourg. Tél. : 88.51.74.66 (week-end).**

Vds CPC 6128 coul. + 1 joys neuf + jeux originaux. Prix : 2 700 F. **David LAUGEOIS, 102, quai Louis Blériot, 75016 Paris. Tél. : 40.50.86.91 (de 8 h à 20 h).**

Vds Amstrad CPC 464 + avec écran couleur + lecteur de disquettes + nbrx jeux + revues + notice. Vendu seulement 3 000 F. URGENT. TBE. **Stéphane LESCHER, 5 rue de Luxembourg, Villa Louis XIV, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 39.73.84.23.**

Vds Amstrad CPC 664 monit. couleur, imprimante Seikosha 100 A Mark 2 rubans. D7 vierges, manuels, revues. Exc. état 3 000 F. Poss. vente sép. **BABIGEON, 20 rue P. Corby, 92140 Clamart. Tél. : 46.42.06.63.**

Vds nbrx jeux en K7 pour Amstrad CPC. Prix raisonnables. J'envoie ma liste sur simple demande. **Cédric FÉTIS, 52 avenue Joffre, 64150 Mourenx. Tél. : 59.71.66.76.**

Vds Amstrad PC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + doubleur joystick + 20 D7 (75 jeux) + 2 revues. Prix : 2 600 F. **Jérôme CUNIN, 5 av. Fayolle, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.43.45.**

Vds CPC 464 couleur + lecteur disq. joyst., nbrx jeux. 2 000 F. **Cyril FEUILLET, 35 bis av. de la Marne, 64200 Biarritz. Tél. : 59.24.81.38.**

URGENT ! Vds CPC 6128 écran couleur + imprim. (Brother) + synthé vocal + nbrx jeux (100) : 3 500 F !!! **Franck BORDIER, 19 rue Camille Lennez, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.65.67.16.**

Vds Amstrad CPC 6128 doul. TBE. + 1 joystick + très nbrx logiciels originaux dont certains encore sous garantie ! Val. + 30 000 F, cédé 3 200 F. **Laurent ESNARD, Quartier La Migoua, 83330 Le Beausset (Var). Tél. : 94.90.29.72.**

Vds CPC 6128 coul. + imp. plug. 100T. B.E. Garantie 3 ans. + 50 disq. + lect. K7 + livres insti. + textomat + câbles, etc. Valeur : 15 000 F, vendu : 8 000 F. **Richard FRISONI, 147 quater bd de Strasbourg, 94130 Nogent/Marne. Tél. : 48.73.20.08.**

Vds Amstrad CPC 6128 + TV couleur Sharp + nbrx log. + joy. Prix : 3 600 F. **Fabien GERTANO, 145 Grande Rue, Tour Léger, 92310 SEVRES. Tél. : 46.26.53.05.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + nbrx jeux + 2 joysticks + 2 manuels. Le tout : 2 500 F. **Cédric PINCHON, Billieu Magnieu, 01300 Belley. Tél. : 79.81.11.52.**

Vds CPC 464 : 1 500 F. Vds DD1 lecteurs de disques : 1 000 F. Vds Robocop : 70 F ; 12 jeux fantastiques : 70 F. Cherche contact sur Amiga 500. URGENT. **Michel DAS NEUES, 78 av. Mozart, 75016 Paris. Tél. : 42.88.03.46.**

Vds Amstrad CPC 6128 + nbrx jeux (Rtype Rickdangerous), encore sous garantie, TBE : 2 800 F. **Frédéric BIELER, 38 rue Victor Hugo, 93410 Vaujours. Tél. : 48.61.43.50.**

Vds Amstrad CPC 6128, moniteur coul. + joys + 40 jeux. Le tout TBE. 2 500 F. **Bertrand ROLLIN, 12 bd de Harbaux, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.45.03.52.**

Vds Amstrad 6128 moniteur coul., adaptateur TV, bureau, 2 joysticks, 50 jeux (acheté déc. 88). Vendu 3 300 F. URGENT. **Alexandre NEUVENDEL, 8 rue Hoche, 78000 Versailles. Tél. : 90.50.37.11.**

Vds CPC 6128 coul. + 2e lecteur DD1 + joys. + livres + 20 jeux originaux + D7 vierges. 4 000 F (valeur + de 8 000 F). **Pascal LECLERC, 12 rue du Gerfaut, 95800 Cergy Saint-Christophe. Tél. : 30.73.41.21.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + livres + synthé vocal Technimusique + jeux. TBE. 2 500 F + CAO en disq. 3². 150 F. **laurent GUILLEBEAU, 1 rés. des 4 Arpents, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 34.60.35.86.**

Vds imprimante Amstrad 3160, très peu servi, TBE, avec câble + joyst. Quickshot état neuf. Le tout pour 1 800 F (à débattre). **Christophe STOLL, 1 rue des Vignes, 67250 Hunspach. Tél. : 88.80.47.83.**

Vds CPC 464 couleur + lecteur de disk. DD1 + joystick : 1 600 F + nbrx mag. et jeux en cadeaux. **Karim OURTIRANE, 53 rue de Pontoise, 93240 Stains. Tél. : 48.23.45.13.**

Vds CPC 6128 coul. + très nbrx jeux + 1 joyst. Le tout TBE + lecteur K7. Prix :2 500 F. **Raphaël RISTORI, 36 av. Pierre-Brossolette, 92350 Plessis-Robinson. Tél. : 46.31.07.84.**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx log. + 2 joyst. Valeur 6 700 F, cédé 2 999 F. **Vincent MAHIEU, 14 rue Félix Faure, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.80.84.35.**

Vds Amstrad 6128 avec moniteur coul. et des jeux (Green beret, les Best de l'US Gold) + 2 manuels Amstrad. Prix : 2 990 F. **Mathias HOËZ, 81 rue Victorien-Cantineau, 59530 Englefontaine. Tél. : 27.27.53.70.**

Vds CPC 664 coul. avec lecteurs de disk. et de K7 + 30 jeux originaux + joysticks + manuel + kit de téléchargement : pour 2 000 F. **Thierry COTINEAU, 20 rue du Poirier au Large, 78870 Bailly. Tél. : 34.62.15.72.**

Vds D7 Amstrad :20 F + scanner, crayon optique (Dart). **Jean-Yves AUGER, 14 rue des Guetteries, 37000 Tours. Tél. : 47.20.25.81.**

GRATUIT. Lot de 70 disq. 3² si achat Amstrad CPC 464 + lect. disq. + jeux + revues. Le tout : 2 500 F (moniteur coul.). **Loïc BECKER, 10 allée Edouard-Branly, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 64.68.36.87.**

Vds Amstrad DMP 2160 (imprimante pour CPC) + 1 ruban + 500 feuilles + 1 traitement de texte (Textomat). Le tout en parfait état. Super prix. **Habib ATHAMI, 2 av. Bartholdi, 68170 Rixheim. Tél. : 89.61.85.14.**

Vds West Phaser CPC 464 + jeux à 50 % de leurs prix. Liste sur demande. Cherche contact durable sur CPC 464. Réponse assurée à tous. **Marc SIMON, 12 place de la République, 75475 Parix Cedex 10.**

Vds CPC 6128 coul. + souris + logiciel de dessin + 40 jeux + nbrx livres + joyst. Le tout TBE pour 2 500 F. **Cyrille FOUCHE, 29 av. des Tuilières, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.73.67.14.**

Vds CPC 6128 coul. (état parfait) + nbr. nouveautés en DK (TBE) + doubleur de joyst. + util. Le tout à 2 500 F. **Stéphane SAADA, 75 rue Perronet, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.45.79.89.**

Vds CPC 6128 coul. + joyst. + jeux éducatifs + 4 D7 jeux + 9 D7 vierges + manuel. Prix 3 000 F (matériel acheté en janv. 89). **Nicolas ROUSSEAU, 11 rue du Picolo, 95120 Saint-Gratien. Tél. : 34.17.13.88.**

Vds CPC 6128 coul. (13 mois) avec DK, joyst, etc. 3 000 F. DMP2 60 : 1 200 F. Drive 5,,/4 : 1 400 F, 300 DK 5²1/4 avec boîte de r. : 2 000 F + souris 300 F. **Jean-Michel LETESSIER, 4 rue du Fiacre, 34440 Colombiers. Tél. : 67.37.13.31.**

Vds CPC 6128 coul. TBE. Nbr. disk. et K7 à bas prix + 1 kit de téléchargement pour 6128 (tt neuf) : 45 F. **Laurent CHEVALLIER, 24 rue du 6 Juin, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.43.19.**

Vds CPC 464 coul. + 3 joyst. + nbrx jeux + cordon. Le tout TBE. Prix : 2 000 F. **Sébastien Le galiot, 7 rue Marcelin Berthelot, 92700 Colombes. Tél. : 47.82.37.26.**

Vds synthétiseur musical pour Amstrad CPC disk. + clavier piano + 2 baffles stéréo + log. musicaux. Le tout : 950 F (valeur réelle : 2 500 F). **Franck NOGUERA, bd Guy Moquet, 13110 Port de Bouc. Tél. : 42.06.66.27.**

Vds 8 jeux pour Amstrad 6128 : 120 F, ainsi le magnum avec 6 jeux :200 F et 11 jeux pour Amstrad 464 : 280 F. **François ANDRE, 20 bis rue de Dole, 25000 Besançon. Tél. : 81.81.47.28.**

Vds Amstrad PC 1512 SD couleur 640 KO, disque dur, nbrx jeux (King quest 4, Test drive 2, Starglider, etc.) et utilitaires, joyst., souris : 5 000 F. **Alexis BERTIN, Chemin rural n° 4, 78240 Chambourcy. Tél. : 30.74.67.39 après 18 h.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. à disq. + nbrx jeux + 2 joyst. + livres + manuel. Valeur neuf : 5 500 F. 3 800 F prix ferme. **Frédéric BARTHES, Les Peupliers, Chemin de Gleizes, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.75.61.**

Vds CPC 6128 + moniteur coul. + nbrx jeux (Operation wolf, Renegade III, Buble bobble II) + divers câbles + livre programme + kit Amcharge. Le tout ! 400 F. **Grégory PATOU, 34 rue du 8 mai 1945, 59350 Saint-André. Tél. : 20.51.79.83.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + nbrx jeux + livres + vds TRS 80 664 K) + 2 joyst. + 10 jeux + lecteur K7 et de cartouches + livre + adapt. péritel. **Stéphane CLOUD, 16 rue Monge, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.66.30.**

Vds état neuf Amstrad CPC 464 + 40 jeux + joystick : 2 500 F moniteur coul. **Cédric LACOUR, 52 av. des Bruzacques, 95000. Tél. : 34.43.68.48.**

Vds jeux K7 CPC 464 originaux + jeux Mastertronic (de 20 à 35 F) et autres (de 40 à 80 F). Acker, Capt. Blood, Heroes lance, etc. **Jean-Philippe PINAUT, Café de la Loue, St-Victor, 93410 Domerat. Tél. : 70.28.82.86.**

Vds Amstrad CPC 464 + 25 originaux + moniteur coul. + joyst. PRO 500 : 2 800 F. **Alexandre MACQUART-MOULIN, 16 rue Charles Roy, 58000 Nevers. Tél. : 86.36.04.71.**

Vds Amstrad CPC 6128 + 1 joys. + 1 imprimante DMP 2160 presque jamais servi + nbrx jeux et plusieurs livres. Le tout 3 500 F. **Cyril LASTOVKA, 11 rue Emile Jamet, Gironville-sur-Essonne. Tél. : 64.99.56.06.**

Vdsjeux originaux pour Amstrad CPC 464 entre 50 F et 80 F. Possède environ 50 jeux. Poss. d'échange contre jeux d'Amiga, etc. **Oscar GARCIA, 20-22 rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : 43.56.67.09.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur coul. + nbrx jeux + 1 joyst. Etat neuf : 2 200 F. **François TARRIT, av. de Sauboires, 32800 Eauze. Tél. : 62.05.27.90.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur coul. + nbrx jeux (Oper. wolf, Dragon Ninja, etc.) + 2 joyst. + manuels. Le tout en TBE : 1 450 F. **Stéphane PARET, 13 rue Théodore de Banville, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.10.17.50 après 18 h.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux nouveaux comme : Double dragon, Crazi car 2, Dragon Ninja. Le tout pour 2 500 F. **Alexis DESCARTES, résidence du Boqueteau, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : 69.01.46.72.**

Vds originaux pour 6128, Quin, La chose de Grotemburg, Consideration, l'Ile, Morteville manor, Globe trotter. Le jeu : 100 F. **Stéphane LARENAUDIE, 27 rue de l'Epi d'Or, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.79.57.**

Vds originaux pour 6128 : Arkanoïd, Trivial poursuit, Wec le Mars, Les dieux de la mer, Super ski, California games, Gold silver bronze. Le jeu :80 F. **Stéphane LARENAUDIE, 27 rue de l'Epi d'Or, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.79.57.**

Vds CPC 6128 : station Amstrad tuner, radio-réveil, bureau, 3 joyst., nbrs jeux, boîte de rangement + livre + raccordeurs. Prix : 5 000 F. **Daniel BOUYERDEN, 30 av. Henri Barbusse, Bondy. Tél. : 48.49.59.83.**

Vds CPC 6128 coul. + kit télé + radio-réveil Amstrad + joystick + nbrs jeux : 3 000 F. **Alexandre NAJJAR, 45 av. Thérèse, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.80.74.05.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 2 joyst. + nbrx jeux (Operation wolf, Chinobi, etc.) + tuner TV. Le tout pour 3 200 F. **Hamid NIATI, 48 rue Germain Defresne, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.44.06.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + 2 joyst. + nbrx disks + souris + multiface 2 + boîte de rangement + câbles + revues + livres. Valeur : 11 000 F, vendu 3 800 F. **Pascal MARCELLINI, Le Champ du Four, 38119 Pierre-Chatel.**

Vds CPC 6128 + digitaliseur vocal + nbrx jeux et utilitaires + 2 classeurs Weka (valeur 500 F) + 10 K7 vierges. Le tout 3 500 F à débattre. **Lionel GOUTARD, 11 allée Louis-Noguères, 78260 Achères. Tél. : 39.11.35.74.**

Vds CPC 64 coul. TBE (1988) + lecteur disq. + nbreuses revues + jeux (K7, disq.) avec emballage ordin. original + ext. mém. 64K + multiface 2 : 2 500 F. **Christophe LARGER, 50 rue Jouffroy, 75017 Paris. Tél. : 47.66.49.65.**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx jeux (Hard driving, Robocop, etc.) + joyst. TBE. Manuel + revues. 2 500 F ferme. **Martin MOURIES, 90 bis rue de Varenne, 75007 Paris. Tél. : 45.55.41.35.**

Vds CPC 6128 coul. + disks + adaptateur TV : 3 000 F (à débattre). Vds Portfoli0 (neuf) + 1 Bee card : 2 600 F. **Laurent BERGERUC, 4 allée Pigne Metche, 33610 Cestas. Tél. : 56.21.80.72.**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx jeux + copieur et access. Prix : 3 300 F. **David LAURENCIA, 136 rue Gabriel-Péri, Esc. G1, 93200 St-Denis. Tél. : 48.21.81.85 après 17 h**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur coul. + jeux + revues + bouquins + 40 D7 + joyst. **José DO COUID, 2 rue François Coppee, 75015 Paris. Tél. : 45.98.42.81.**

Vds Amstrad 464 coul. + lecteur disq. DD1, nbx jeux, revues, utilitaires (Ocpart). Le tout : 2 200 F. **Damien HAQUET, 83 rue Saint-Dominique, 75007 Paris. Tél. : 45.55.66.56.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 1 pistolet (magnum) + nbrx jeux + joyst. + magazines + 1 disq. de nettoyage. Garantie avr. 91. **Julien LEROUX, 118 av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.39.65.77.**

Vds Amstrad CPC 6128 moniteur coul. + nbrx DK + 17 mag. + joyst. + doubleur de joyst. + housses pour clavier et écran. Le tout : 3 500 F. **Ceydric JOUDRIER, 14 rue Eugène-Gibez, 75015 Paris. Tél. : 48.28.29.78 après 18 h.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + jeux : 2 200 F. Matériel TBE. **Guillaume WATINE, 1 rue du Pays-de-France, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.07.16.**

Vds Amstrad CPC 464 + lect. DD1 + jeux + multiface + ext. de K7 + 2 joyst. Le tout : 3 000 F. **Julien DUCASTEL, 6 allée de l'Orge, 91390 Morsang/Orge. Tél. : 69.04.59.27 après 18 h.**

Vds lecteur 5² pour Amstrad + disk. vierges, pour pas cher (si poss. dans le 06). **Julien SPAGNOU, Valdoria, 36 bis bd Wilson, 06600 Antibes. Tél. : 93.61.17.31.**

Vds CPC 664 mono + turbo + 2 joyst. + livres + nbrx jeux et utilitaires + câbles. Prix : 4 000 F. **Fabrice GERGES, 1 rue de la Charité, 130002 marseille. Tél. : 91.90.88.00 de 19 h à 21 h.**

Vds CPC 6128 coul. + DBL joyst. + nbrx livres basic + 125 jx : valeur 6 000 F, cédé 3 000 F. **Arnaud COUTELAS, 44 rue de Vitry, 93100 Montreuil. Tél. : 48.59.27.59 après 18 h.**

APPLE

Vds originaux pour Apple II : Police Quest, Arkanoïd, Ikari Warrior, Infidel, the Sanction... 100 F pièce. Vds matériels divers (câble, boîtes, disk...) **Gérald. Tél. : 42.00.75.03.**

Vds pour Apple II GS : Tetris (original) 200 F, état neuf, disquettes 3' 1/2, avec mode d'emploi. **Julien FAVIER, la ferme des Galas, 01170 Gex. Tél. : 50.41.65.68.**

Vds Apple IIc + nbreux jeux + doc. + livres + boîte de rangement + souris + joystick + tableurs + traitement de textes. Prix : 3 000 F (à débattre). **Olivier LAUNAY, 14, allée des Violettes, 93000 Bobigny. Tél. : 48.48.50.55.**

Vds cause Amiga Apple IIc + moniteur IIc + malette + Péritel + souris + joystick + nbreux logiciels Apple + originaux + nbreux docs : 3 000 F. **Romain FARAUT, villa St-Ignace, bd de Lavaux, 13600 Laciotat. Tél. : 42.08.13.28.**

Vds Apple IIc, monit. coul. + souris + manette + jeux. Nbreux + livres + utilitaire. Prix : 3 600 F. Vds originaux ST (pas cher). **Thierry VOLLAND, 21, rue du Pont-Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.39.08.15.**

Vds Apple IIe, mon. n. et b., lecteur et une dizaine de jeux plus guide de l'Apple IIe et nbreux disq inutiles et DOS333 prodos. **Gildas ROGER, 105 *bis*, rue de Paris, 94075 Charenton-le-pont. Tél. : 43.68.95.88.**

Apple IIe + mon. mono + joystick + 60 disquettes + 2 drives + manuels d'utilisation et basic. Très simple pour débuter. Prix : 3 000 F. **Régis PRAT, 59 boulevard Michelet, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.44.07.67.**

Vds Apple IIc + monit. monochrome + souris + support IIc + housse + livres + chat mauve + logiciels + disq vierges. Prix : 5 000 F. **Yann CASSE, 38, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél. : 45.87.17.18.**

Vds pour Apple II moniteur mono + 2 drives + imprimante + carte coul. et 16 k + joystick + 100 jeux + docs + Péritel : le tout ou séparé au plus offrant. **Maxime CHARBONNEL, 32, rue Saint-Louis, 55100 Verdun. Tél. : 29.86.49.97.**

Vds Apple IIc 128 ko + souris + joyst. + nbreux programm. + jeux + livres + nbrx livres + acc. Prix : 3 000 F. **Patrick PASQUES, 11, rue Pascal, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.40.06.**

Vds Apple IIc + écran mono + souris + joystick + Péritel + docs + nbreux log. (Mouse Paint, Mouse Desk, Flight Simul...) + housse : 4 300 F. **Bruno VOYER, 5, rue des Berceaux, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.22.66.02.**

Apple IIe + 2 lecteur + manette + souris + nbreux jeux et log. + 6 cartes (Feline extension mémoire...), tablette graphique + ttx : 1 500 F. **Yannick RAYNARD, 44, rue d'Epinay, 95360 Montmagny. Tél. : 39.83.99.46.**

Vds pour Apple 2C, 2E, 2GS, imprimante Imagewriter 2, drive ext. 2GS, joystick Mac 2, t.b.é. : drive 900 F, imprimante 3 000 F, joystick 100 F. **Fabrizio LAZZERETTI, 27, avenue Princesse-Grace MC, 98000 Pte de Monaco. Tél. : 93.50.46.47.**

Vds Apple IIe, carte Chat Mauve, Super Serie, Mokingboard, souris, Z 80 2 drives, moniteur monochrome, joystick, ventilateur, docs, softs : 4 000 F. **Michel KELLER, 7, av. de Correra, 75012 Paris. Tél. : 46.28.76.42.**

Vds Apple IIc + écran mono + support + souris + joystick + nbrx jeux + util. + livres + mallette de rangements + disq. + cordon. Prix : 2 500 F. **Olivier JAUDON, 39, rue Clémence-Isaure, 34670 Baillargues. Tél. : 67.70.40.94.**

Apple IIc 384 K mono, lect. ext., souris imprimante, support intégré, nbrx logiciels Appleworks, version calc, mouse desk, Mpaint, basic + doc. 6 000 F. **Michel-Hervé LE JEUNE, rue Louis-Guilloux, 56100 Lorient. Tél. : 97.21.50.10.**

Vds Apple IIe en pièces détachées + accessoires divers (cartes : couleur, souris, porte-parole, super série) + moniteur couleur. Prix à débattre. **Pascal HOUBRE, 26, bd Victor-Hugo, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.91.74.21.**

Vds Apple IIc état neuf, peu servi + souris + logiciels + cordons + revue ou livres. Prix : 1 600 F, moniteur mono adaptable = + 300 F. **Pascal VANZATO, 6, rue de l'Indépendance-Américaine, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.16.03.**

Vds Apple IIe, état impecc., peu servi, avec moniteur N/B + drive + joystick + disquettes + doc. Prix : 2 200 F. **Martine BOSQUET, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.89.90.**

Vds Apple IIc monochrome + joystick + très nbrx jeux (Ultima III, Chuck Yeagers Advanced, Masquerade, The Dark Crystal, etc.) : 3 000 F. **Florent BENETIÈRE? 50, hameau de la Caravelle, 91650 Breuillet. Tél. : 64.58.46.15.**

Vds Apple 2c + disq. + joystick + documentation + t.b.é. Prix : 1 800 F à débattre. **Marie-Thérèse BLANDEL, le Plasis-Milan, 35690 Acigne. Tél. : 99.62.53.91 (après 19 h).**

Vds 30 jeux (Wings of Fury, Skyfox) dont originaux + écran mono + (30 Tilt) pour Apple 2c, cédé : 1 100 F. Prix à débattre. Cherche contact. **Romain YVRARD, Venerieu, 38460 Cremieu. Tél. : 74.92.87.05.**

Vds Apple II + monit. mono, drive, joys., nbrx jeux, manuels : 1 700 F. **Tristan CLUZEL, 82, bd de Port-Royal, 75005 Paris. Tél. : 43.26.18.97.**

Vds Apple 2e (t.b.é.) + carte Z 80 + moniteur vert + 2 drives externes 5 p 1/4 + souris + joystick + 500 disquettes. Prix : 3 000 F. Echange logiciels sur ST. **François, 52, allée Hector-Berlioz, 91310 Longpont-sur-Orge. Tél. : 69.01.38.95.**

Vds Apple 2e + 2 drives + joystick + doc + livres + 40 disq. 3 500 F, achète 2e lecteur pour 2c 800 F max. **Alain SEUVE, Fabas, 82170 Grisolles. Tél. : 63.64.13.20 (après 12 h).**

Vds Control-Yoke 550 F pour Apple 2GS (c'est un joytick volant pour piloter les Flight Simulator ou Test Drive II, etc.). **Eric MONTET, 11, allée des Chalets, 95870 Bezons. Tél. : 39.82.66.75.**

Apple IIe + mon. mono. + 1 drive + kit Apple IIc + carte stéréo + carte porte-parole + souris + carte chat mauve + logs + docs + câbles. Prix : 5 000 F. **Richard HALLIER, 72, avenue Michelet, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 40.11.79.08.**

Vds Apple 2e avec drive 5/25, joystick, 200 disq., moniteur couleur. Le tout 4 000 F à débattre. **Franck VENDEMAN, 17, rue Charle-Gounaud, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.94.47.**

Vds Apple IIc 128 K mono + souris + joys. + 20 livres + 150 disq. + prise Péritel + sac de transport + boîte de rangement, t.b.é. Prix : 2 500 F. **Sylvain LOIRET, 13, rue Charles-de-Gaulle, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : 34.14.71.85.**

Vds Apple IIc mono vert 128 K + lecteur de disq. externe + joys + souris + nbrx softs (+ 200). Etat neuf, prix à débattre, 3 500 F. **Philippe DUGENNE, 44, bd Devrux, 78300 Poissy. 30.74.48.06.**

Vds Apple IIe + mono. + duodrive + imprimante Epson RX 80 + 80 cols + ext. mém. t.b.é. A saisir 2 500 F. **Jean-Marc HUBERT, 48, rue Pierre-Altmeyer, 95870 Bezons. Tél. : 34.11.05.92 (après 19 h).**

ATARI

Pour Atari ST, vds logiciels originaux avec notice, de 60 F à 100 F : Falcon, Ums, Zak Mac Kraken, Bat, etc. **Jean-Pierre COUTURIER, 50, rue du Sahel, 75012 Paris. Tél. : 43.41.11.72 (après 20 h 30).**

Vds jeux STF : Kick off, Double Dragon II, Tintin sur la Lune, Gostbuster II, Indy Ac, Vigilante, Dragon Spirit, Opération Wolf : 100 F pièce et autres. **Julien DUPASQUIER, 43, chemin du Plat, 69130 Ecully (près de Lyon). Tél. : 78.33.01.36 (avant 19 h).**

Vds Atari 520 ST + 20 supers news (Double dragon 2, Stuntcars, Chase HQ, Drakkhen, Voyageur du temps...) + 1 joystick + doc. Cédé 2 800 F. **Olivier ARBOGAST, 10, rue des Lévites, 67410 Drusenhein. Tél. : 88.53.34.92 (le soir).**

Vds Atari 520 STE neuf ! Sous garantie ! + 1 joystick + 2 rallonges + nbrx jeux + logiciel dessin (t.b.é). Urgent ! **Jean-Michel ARNAUD, 10, avenue Flamants-Roses, 34970 Lattes. Tél. : 67.65.21.70.**

Vds Atari 520 STF + monit. coul. SC 1425 + imprim. Coul. Star LC 10 (tout sous garantie) + nbrx log. + joystick + souris. Très bon état : 6 000 F. **Benoît FAUDON, 193, rue du Faubourg-Saint-Martin, 75010 Paris. Tél. : 42.02.69.72.**

Vds multiface ST : 460 F. Urgent ! Cherche contact. **Saïd LADROUZ, 84, rue Peccart, 59100 Roubaix (Nord). Tél. : 20.73.34.74 (21 h).**

Vds pour Atari XL/XE imprimante Atari 1029 (t.b.é.) + 2 rubans. Prix : 700 F. **Christophe PONCELET, 19, avenue Rauss, 76370 Berneval-le-Grand. Tél. : 35.83.81.95.**

Vds 520 STF (sous garantie) + freeboot + 40 discs + souris + 2 joysticks + 2 livres + 2 câbles Péritel + boîte rang. + programmes musique et dessin : 3 000 F (à déb.). Urgent ! **Jean-Philippe GUILLON, Bât. B3, appart. 125, parc de la Nove, 93420 Villepinte. Tél. : 43.84.16.01.**

Vds Atari 520 STF + souris + joystick + rallonge + 50 disks + lecteur externe (sous garantie 10/01/90). Le tout : 3 000 F. **Guillaume MAIER, 14, petite rue Espaubourg, 60650 La Chapelle-aux-Pots. Tél. : 44.81.60.31.**

Stop affaire ! Vds Atari 520 ST + manette + 10 disks vierges + jeux + souris (état neuf). Prix : 2 000 F. **Frédéric HAMALIAN, 35, avenue Gabriel-Péri, 94300 Vincennes. Tél. : 48.08.53.56.**

Vds Atari 520 STDF déc. 88 + souris + jeux (Ghostbuster 2, Dragon Ninja, etc.) + livre GFA + câble Péritel. Bon état. Prix : 3 500 F. **Vincent BOUCHER, 11, rue du Bois-Prieur, 95870 Bezons. Tél. : 34.11.13.34 (après 18 h).**

Vds Atari 1040 ST, moniteur SM 124 + 1 joystick + nbrx jeux + souris + livres (bon état). Prix : 3 500 F. **Philippe ANTON, 126, avenue Paul-Vaillant-Couturier, 93120 La Courneuve. Tél. : 40.15.05.50 (travail).**

Vds originaux ST : Barbarian 2 + Explora 2 + Dongeon Master + Star War + Out Run + Heroes of the Lance + Music Construction. Le tout : 600 F. **Gérard VERNIER, 2, square Charles-de-Foucault, 94310 Orly. Tél. : 48.92.80.12.**

Vds Atari 520 STF 10/88, mon. coul., Freeboot + 100 jeux (nbrx nouveautés) + 90 disq. + souris + cordons (t.b.é.). Prix : 5 500 F. **Romain DE WAUBERT, 52, avenue Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél. : 45.01.88.08.**

Vds pour 800 XL Atari. Connaître basic Atari : 100 F. Notice rambrant : 20 F. De ré Atari : 70 F + disk divers : 20 F l'unité + numéro de Tilt. Prévoir frais d'envoi. Cherche Amiga. **Alain TOUATI, 10, rue du Château-d'Eau, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.02.29.**

Vds moniteur coul. Atari SC 1224 état neuf (+ emballage d'orig.) : 1 390 F, valeur : + de 2 500 F neuf. **Eric MICHEL, 8, rue du Général-de-Gaulle, 77200 Torcy. Tél. : 60.17.26.54.**

Vds 520 STF + joyst. + souris + jeux (DM, Blood, Bio Chall., Drakkey, etc.) + doc. : 2 800 F. Vds Apple IIe + jeux + doc. : 1 500 F à saisir. **Jean-François NICCOLAÏ, 23, rue Louis-Pouey, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.06.92.**

Vds Atari 1040 + monit. mono : 3 500 F. Digitaliseur Print Technik : 850 F. Imprim. Epson LX 90 : 1 000 F. Camescope Sony V 100 pro : 7 800 F. **Rémy BOURDONCLE, 8, rue Fromentin, 75009 Paris. Tél. : 40.82.91.79.**

Vds pour Atari ST : Magic-sac 6.1 + Translator one + driver imprim. « Epstart » : 2 500 F le tout. **Jean-François CESARU, 13, rue Wuluvé-Saint-Lambert, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.30.65.46.**

Vds Atari STF + joyst. + souris + nbrx jeux : Op Wolf, Accolade, Out Run, Arkanoïd, Jet, Falcon, Gunship, Captain Blood, Space Harrier...) : 3 000 F + monitor. **Florent AIMÉ, 10, rue du Jourdain, 75020 Paris. Tél. : 46.36.49.11.**

Vds Atari 520 STE + jeux (sous garantie). Prix : 3 000 F. STOS Basic : 400 F. West Phaser : 200 F. **Frédéric PASQUIER, Passins, 38510 Morestel. Tél. : 74.80.11.69.**

Vds Atari 520 STF + monit. SC 1425 + joyst. + jeux + trait. de texte : à déb. + Freeboot. **Wolfgang HOUDY, 42, rue de Cluzel, 37000 Tours. Tél. : 47.05.33.54.**

Vds pour Atari STF : ZZ-Rough + manuel : 200 F. GFA Basic 2.0 + manuel : 200 F. Capitaine Blood + manuel : 120 F. Logiciel de Français (8 à 14 ans) : 100 F. **Gaël BERTIN, 115, rue d'Avranches, 50600 Saint-Hilaire-du-Harcouet. Tél. : 33.49.16.79.**

Vds Atari ST 520 neuf + nbrx log. dont Bat Twin World, les Voyageurs du Temps, Drakken, 2 compil, Maniac Mansian, etc. Prix : 5 000 F à débattre. **Christophe BAILLY, 10, square Diderot, 94500 Champigny. Tél. : 48.82.23.97.**

Urgent ! Vds 520 STF + mon. SC 1224 + souris + 1 joyst. + nbrx jeux. Le tout pour 4 000 F ! **Florent SABOURIN, 4, villa des Boers, 75019 Paris. Tél. : 42.02.75.42 + message.**

Vds orig. Atari ST : Chase HQ, N. Zealand, Power Drif, Hard Drivin, Commando : 130 F pièce, et compil. les Vainqueurs pour 200 F. **Christophe PONCELET, 19, avenue Rauss, 76370 Berneval-le-Grand (région Dieppoise). Tél. : 35.83.81.95.**

Vds 520 STE garanti 10 mois + souris + 9 jeux + 2 joyst. + 10 disq. vierges, boîte de rang. Valeur : 7 200 F. Vendu : 6600 F + revues et tapis. **Patrick TANARI, 2, rue de la Liberté, Noisans-les-Vesoul, 70000 Vesoul. Tél. : 84.76.62.23.**

Vds Atari 520 STF, SF, Newroms + monit. coul. + lect. ext. 3 1/2 DF + interf. TV (Printel + QQS) + jeux + joyst. Cobra. Le tout t.b.é. (révisé) : 3 800 F (achats : déc. 88) à déb. **Sébastien SÜSS. Tél. : 43.94.27.62 (après 18 h).**

Vds 520 STF (DF) + 2 joyst. + 13 orig. (Batman, Ik + !...) : 3 500 F + monit. coul. SC 1425 : 5 200 F à déb. **Thierry-Raymond PROTO, 7, rue Bernard-de-Clairvaux, 75013 Paris. Tél. : 42.72.51.80 (après 18 h).**

Vds Atari 520 STF DF sous garantie 07-89 + jeux orig. (Indiana Jones, Aventure, Beacht Volley...) + joyst. + Freeboot + revue : 3 000 F à déb. **Serge LECLERC, 7, rue Saint-Bernard, 75011 Paris. Tél. : 43.71.35.55.**

Vds Atari 1040 STF + monit. 1224 + nbrx jeux orig. (Chaos, les Voyageurs, Indy Adventure, Strider, Drakhen, Great Courts...). Paris-Banlieue. **Daniel CHARBIT, 24, rue de la Faisanderie, 75116 Paris. Tél. : 47.27.19.83.**

Vds Atari STF (double face) + monit. coul. SC 1425 + util. (le Rédacteur : env. 500 F, Degas Elite) + nbrx jeux + souris. Le tout : 4 200 F. **Vincent FAUCHER, rés. La Prairie bât. H, 54, boulevard Briand, 77000 Meulin. Tél. : 64.09.65.43.**

Vds jeu pour Atari ST. Teenage Queen, orig., boîte + notice comprise. Très peu servi. Merci c'est urgent ! **Fabrice CHALLET, Le Moulin des Etoubles, 44650 Touvois. Tél. : 40.31.62.88.**

MICROMANIA

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS DE JEUX

recherche pour ses magasins sur Paris et région Parisienne

- **Responsables de magasin**
- **Vendeurs**

Une bonne connaissance des logiciels de jeux est indispensable.

Envoyer C.V. + photo + lettre manuscrite à **MICROMANIA**
Tour C.I.T. - BP 64
3, rue de l'Arrivée 75015 Paris

Vds jeux orig. pour Atari 520 STF (Double-Dragon, Robocop, Forgotten Worlds, Addidas Beach Volley...). Liste sur demande. **Denis AUBERT, 29, rue du Tire-Pesseau, 21000 Dison. Tél. : 80.41.65.00.**

Vds Atari 520 STF + souris + câble Péritel + jeux + joyst. + revues + embal. d'origine. Le tout : 2 700 F. **Cyril BRETON, 33, rue Émile-Zola, 94120 Alfortville. Tél. : 43.75.32.53 (après 18 h).**

Vds Portfolio Atari + câble parallèle PC à PC + interface parallèle : 2 500 F, valeur : 3 790 F, état neuf. **Patric WILLEMS, 51 ter, Boulevard Carnot, 78110 Vésinet. Tél. : 39.76.42.62.**

Vds console Atari 2600 nbrx jeux : Jungl Hunt, Asteroids... + 5 joyst. + 13 jeux + câble. Prix : 1 500 F, cédé : 700 F. **Damien BAUDRY, 66, rue d'Aubervilliers, 75019 Paris. Tél. : 40.35.75.37.**

Vds console Atari 2600 + 5 jeux + 2 joyst. Le tout bon état : 500 F. **Mickaël PATIENT, 10, rue Dume D'Aplemont, 76600 Le Hâvre. Tél. : 35.25.37.64.**

Vds jeux Atari 130 XE, 5 cartouches à 50 F l'une + 5 K7 à 60 F l'une dont une compil. de 5 jeux à 100 F. Lect. K7 XC 12 : 250 F, le tout t.b.é. Merci. **Florent FOUREZ, 28, rue Rino-Della-Negra, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.80.32.30.**

Vds Atari 520 STF (DF) + Disq. + boîte disq. + joyst. + prise Péritel garantie 1 an (possède Turbo Cup Populous...) : 3 550 F. **Grégory CARLU, 74, avenue Jean-Jaurès, 59790 Ronchin (Lille). Tél. : 20.96.23.94 (le soir).**

Vds Atari 520 STF : 1 900 F, monit. SC 1425 : 1 600 F, imprim ; : 900 F. **Enrico SPANGARO, 269 bis, rue du Faubourg-Saint-Antoine, 75011 Paris. Tél. : 43.56.02.70 (19 h-20 h 30).**

Vds Atari 520 (garantie) + souris + câble Péritel + joyst. + jeux + revues. Le tout sous embal. et t.b.é. (révisé), cédé : 2 900 F. **Franck GOGIBUS, 2 bis, rue Saint-Venant, 59520 Marguette-Lez-Lilles. Tél. : 20.40.65.77.**

AMIGA 500
PROMO

AMIGA 500
+ peritel
+ pack PHASE
3690

PACK PHASE
Joystick / 10 disquettes 3"1/2 DF/DD
Coffret de rangement à clés (40 disks)
Assistance Téléphonique / Facilité de Paiement
Logiciel DOUBLE DRAGON ou CHASE H.Q.

AMIGA 2000
+ écran 1084
PROMO

AMIGA 2000
+ écran 1084
+ carte XT
+ Star LC-10
11990

EXTENSION 512 K
+
HORLOGE
890

AMIGA 500
+ écran 1084
PROMO

PHASE
GALERIE "LE SQUARE"
93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00
Mº Alésia - 10H à 19H Lundi-Samedi

LC 10	1890
LC 10 coul.	2490
LC 24-10	2990
SWIFT 24	3790

LECTEUR 5"1/2
EXTERNE
1490

AMIGA 500
+ écran 1084
+ pack PHASE
5990

LECTEUR 3"1/2
EXTERNE
890

DIVERS

50 DF/DD 3"1/2	350
Digitaliseur stéréo	490
Support moniteur	200
Souris	310

AMIGA 2000
+ écran 1084
+ carte AT
+ Star LC-10
15990

CARTE EXTENSION
2 Mo
3900

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO - CRÉDIT - DÉTAXE - VENTE PAR CORRESPONDANCE - PRIX T.T.C.

PETITES ANNONCES

Vds pour Atari ST orig. : Cad 3D : 150 F, Art Director : 150 F, Film Director : 150 F, Sapiens : 50 F, Mission : 50 F. Le tout t.b.é. **Colin PASQUIER, Impasse du Sénéchal, 46300 Gourdon. Tél. : 65.41.26.83.**

Vds Atari 520 STF 88 monit. coul. + jeux + util. : 4 000 F. **Fabien LORENZINI, 15, rue Pergaud, 90850 Essert. Tél. : 84.21.78.70.**

Vds Atari 1040 STF t.b.é. + monit. coul. SC 1224 + 1 joyst. + nbrx logic. (jeux : Hard Driving + utilit.) + Freeboot + Kdo : 5 500 F ! **Stéphane UNG, 4, promenade du Galion, 77200 Torcy. Tél. : 60.17.12.81.**

Vds Atari STE 2 méga sous garant. complet : 5 000 F. Possibilité écran coul. et mono, avec softs. **Éric DREYFUSS, 9, rue Montgolfier, 41000 Blois. Tél. : 47.42.63.96 (week-end).**

Urgent ! Cause incompatibilité Amiga, vds pour Atari ST (E), lect; 31/2 externe (Golden drive). Taille 19 × 3 × 11. État impec. pour : 800 F. **Frédéric NATALI, 242, rue Grande, 77300 Fontainebleau. Tél. : 64.22.33.67.**

Vds Atari 520 STF gonflé 1 Mg + jeux (Obliterator, Biochallenge, Barbarian 2...) + joyst. t.b.é. Prix : 2 500 F pour l'ensemble ! **Gautier SCHAEFER, 31, allée de Trévise, 92330 Sceaux. Tél. : 43.50.16.86.**

Vds jeux Atari 2600 9 cart. 16 jeux différents : Jungle Hunt, Kangaroo etc. Le tout pour 400 F. **Guillaume BEAUBIS, Les Pezauds Monbazillac, 24240 Sigoulesse. Tél. : 53.58.25.43.**

Vds orig. ST : Dungeon Master, Explora I, Gunship, Battlechess : 160 F chaque, Chaos Strick Back : 200 F ou le tout : 700 F. **Laurent BRICE, 10, avenue du Grémillon, 54420 Pulnoy. Tél. : 83.21.51.68.**

Vds Atari 1040 STF + monit. coul. SC 1224 + nbrx jeux. Prix : 5 985 F à déb. sur Paris-Banlieue uniquement. **Daniel CHARBIT, 24, rue de la Faisanderie, 75116 Paris. Tél. : 47.27.19.83.**

Vds Atari 520 STF DF sous garantie 1 an + jeux + joyst. + Freeboot + revues. Le tout t.b.é. : 3 000 F à déb. monit. Atari SC 1425 : 1 600 F t.b.é. **Philippe LECLERC, 7, rue Saint-Bernard, 75011 Paris. Tél. : 43.71.35.55.**

Vds 520 STDF + monit. coul. + 20 disq. (Kick Off, Xenon II...) + mag. (Tilt) : le tout vendu : 4 600 F (t.b.é.) + cadeau : console Atari 2600 avec 1 cartouche. **Alain BOUGEAULT, 17, place Jacques-Brel, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.95.74.29.**

Vds Atari STF + joyst. Speed King + nbrx jeux act. b.é. à déb. Tilts n° 63 (fév. 89) à 75 (fév. 90) : 150 F ou 15 F l'un b.é. **Sébastien SARTIAUX, 296, rue Pasteur, Fontaine Notre-Dame, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.76.34 (après 18 h).**

Vds plus de 120 bemos (musiques, animations, X...) pour Atari ST et STE : 15 F pièce disq. comprises ! Liste sur demande, échange possible. **Frédéric HOUET, 4, rue Georges-Kirsch, 51300 Vitry-le-François.**

Vds Atari 520 STE + écran coul. + garantie 12-90 + 22 jeux (dont Xenon 2, Barbarian 2, etc.) déc. 89 : 5 300 F à déb. excellent état. Urgent ! **Romuald PONS, 18, rue de Survilliers, 95470 Fosses. Tél. : 34.72.27.28.**

Vds pour Atari 520 STF orig. Live and Leave Die : 50 F, Capitain Fizz : 100 F, Double Dragon : 120 F, Quin : 100 F. **Philippe COPIN, 39, rue de l'Éperon, 95300 Pontoise. Tél. : 30.32.11.41.**

Vds ou éch. sur ST (Crazy Cars 2, Eliminator, Matahari), prix : 50 F. Envoyez liste ou téléphonez. Cherche Vigilante et Forgotenworlds. **Florent RAGOIS, 2 ter, rue des Plantes, 21120 Is-l-Tille. Tél. : 80.95.07.55.**

Vds jeux orig. ST sans virus : Terminator + Super Wonder Boy + Dragons of Flame + Voyageurs Temps + Cosmic Pirate... **Patrice MENGUY, 14, rue Payenneville, 91530 Saint-Cheron.**

Pour Atari ST-STE. Vds moniteur SC 1224 coul. HR état neuf : 2 000 F, cherche contacts sur Amiga. Achète lecteur 5''1/4 pour Amiga : 800 F max. **Michel TELLIER, 6, rue Jean-Bouin, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.91.37.**

Vds 520 STE + monit. coul. SC 1425 + Great Court, Xenon 2, Chase, HQ, les Vainqueurs, Power Drift, 10 disq. vierges garantie 10 mois. Prix : 6 000 F. **Patrick TANARI, 2, rue de la Liberté, 70000 Noisans-les-Vesoul. Tél. : 84.76.62.23.**

Vds jeux Atari STF (DF) (Xenon II, New Zealand Story...). Urgent ! **Julien LESIEUR, 3, rue de Palestine, 75019 Paris. Tél. : 48.03.30.82.**

Vds orig. pour ST : Bob Winner + M 4 Sherman : 230 F, Gauntlet + Obliterator : 200 F (ne peuvent être vendus séparé). **Alain CHALEUNSINH, 2, allée des Pâtres, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.44.57 (après 20 h).**

Vds log. pour STF et une affaire exceptionnelle : 2 jeux vidéos d'arcade Moon Patrol et Galaga, région Aisne Nord. Prix incroyable ! **Willy BLAIN, École Jean-Zay, 02500 Hirson.**

Vds Atari 520 ST + 2 joyst. + jeux pour 2 000 F à déb. Acheteurs préférence dans le Nord. Merci. **Dimitri MASCART, 52, rue Dammartin, Roubaix. Tél. : 20.73.79.58.**

Wargame ! Vds orig. Atari ST : 80 F, Borodino, Vulcan, Great Battles, Ums, Fire Zone, Tank Attack + Drakken, Full Metal, Iron Lord, Twinworld, Elite... **Jean-Claude LESELLIER, 9 bis, rue Pierre-Curie, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.15.75.60.**

Atari ST. Nourrissez votre machine préférée avec plus de 60 disquettes bourrées de dompubs ! Prix dérisoires ! Catalogue contre 2 timbres. **Hervé ROHEE, 14, rue Marysse-Bastie, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.85.84.**

Vds jeux Atari 520 STF orig. : Defender of the Crown, Castel Warrior, Leader Board, etc. : 80 F pièce. Achète Carrier Command sur Amiga. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine bât. A 3, boulevard des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds pour Atari 520 et 1040 ST : Falcon, F16 Combat Pilot : 150 F l'un, Degas Elite : 120 F, Stos : 250 F. Prix à déb. (envoi par PTT). **Jean-Pierre PASSIMOURT, « Le Buisson », 27600 Saint-Aubin-sur-Gaillon, BP 18. Tél. : 32.52.75.91.**

Stop ! Affaire ! Vds jeux pour Atari XL/XE (Pawn, Goonies...) et pour Atari 520 STF/STE (Iron Lord, Oblitérator, Star Trek...). Réponse assurée. **Olivier CARTIGNY, 13, rue Victor-Hugon, 80730 Dreuil-les-Amiens. Tél. : 22.54.11.55.**

Vds Atari Mega ST 2 neuf + monit. haute résol. + drive 5 1/4 externe + tapis souris + revues + orig. Le tout pour : 9 000 F. **Laurent MICHEL, 9, rue Pasteur, 77515 Pommeuse. Tél. : 64.03.69.75.**

Vds Atari 2600 + 1 jeu + 1 manette : 300 F ou 20 jeux à part (Kung Fu Master) pour 50 F la cartouche ou 100 F pour une cartouche de jeux. A déb. **Mathieu MESTRE. Tél. : 48.81.40.85.**

Vds extension mémoire pour Atari ST(E) ainsi que des logiciels sur Atari et Amiga. Pour tous renseignements appelez : **Cyrille HACCOUN, 60, rue Folie-Dericourt, 75011 Paris. Tél. : 43.55.34.46 (après 20 h).**

Vds 520 STF + SC 1425 (changés) jeux (Kickoffstuntcar, Skweek) + util. (Amadeus GFA 30 rédacteur) boîte de rang. : 4 300 F avec doc. Urgent ! **Frédéric GUEZ, square Claude-Debussy, 91450 Soisy-sur-Seine. Tél. : 60.75.60.70.**

Vds Atari 1040 STF : 3 200 F, monit. coul. : 1 800 F, monit. mono : 1 100 F, imprim. Star LC 10 : 1 500 F. Prog. orig. récent 60 % du prix neuf. **Stéphane JEANJEAN, 13, rue Auguste-Comte, 78460 Chevreuse. Tél. : 30.52.34.28.**

Vds Atari 1040 STF + monit. coul. + jeux + util. + joyst. + souris : 4 500 F. **Sébastien VAUCOULEUR, 52, rue Bonaparte, 06300 Nice. Tél. : 93.26.45.14 (après 18 h).**

Vds Atari 520 STF + 60 jeux + joyst. + souris + câble Péritel + boîte de rang. + revues, 4 mois de garantie t.b.é. : 3 000 F. **Gilles BELLEFONTAINE, 41, rue Parmentier, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 43.94.33.60.**

Vds pour ST orig. 50 F : Explora, Explora IV, Animatic, Precious Metal : 100 F : Spectrum 512, Textomat. Ferais aussi échange. **Sylvie MICHEL, res. Loretto bât. A, route du Vittulo, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.20.55.48.**

Vds pour ordin. Atari ST logic. et util., prix : 30 F à 75 F desserte ord. avec étagère porte clavier. Prix : 250 F. **Yann LE BRUN, Le Clos Beauchamps, 5, allée des Aubépines, 91220 Plessis-Pâte. Tél. : 60.84.64.40.**

Vds monit. coul. Atari SC 1224 parfait état, prix : 1 590 F. **Olivier DEJEAN, 7, rue des Raxes-Vertes, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : 45.71.55.84 (H.B.).**

Vds orig. pour ST, Amiga ST : GFA Basics 3.0 + manuel : 250 F Amiga : Beast + t-shirt : 200 F, gratuit : solution Indiana Jones. Aventure super, non ! **Fabrice LARCHEVÊQUE, 93, boulevard Arago, 75014 Paris. Tél. : 43.37.97.00.**

Vds lect. SP 1/5 pour Atari sous garantie jamais servi cause double emploi : 1 290 F + 20 disq. vierges + orig. : 100 F. Cherche Amiga. **Christophe CULLO, 61, rue Riquet, 75019 Paris. Tél. : 40.34.45.48.**

Vds orig. pour ST (Stunt Car, Strider, Wild Street, Beach Volley, Incoruptible, Operation Wolf, etc...) : 130 F l'un sauf les Voyages du Temps : 160 F. **Raphaël PENNES, 14, rue Mounet-Sully, 75020 Paris. Tél. : 43.72.75.62.**

Vds orig. ST : Barbarian (Psy), Rambo 3, Robocop, Def. Crown, Arch. Blood. Le tout : 400 F ou 100 F l'un. Échange jeux STF DF (Hard Drivin'). **Alexandre ENKLAAR, 50, rue des Peupliers, 78790 Septeuil. Tél. : 30.93.43.90.**

Vds 520 STDF + monit. coul. + 20 disq. (Blood Money, Ivanohe...) + mag. (Tilt, micro-mag.), vendu : 4 600 F (t.b.é.) + cadeau console Atari 2600 avec 1 cartouche. **Alain BOUGEAULT, 17, place Jacques-Brel, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.95.74.29.**

Vds Atari 520 STF + monit. HR SM 125 + imprim. SMM 804 + Péritel + livres + revues + 100 D7. Valeur : 9 500 F, cédé : 6 500 F cause double emploi. **Laurent DUPONT, 60, rue des Tournelles, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.38.95.85 (le samedi).**

Vds Atari 1040 STF : 2 500 F. Monit. SM 24 : 650 F. Le tout sous garantie et t.b.é. Ext. + 512 Ko pour STF : 590 F pour STE : 790 F SIMM 5 1 Mo. **Vincent INSA, 19, allée des Roses, 78114 Cressely. Tél. : 30.52.27.73.**

Vds Atari 520 STF écran coul. plus 120 disq. et super cadeaux. **Stéphane BERC, 1, allée des Primevères, 94000 Créteil. Tél. : 49.81.74.44.**

Vds pour Atari ST digitaliseur de sons compatible ST-Replay, STOS Maestro etc. : 250 F + frais de port. **Ludovic ALESSO, 208, avenue Franklin-Roosevelt, 69500 Bron. Tél. : 78.41.09.60.**

Vds jeux pour Atari XL/XE (bas prix). Réponse assurée. **Philippe MOREAU, 23, résidence de Frasne, Parsay-Meslay, 37210 Vouvray.**

Vds Dongeon Master ST : 100 F. Walkman Sony et Aiwa presque neuf, valeurs : 600 F, 1 200 F, 1 600 F. Vds 200, 500 F, 700 F. Échange jeux sur Amiga. Bye ! **Éric PUIG, 31, rue Auphan, 13003 Marseille. Tél. : 91.64.57.38.**

Vds jeux pour Atari ST + recherche Colonial Conquest. **Jacques. Tél. : 93.28.00.73.**

Vds pour ST : Purple Saturn Day, Drakkhen, Knight Force, Barbarian II, Biochallenge, F16, Combat Pilot, Crazy Cars II, Nighthunter, Populous, Kult (orig.). **Nicolas LAMBERTON, 11, rue René-Weill, 92210 Saint-Cloud.**

Vds monit. coul. Atari SC 1224 dans embal. orig. garantie 15 mois, val. : 2 500 F, vds : 1 600 F. **Joël PIQUET, 154, rue du Limon, 60170 Ribecourt. Tél. : 44.76.91.39.**

Vds Atari 1040 STF + monit. coul. + souris + jeux encore sous garantie : 5 000 F + lect. disq., Amstrad + 50 jeux : 1 500 F + 100 jeux cas. : 600 F. **Philippe ANNWEILER, 4, rue Georges-Courteline, 13200 Arles. Tél. : 90.93.37.46.**

Vds jeux orig. pour Atari ST. Liste et prix contre enveloppe timbrée. **Alain GODIN, 4, rue du Hohenbourg, 67800 Hoenheim.**

Vds Atari 520 STF parfait état, complet + écran coul. + env. 60 jeux + joyst. : 4 000 F à saisir ! **Christophe POITOU, 20, rue de la Reynie, 75004 Paris. Tél. : 48.87.30.31.**

Vds Atari 520 STF + joyst. + souris + câble Péritel + 20 jeux : le tout t.b.é. : 3 000 F à déb. **Stéphane GUEZ, 1, square Viollet-le-Duc, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : 39.86.42.78.**

Vds 520 STF DF + jeux + joyst. + livres : 2 400 F digitaliseur sons + images : 590 F, disq. Demos sur demande, échange Demos, digits, digitalisé. **Sylvain WYCKAERT, 14, rue de la Bridoulette, Avesnelles, 59440 Avesnes. Tél. : 27.61.22.57.**

Vds 520 STF DF AR + monit. coul. SC 1224 + nbrx disq. (Datamat, PQ 2, Dugeon Master) + livres et revues. Vente séparée impossible : 4 350 F. **Guillaume REBOUTÉ, 100, rue de la Paix, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.16.85.80.**

Vds Atari 520 STF, t.b.é. + de nbrx jeux + manette : 2 300 F. **Cédric LEVILLAIN, 10, rue de l'Église, 91570 Bièvres. Tél. : 69.41.21.82.**

Très urgent : vds Atari 2600 + 4 super jeux, le tout à un prix exceptionnel : 400 F (1 joyst. en cadeau). **Alexis COUTURIER, 1, rue Victor-de-Laprade, Les Sous-bois, 42110 Feurs. Tél. : 77.26.38.09.**

Vds Atari STF : 1 300 F + ordin. 2X Spectrum + 2 avec 20 jeux + joyst. Prix : 700 F + TV coul., prise Péritel : 1 500 F. **Manoj PEERTHY, 42, boulevard Paul-Vaillant-Couturier, 93100 Montreuil. Tél. : 48.59.35.47.**

Vds Atari STF DF garantie mars 91 + monit. coul. + souris + Péritel état neuf + nbrx jeux (Voyageur Temps Speeball) etc. Prix : 3 999 F. **Jérôme IBRON? 4, rue des Mariniers, 75014 Paris. Tél. : 40.44.49.93.**

Vds pour Atari digitaliseur son studio conceptor version 12 1 Mega minimum : 600 F + échange log. sur STE. **Philippe MORELLI, rue de la Poste, 30150 Montfaucon. Tél. : 66.50.15.94.**

Vds Atari 520 ST DF garantie 18 mois + jeux + souris + câble Péritel + revues : 2 800 F. **Bruno DARRAS, 25, rue de Bourgogne, 59140 Dunkerque. Tél. : 28.63.17.97.**

Vds Atari 520 STF (DF) état neuf + joyst. + souris + nbrx log. : 2 000 F. **Mathieu ROME, 476, avenue du Général-de-Gaulle, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.34.40.**

Vds Atari 520 STE + mon. coul. SC 1425 déc. 89 + joyst. et câbles + jeux originaux (Dunjeon Master, B.A.T., Pirates). Etat neuf : 4 800 F. **Stéphane PERSON, 33 voie de la Grange, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.34.15.**

Vds jeux originaux Atari STF (Elf, Return to Gene, Thundercats, Int. Socer, Side Winder, Street Figh et Rog Math 3°). 80 F pièce. **Ludovic MORVAN, 59, rue d'Andresy, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : 39.75.08.02.**

Vds ST originaux, Voyageurs du Temps, Populous, Defender of the Crown, Waterloo, Worth and South, Maniac Mansion, Rocket Ranger. 150 F l'unité. **Dominique DIVERCHY, 42, rue Maurice-Ravel, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.79.85.85 (après 18 h 30).**

Vds originaux pour ST/STE Beach Volley, Incorruptibles, Chase H.Q. 100 F chacun. **Glen-Erwann BOQUEHO, 4, rue de la Gimone, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.86.19.51.**

Vds pour STF F16, Triad, Biochallenge GFA 2, 02, 100 F ou échange. Cherche pour Amiga Voyageur du Temps et autres jeux d'aventure. Salut ! **Stéphane KARR, 47, sente du Gland, 27670 Basc-Roger-en-R5. Tél. : 35.87.16.53.**

Vds Atari 520 DF parfait état (août 89) + souris + 58 jeux (Stunt Car, Strider, Indy, Xenon II, Rick Dangerous, Switchblade, Chase H.Q...) : 3 000 F. **Fernando LETRA MARTINS, 70, rue Etienne-Dollet, 94 Alfortville.**

Vds multiface ST pour Atari. Echange jeux et utilitaires sur Atari ST. **Jean-Pierre DAL MOLIN, le Verdier-Bourran, 47320 Clairac. Tél. : 53.84.33.21.**

AMIGA

Vds C64 + lect. K7 + env. 200 jeux + livres de programmes. Le tout : 1 900 F à débattre. **Pascal URBANO, 155 av. Jean-Mermoz, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.46.55.**

Vds pistolet pour Amiga + 2 jeux orig. jamais servis 350 F. Télé NB look Monitor tbe neuve. Multi stdr (vide + ordinateur, etc.). **Bachir GHALAYINI, 3 rue des Morillons, 75015 Paris. Tél. : 45.32.47.33.**

Affaire ! Vds kit XT A2088 pour Amiga 2000 + Filecard 30 western digital (32 MO - 65 MS) + log. Prix : 5 000 F à déb. **Thierry DELACOUR, 74 rue du Général Leclerc, 25230 Seloncourt. Tél. : 81.34.10.96.**

Vds Amiga 500 1 mega garantie 20 mois avec Pro 5000 et 2 souris. 3 800 F. **Alain CARIOU, 4 avenue du Muguet, 95500 Gonesse. Tél. : 39.87.17.72.**

Vds jeux Amiga Hard driving (I : 18) 145 F, Fright night (I : 15) 120 F, American dreams 150 F, les Justiciers 150 F, tous originaux. **Richard RODRIGUEZ, 11 allée de Beziers, 69190 Saint-Fonts. Tél. : 78.67.35.17 après 18 h.**

Vds jeux Amiga 500 et C64 K7. Cherche moniteur 10845 (bas prix). Vds aussi moniteur Thomson neuf. Pour Amiga achète dsks 3,5 (5 F). **Frédéric SAURIAT, St-Nazaire sur Charente, 17780 Soubise. Tél. : 46.84.84.89.**

Vds Amiga 500 + monit. coul. + revues et docs + ext mémoire Micromeg (512K) en très bon état (sous garantie) : 5 900 F + digitaliseur stéréo : 380 F. **David SAADOUN, 1 allée de Colmar, 93110 Rosny-ss-Bois. Tél. : 48.94.57.67.**

Vds Amiga 500, monit. 1084, ext. 512K neuf, garantie 22 mois + 2 joyst, nbrx log. (Shadow, Indy, Falcon, Vainqueurs) + 100 lg du DP. Valeur 9 900 F. Prix : 8 000 F. **Emmanuel ALBANO, 13 rés. des Amandiers, Boussy-st-Antoine, 91800 Brunoy. Tél. : 69.00.23.10 après 19 h.**

Vds C64 + lecteur disk 1541 + lecteur K7 + joyst + nombreux jeux sur disks et K7. Le tout très bon état : 1 700 F. **Christophe GHAZI, 72 bd Eugène Chaumin, 49000 Angers. Tél. : 41.66.34.27.**

Vds Commodore 128 bon état + lect. K7 1 200 F. Discs originaux : Pirates 90 F, Platoon 60 F, pour C64. Disc vierge 50 F les 20. **Frédéric MAZZINI, 36 bd Anatole France, 93300 Aubervillers. Tél. : 43.52.04.39.**

Vds 1541 pour C64 prix 800 F en TBE ou échange ce lecteur contre lecteur 5?1/4 connectable sur Amiga ou moniteur couleur Amiga. Merci. **Raphaël UHLRICH, 29 rue de la Canardière, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.39.33.69.**

Vds C64 + 2 drive 1541 + 270 disks + 1531 + livres : 2 500 F (à débattre). Cherche contact Amiga. **Eric BARILLER, 4 rue de la Mare aux Fées, 95130 Franconville. Tél. : 34.13.43.27.**

Vds pour Amiga originaux : 3 Stooges, Barbarian, Obliterator, Flacon, Test, Drive, Ferrari, Formula 1, Manoir Mortevile. Bons prix. **Arnaud COTTEAU, 15 rue Jules Hallette, 59360 Le Chateau. Tél. : 27.84.22.05.**

Vds C64 + imprimante graphique + lecteur de disq 1541 + 70 disq jeux dont 10 vierges avec boîtier. Prix 2 900 F. **Jean-Louis CAMAZZOLA, 73 rue Théophile Décanis, 13006 Marseille. Tél. : 91.81.13.69.**

Pour Amiga 2000 original d'Archipelagros neuf 200 F. Faire indicatif pour la Suisse (tél.) **Marc THIERRY, Cossonay 101, 1020 Renens - Suisse. Tél. : 26.32.18, me, je, ve, H.B.**

A saisir ! Vds Amiga 500 + Peritel + 2 joysticks. Garantie jusqu'au 17/11/90 + tapis souris + 40 jeux + disks vierges. Prix : 4 000 F. **Nicolas ETCHEPARE, 48 rue Raffet, 75016 Paris. Tél. : 45.24.07.77.**

Vds Amiga 500 + moniteur 1081 + 1501 + nbrx jeux + nbrx revues + joysticks + câble Minitel + boîtiers rangement + disks. 7 500 F. **Stéphane CAPOBIANCO, « La Soleillade », quartier Preine, 83440 Fayence. Tél. : 94.76.22.94 (après 18 h).**

Vds Commodore 64 nouvelle version + lecteur disquette + moniteur + joysticks + 100 disq de jeux et utilitaires + boîtes rangts + livres. **Thierry DUC, 23 place Bichat, 01450 Poncin. Tél. : 74.37.23.54.**

Vds C64 + 1541 + K7 + Expansion 1764 + 2 joysts + jeux K7 disq + écran disq multiplan + Virgule senior + impri MPS 801. 4 000 F. **Michel BOCQUEL, 3 allée Jehan Alain, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.40.02.88 entre 19 h et 21 h.**

Vds C64 + 1541 + monit,. coul. 1802 4018 ocol. + NPS 1230. Garantie 1 an + expert cartridge V1 + V2 + 67. Jeux originaux + joysticks. Le tout sacrifié à 4 700 F. **Christian RISACHER, 14 rue Jean-Baptiste Lorot, Cernay-la-Ville, 78720 Dampierre. Tél. : 34.85.29.80.**

Vds Amiga 2000 neuf + moniteur 1084 + joysticks + jeux + souris + revues + émulateur Mac Intosh : 9 000 F. Vds également Sim City et Fighter B. **Frédéric FORABOSCO, 6 bis rte de Maisons, 78400 Chatou. Tél. : 30.71.17.88.**

Vds Vds C128D + moniteur couleur 1901 + lecteur K7 + joyst. + nbrx jeux (disk) moniteur sous garantie + Geos + Jane. Le tout 3 000 F. **Olivier BEAUDOIN, 12 impasse des Lauriers, 34830 Clapiers. Tél. : 67.59.42.11.**

Vds Amiga 500 + jeux + moniteur coul. + extension 512K. Le tout sous garantie 5 800 F. Ach. Amiga cassé 500 F. **Frank LELONG, 48 rue de la Somme, 62143 Angres Pas-de-Calais. Tél. : 21.45.03.60.**

Vds lecteur de disq pour Commodore 64. Plus de 200 jeux. Prix à débattre. Téléphonez-moi. A bientôt. **Nicolas SEGARD, « La Chevalerie », Joue-lès-Tours, 37510 Ballan Mire. Tél. : 47.53.29.39.**

Vds C64 + lect. disks et K7 + moniteur mono + nbrx jeux. Le tout en TBE. Urgent. Vendu 2 800 F. **Mickaël MARECHAL, 14 rue Clodomir Becar, 59215 Abscon. Tél. : 27.36.30.64 après 19 h 30.**

Vds Amiga 500, ext. 512KO, moniteur 1084, 2è lecteur, perfect sound, interface midi, 100 softs, souris à réparer, joysticks, tapis, docs. 8 000 F. **Xavier GACHON, 6 rue Taclet 75020 Paris. Tél. : 43.61.65.88.**

Vds Amiga 1000 + câble peritel + documentation + disq de jeux : 2 800 F. **Florent DELOUS, 12 rue de l'Horloge, 91350 GRIGNY. Tél. : 69.45.27.43.**

Vds cause A2000, Amiga 500 + moniteur couleur + extension Ram 512KO (A501), TBE, le tout pour 5 900 F. **Olivier DE LA SALLE, 15 pinède de la Garenne, 84410 Bedoin. Tél. : 90.65.61.04.**

Vds jeux sur Amiga, originaux (Starglider 2, Out run, Seuk, Great court, Operation wolf, etc.). Suite et renseignements par tél. **Jerôme QUETARD, 55 rue Henri Richaume, 78360 MONTESSON, bât. G2. Tél. : 39.52.51.23 après 19 h.**

Vds Commodore 128 + lecteur disk + nbrx jeux + livres + 1 manette + 3 boîtes de rangement pour disk. Le tout 2 000 F. **Bruno PAVIS, 40 bd Mostaganen, Bt D, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.72.43.**

Vds Amiga 500 gar. 18 mois + ext. ASO1 + drive 227 + 2 joysticks + 200 disks + livres et revues. Prix : 5 500 F. **Laurent TESSIER, 1 rue du Berry, appt 10, 93330 Neuilly sur Marne. Tél. : 43.00.64.71.**

Vds Amiga 500 déc. 89 + mon. 10845 + Starter kit + D. Painti II + Popoulous + Xenon II + Hillstar + 2 joysticks + 20 disks, cause dble emploi. 5 000 F. **Raphaël PERRI, 18 rte de St-Germain, 78620 Etang-la-Ville . Tél. : 39.58.54.40.**

URGENT !!! Vds écran couleur stéréo Commodore 20845. Veleur 3 200 F, cédé à 2 300 F. Garantie 1 an. Paris ou R.P. **Roman ATTALI, 5 rue de Rivoli, 75004 Paris. Tél. : 48.04.71.33.**

Vds Commodore 64 + 1541 + 40 disks + joystick + 12 tilt. Prix 1 600 F ferme. **Vincent MATILLE, Mesinges Allinges, 74200 Thonon. Tél. : 50.26.31.88.**

Stoooop ! Affaire : C64 + 1541 + moniteur couleur + 80 jeux + 2 joys + 1531 + livre. le tout pour 3 000 F. Analyse toute proposition sérieuse. TBE. **Frédérik SUMIEN, 27 avenue Serullaz, 69670 Vaugneray. Tél. : 78.45.94.84.**

Vds originaux Amiga : Strider, Robocop, Precious Metal, Triad 2, Forgotten World, Rick, Dangerous Altered Beast. 110 F l'un (boîte et notice). **Thierry DURAND, rés. des Jeunes, stud. 62, 35 rue Ernest Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.**

Vds originaux pour Amiga :Deluxe Paint 2 (300 F), Precious Metal (100 F). **Rodolphe LE SQUER, 11 bis rue de Raime, 56270 Ploemeur. Tél. : 97.86.22.00.**

Vds Amiga + A501 + lecteur externe 5'25 + mon. couleur + 100 disks 5'25 + joystick. Tout sous garantie sauf mon. L'ensemble pour 6 700 F. P.S. : c'est un Amiga 500. **Stéphane LOQUET, 343 rue Robert Schuman, 27130 Verneuil-sur-Avre. Tél. : 32.32.00.85.**

Vds C64 + lecteur K7 + jeux + 3 K7 vierges + 2 K7 de basic + 1 joystick + 3 livres + peritel. Vendu 1 000 F. **Fernand CHEN, 64 bd Maréchal Joffre, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.61.32.28.**

Vds Amiga 2000 neuf : 7 000 F. Coffre avec Amiga un Genlock d'une valeur de 1 800 F + joystick + jeux + souris. **Frédéric FORABOSCO, 6 bis route de maisons, 78400 Chatou. Tél. : 30.71.17.88.**

Vds C64 + drive 1541 + boîte de rangement + nbrx jeux et utilitaire + doc. + quelques tilts. Prix : 1 800 F. **Antoine FERNIQUE, 4 avenue Eiffel, 92190 Meudon. Tél. : 46.26.60.21.**

Vds C64 + 154 + nbrx jeux et utilitaires + doc. + boîte de rangement + Atari 800 + drive 810 + interface 850 + nbrx jeux + doc. Le tout 3 500 F. **Antoine FERNIQUE, 4 avenue Eiffel, 92190 meudon. Tél. : 46.26.60.21.**

Vds C128D + monit. coul. 1901 40/80 col. : 3 000 F. Drive 1541 + 1530 : 1 000 F. Imp. Seikosha GP500 : 500 F. Livres + doc. 128/64 jeux originaux pour C64 : 900 F. **Jacques FORT, 1 rue du Docteur Labbe, 75020 Paris. Tél. : 41.63.86.55.**

Vds lecteur de disq 1541 pour C64. TBE général. Prix à débattre : 990 F. Originaux en cassette à moitié prix. A bientôt. **Nicolas SEGARD, « La Chevalerie », 37510 Ballan Mire. Tél. : 47.53.29.39.**

Vds C128D + moniteur 1901 + power cartridge + joystick + pince disquette + 500 disks + boîte rangement. Prix à débattre. **Philippe LECLERCQ, lycée Carnot, rue A. Leroy, 62700 Bruay-la-Buissière. Tél. : 21.36.96.36.**

Vds C128 + 1571 + 2 joysticks + nbrx jeux et disks vierges + 1530 (K7) + câbles + bouquins. TBE ! Prix à débattre (raisonnable !). **Christian BREINL, 10 rue Rosa Bonheur, 75015 Paris. Tél. : 45.66.07.52 (répondeur ds la journée !).**

Vds C64 + lect. K7 + jeux état moyen (probs à l'écran). Prix : 800 F. **Philippe MALTIER, Les Champagnes de Beutre, 2 allée Cyclamen, 33700 Mérignac. Tél. : 56.55.97.74 week-end.**

Vds Amiga 2000 compatible IBM/XT + moniteur com. HR + nbrx logiciels (Amiga, IBM). Prix : 8 280 F. TBE. **Stéphane NICOL, 881 avenue du Maréchal Leclerc, 78670 Villennes s/Seine. Tél. : 39.75.76.56 après 20 h.**

Vds A500 :2 500 F, A1084 S :2 000 F, A501 : 800 F, divers câbles : 200 F. Recherche correspondants sur Amiga et PC. URGENT. Matériel en TBE (Alsace). **Serge WERMELINGER, 34 rue de Dunkerque, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.53.75.43 (le week-end).**

Vds Amiga 500 (souris, câbles, logs compris), encore sous garantie + joystick (neuf) + disks (80) + revues. Le tout 3 000 F. **William LE HENANFF, 31 rue Savary, 29130 Quimperle. Tél. : 98.96.14.31 (de 19 à 20 h).**

Vds originaux Amiga (Starglider 2 + Roadwars + Barbarian + Thunderblade + Jet, etc.) Les 12 jeux seulement 800 F. **Philippe DENIS, 5 rue H.-W. Deville, 44100 Nantes. Tél. : 40.46.92.26.**

Vds Amiga 2000A : 6 500 F avec des revues (30) + des disks (60) + 1 joystick. **Frédéric BERAUD, 26350 Montchenu. Tél. : 75.45.74.45.**

Vds Amiga 500 + moniteur coul. + ext. 1MO + joyst spécial FSII + locigiels + doc et disq + ROM 1.3. 7 000 F ou séparés. **Patrick TABARY, 7 rue Pasteur, 91250 Saintry. Tél. : 60.75.30.11.**

Pour Amiga, vds originaux (Bobo, Bob Morane Ocean, Marble madness, Test drive). Le tout 310 F. **Thierry LABRUNIE, collège Marracq, 64100 Bayonne. Tél. : 59.52.04.11.**

Vds A500 + 1084 + Vortex 20 MO + lecteur 5P1/4 + A501 + Citizen HQP45 + Prowrite + jeux + disc + livres + accessoires. Garantie 1 an. Neuf. Sacrifié à 15 000 F. **Emmanuel BONCET, 1 rue Thomas Lainée, résidence Lopofa (av. Monclar), 84000 Avignon. Tél. : 90.27.20.90.**

Vds lecteur disq 3'1/2 pour Amiga. Etat neuf (ach. déc. 89). Valeur 1 200 F, vendu 750 F. Exceptionnel ! **Karim FAKHRY, 20 ter rue de Bezons, rés. « Les Poissons », apt 2295, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.04.16.**

Vds C64 + lect. disk + MPS 01 + power cartridge + tablette graphique + nbrx jeux + utilitaires. Le tout 2 500 F. **Cyrille SAADA, 14 av. du Général Mangin, 75016 Paris. Tél. : 42.24.75.25.**

Vds Amstrad 6128 couleur + tuner TV + magnétophone + câbles + 95 jeux + une dizaine de revues + joystick. Val. + 10 000 F, vendu 5 000 F ferme. **Jacques GARNIER, 10 rue des Acacias, appt T63, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.78.98 après 19 h.**

Vds Amstrad PC 1512 écran mono/CGASD + imprimante + nbrx logiciels : utilitaires et jeux. Prix : 4 500 F. **Isabelle TRUONG, 248 bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.71.94.58 après 20 h.**

Vds Amstrad 464 + drive DD1 + livres + originaux + moniteur couleur. Le tout 2 500 F (à débattre). URGENT ! Etat neuf. **Xavier KRESSMANN, 4 rue Jules Ferry, 33610 Gazinet-Cestas. Tél. : 56.36.63.14.**

Vds jeux sur C64 disks à des prix imbattables. Possède nbrx nouveautés 1989 (Cabal, The untouchables, Double dragon III, Strider, Tintin, etc.). **Jacky ALCESILAS, 7 rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds C64 + 1541 + 33 jeux + boîte de rangement + livres + joystick (Phasor one) + câble peritel + 43 DF DD. Acheté 3 400 F, vendu 1 400 F. **Thomas FREUNOT, La Roserale, bât. Q, 78750 Mareil-Marly. Tél. : 39.58.27.26 après 18 h.**

Vds originaux à 150 F tels que Passing shot, P47, Chaos strikes back, etc. **Guillaume OBSER, 118 av. J.-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.45.85.01.**

Vds Amiga 1000 + monit 1081 + lect, disq ext. + inter, midi + inter, imprimante + joyst + souris + 30 disq dont KCS1.6, Studio 24, Deluxpaint, Amax + doc. Prix 9 000 F. **Jean-Pierre BERNARD, 170 rue Nationale, 75013 Paris. Tél. : (1) 45.86.33.93 après 18 h.**

Vds Amiga 500 + 200 disks + 2 boîtes rangements + joys-

Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMEE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TEL. : 40 38 02 38

NOUVEAU PC ENGINE II "SUPER GRAFX" RGB Péritel
60 hrz + 1 jeu : 3450 frs
PC Engine normes péritel fançaises 50 hrz compatible tous moniteurs et toutes TV (100%) couleurs originales avec 1 jeux 1990 frs
Faites monter un auto fire sur votre joyspad d' origine

NOUVEAU : Correcteur de couleurs pour votre PC Engine 299 frs
EXCLUSIF
adaptation speed king pour votre PC Engine 100 frs

MEGA DRIVE péritel
60 hrz compatible tous moniteurs et toutes TV munies d' un canal AU.
2190 frs (sans jeux)
2490 frs avec Alex kidd

PC ENGINE NEC

PC Engine 60 hrz sans jeux	1490	Legendery axe	499*	Volvief	499*
PC Engine 60 hrz avec carte	1590	Dragon spirit	499*	Knight rider	549*
PC Engine 60 hrz + 1 jeux	1790	World court tennis	449*	Heavy unit	549*
PC Engine 60 hrz + 1 j. + carte	1890	Son son II	44*	Atomic robo kidd	499*
PC Engine 50 hrz + 1 jeux	1990	P 47	499*	Chase H.Q.	499
PC Engine 50 frz + 1 J. + carte	2090	Dungeon explorer	435	R-type I	449*
Lecteur CD Rom	3990	Vigilante	499*	Break in	499*
		Cyber cross	499*	Altered beast	475
Joyspad + doubleur	349	Ninja warriors	499*	Neutopia	475
Freedom stick NEC	Tél	Final lap	549*	Monster lair	525
Xe 1 pro NEC	890	Gunhed	549*	Valis II	525
		Tiger heli	499*	New zealand stories	449
Doubleur	199	Bloody wolf	549*	Super volley ball	499*
Tripleur	249	Digital champ	499*	Tiger road	549
Quintupleur	299	Mr heli	499*	Baseball '89	499*
		USA pro basket	499*	Blodia	349
Adaptation speed king	100	Bullfight	499*	Paranoïa	449
Adaptation autofire	100	Motobike	519*	Previews :	
Adaptation speed king + autofire	139	Shinobi	549*	Formation soccer	
Adaptateur NEC pour moniteur Amstrad	249	PC kidd	499*	Psycho chase	
		Triple battle F1	499*	Golden axe	

SEGA

Console sega	749
Lunettes 3D	309
Light phaser	269
Control stick	139
Rapid fire	109
Speed king sega	159
Dead angle	299
Dynamite dux	329
Golden axe	329
Psycho fox	329
Tennis ace	329
Cloud master	299
Spell caster	329
Galaxy force	329
Casino games	299
Wonder boy III	329
California games	299
tous titres en stock...	

NINTENDO

Import NINTENDO	
Adaptateur	299
Star war	395
Robocop	395
The strider	395
Nouveautées françaises	
Track and fiel II	375
Wizard and warriors	375
Megaman	375
Life force	375
Werstlmania	375
Alpha mission	375
Section Z	375
Rush'n attack	375
Ikarri warriors	375
Tiger heli	375
Robo warrior	375
Mario bross II	375

RENSEIGNEMENTS Tél: (1)40.38.02.38 VENTE PAR CORRESPONDANCE : (1)40.34.36.26

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....Tél :.....

Matériel.....
.....
Frais de port.....
Montant total.....

Bon à retourner, rempli à SHOOT AGAIN
145 rue de flandre 75 019 Paris
Réglement par chèque à SHOOT AGAIN (frais de port 25 frs) ☐
Règlement par contre remboursement (frais de port 40 frs) ☐

PETITES ANNONCES

tick Speeding + cordon reliant chaîne à l'ordinateur. Le tout excellent état. Prix : 4 000 F. **William SCHERRES, 19 rue du Château, 77164 Ferrières-en-Brie. Tél. : 64.66.01.10.**

Amiga : super affaire. Vds Amiga 500 + multitude de jeux, disks + originaux + moniteur coul. + émulateur PC. Super prix. **Abou FARMAN, domaine du Loup, Le Riou, D, 06800 Cagnes-sur-Mer.**

Vds jeux C64 disks à prix très modestes poss. (Cabal, Ghostbusters II, Tusker, Stunt car, The untouchables, etc.). Contact sérieux, env. rapide. **Jacky ALCESILAS, 7 rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds C64 + lecteur disq + lecteur K7 + moniteurs mono + jeux K7 et disks et music maker, boîte de rangement :2 000 F. **Thierry BACHUR, 6 rue du Buisson de la Bergère, 94120 Fontenay-sous-Bois.**

Vds 2 C64 bon état + lecteur K7 + nbrx originaux K7 et disques pour 950 F. **Frédéric BATTEGAY, 4 rue F.-Engels, 78370 Plaisir. Tél. : 30.55.07.91.**

Vds C64 + 40 jeux + lect. K7 + adaptateur PAL SECAM + livres. 900 F. **Fabrice COLIN , 146 rue Lady-Ashburton, 95150 Taverny. Tél. : 30.40.87.02.**

Vds Commodore 128 + drive et lecteur K7 + disq jeux et utilitaires + cartouche action replay. TBE. Prix 1 800 F. **Serge HAMON, 6 rue Marcel Alizard, 93150 Blanc Mesnil. Tél. : 48.67.02.59.**

ATENTION : Commodore 128 + drive 1571 + 1530 + moniteur 1702 + 40 K7 (originaux) + nbrx jeux + joys. + livres micro DPP + geos + IDNE : 3 500 F. **Jean-Marc PICCINATO, 14 allée des Pommiers, 91320 Monthléry. Tél. : 69.01.17.24.**

Vds Amiga 500 + moniteur coul. 1084 + 2e lecteur + extention mémoire + 9 originaux + 67 disq + 2 joyst. + souris + manuels : 6 000 F. **Thierry MADET, Cimetière de l'Est, 03100 Montluçon. Tél. : 70.05.19.55.**

Vds originaux Amiga : Falcon, Mission disk, Voyageurs du temps, Indiana Jones, Sinbad, Porte du temps. 100 F pièce. **Tél. : 42.58.53.86 après 18 h..**

Vds Vds pour imprimante Okimate 20, un kit interface Amiga. Neuf 1 500 F, cédé 800 F. Excellent état, très peu servi. **Alain LASIBILLE, 5 rue du Luxembourg, 25000 Besançon. Tél. : 81.51.20.05 heures repas le soir.**

Amiga. Vds jeux originaux : Gunship + Explora 2 + Falcon + Seuck + Indi aventure + 5 livres + 2 joysticks. 1 000 F + frais d'envoi. Neufs. **Christophe DEZAN, Aiton, 73220 Aiguebelle.**

Vds Amiga 500 + TV coul. avec téléc. + moniteur mono. + 2 joysticks + boîte rangement disk + 50 disks. Veleur 8 200 F, vendu 5 000 F. **Bruno FABRE, 21 chemin de l'Ariel, 78430 Louveciennes. Tél. : 30.82.74.30 après 20 h.**

Vds C64 + monit. mono + lecteur K7 + freez fram + nbrx jeux + manette. TBE. 1 an. Prix : 1 500 F. **Arnaud SAINT-OYANT, 6 rue des Genêts, 69500 Bron. Tél. : 72.34.51.43 le soir.**

Vds C64 + lect. K7 + 1541 + Powercart + Freezframe + nbrx disks + livres + revues Commodore. Prix 2 000 F. **Michel LEMOINE, 60 rue Irène Joliot Curie, 76620 Le Havre. Tél. : 35.54.01.66.**

Vds jeux originaux pour Amiga (Bomber, Sim city, etc.) à 150 F pièce. Console CBS avec manettes + 4 jeux, TBE + volant à réparer : 500 F. **Stéphane RABILLER, 5 rue Nicolas Copernic, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 64.88.42.97.**

Commodore. Attention ! Exceptionnel ! Vds cordon pour relier 2 Amiga ensemble 150 F, et un digitaliseur mono/stéréo 300 F. Payable contre remboursement Poste. **Richard SCALI, 43 rte de Meyzieu, 69720 St-Bonnet-de-Mure.**

Vds Amiga 500 + 70 jeux et utilitaires + docs diverses. Peu servi. Etat impeccable + prise Péritel. Prix :3 500 F à débattre. **Thierry BAILLIER, 54 rue Carnot, 62750 Loos-en-Gohelle. Tél. : 21.70.60.80 week-end.**

Vds pour Amiga : Indiana Jones and the last crusade (original en français : aventure graphique) : 180 F + Denaris (original) : 60 F. **Cédric PETIT, 98 immeuble Guyenne, rue Pierre Corneille, 76420 Bihorel. Tél. : 35.60.25.23.**

Vds jeux originaux Amiga et Atari ST : Shadow of the beast, Fighting bomber, etc.) Chacun 130 à 160 F. T08 : 600 F (clavier). **Christophe MENGUY, 21 rte de St-Gratien, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.36.48.**

Vds nbrx jeux et util. pour Amiga. Liste contre enveloppe timbrée. Réponse assurée. Paris et région parisienne uniquement. Jeux : 80 F à 200 F. **Max BERNILLON, 45 rue Lamartine, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.14.19.**

Vds pour Amiga : Crazy cars 2, Hawk Eye, Thunderblade. 100 F chacun et King quest 2 : 180 F, Deluxe paint 2 : 350 F et C64 + 1541 + jeux. Faire offre. **Eric MARTINEZ, 12 rue Balay, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.38.60.53.**

Vends Amiga 2000 moniteur couleur H.R. 1081 + joystick + livres. Très bon état. Prix à débattre : 7 500 F. **Jean-Charles SCHEURER, 2 rue de la Libération, 25260 Etouvans. Tél. : 81.97.64.96.**

Vds C64 + 1530 + power cartridge + imp. + 200 log. jeux. TTX. Tab. Simul. Util. Doc. Liv. Boîte rang. disks. Le tout 3 500 F à saisir. **J.-François, 68 av. des Belles Fontaines, 92600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.96.64.67.**

Vds 64 + lecteur disk 1541 + imprimante GP100 + jeux. Prix : 1 800 F à débattre. **Sébastien RENARD, 74 Grande Rue, 60590 Laboissière-en-Thelle. Tél. : 44.08.99.43.**

Vds C64 + lecteur K7 1530 + 1 manette de jeux + 50 jeux originaux. Le tout pour 1 500 F. **Thierry MOREL, 6 rue Paul Eluard, n° 272, 93000 Bobigny. Tél. : 48.31.35.70.**

Vds pour C64 : 1 tablette graphique + 1 synthétiseur vocal. **Pascal BOURREAU, 8 allée Stendhal, Nocaze, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.82.08.**

Vds C64/128 qwerty/azerty + jane + drive 1571 + 1530 + TV couleur 37 cm + int. PAL/RVB + joyst. + nbrx jeux et utilitaires + livres. Prix : 3 000 F. **Dominique SOARES. Tél. : 30.51.03.16.**

Vds C64 + lecteur disquettes + nombreux jeux 1 600 F. Le tout en excellent état. **Eric MARIA, rue Georges Clémenceau, 88800 Vittel. Tél. : 29.08.13.72.**

Vds originaux Amiga : Wildstreet 15 of biochallenge 80 F... Pour C64 : lecteur K7 1530 : 120 F. 6128CO + 17 jeux : 1 900 F. **Senaporak LAM, 16 av, Maximilien Robespierre, 94400 Vitry/Seine. Tél. : 47.26.02.20 après 18 h.**

Vds Amiga 1000 + ext. RAM 1.5MO, 4 000 F. Atari 1040 STF, sous garantie, logiciels originaux 2 800 F. **Tél. : 45.82.91.13 après 21 h ou week-end.**

Vds Amiga 50 + monit. coul. 1084S + ext. mémoire A501. Le tout garanti + facture + 2 joy + souris + 25 jeux originaux, etc. Le tout pour 6 800 F. **Christophe LAHAIS, 145 bd de Champigny, 94210 La Varenne. Tél. : 48.86.30.06.**

Vds C64 + cass. + drive 1541 + nbrx jeux originaux + power cart + 50 disk. Le tout état neuf 1 700 F. **Jacques-André POMMIES, 24 rue de Cheverus, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.79.08.36.**

Vds C128D mono + impr. vic. Isis + 1540 + joyst + jeux + livres + DK vierges + utilit. Jane le + papier infor. Le tout : 2 700 F, ou séparés. **Laurent HUBERDEAU, 1 rue de Caumont Quevreville, La Poterie, 76520 Boos. Tél. : 35.79.84.85.**

Vds pour Commodore 64 : imprimante MPS803 + traitement de texte Textomat + utilitaire Print Shop. Le tout 700 F. **Philippe PAUTRAT, 229 avenue Gambetta, 75020 Paris. Tél. : 43.61.94.24.**

Vds C64 + nbrx jeux + manette + lect. cass. 1 500 F. M06 + manette + 30 jeux 1 000 F. Ou échange contre Amiga 500. **Thierry VERMAUT, 9 résistance hongroise, 59320 Maubourdin. Tél. : 20.07.10.34.**

Vds jeux Amiga : Explora 2, les Voyageurs du temps, Microprose soccer, et jeux Nintendo :Zelda (150 F), Section Z (130 F), Volley ball (100 F). **Johan RENOUARD, 228 rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : 48.88.04.12.**

Vds jeux Amiga :Explora 2, les Voyageurs du temps, Microprose soccer, et jeux Nintendo : Zelda (150 F), Section Z (130 F), Volley ball (100 F). **Johan RENOUARD, 228 rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : 48.88.04.12.**

Vds programmes pour Amiga (jeux, utilitaires, etc.). Anciens numéros de Tilt (60-74) à 10 F l'un. GEN 4 à 8 F l'un. **Serge MONTET, 15 chemin de la Grange, 69680 CHASSIEU. Tél. : 78.90.66.56.**

Vds C64 + lecteur 1541 + nbrx jeux + livre + joystick. Le tout bon état vendu 2 500 F à débattree. URGENT. **Dominique LE FRANC, 11 rue Sesto Florentino, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.64.87.18.**

Vds sur Amiga : the Enforcer 40 F, Tetris 70 F et Test drive 80 F. Vendrais ou échangerais contre Kick off, Chase HQ 170 F. **Christophe CHOHIN, 14 rue des Sorbiers, 3230 cossé-le-Vivien. Tél. : 43.98.86.97.**

Vds SX64 (portable) + C64 + 1541 + 1530 + monit. coul. + imprim. + nbrx jeux, util. avec docs (+ 2 000 pages) + originaux + émul. Minit. exc. état. Le tout 6 000 F. **Laurent SZWARC, St-Crespin, 76220 Gournay ; ou 156 av. E.-Quesnel, 14200 Herouville-St-Clair. Tél. : 35.90.16.18 ou 31.47.46.94 dimanche et lundi.**

Vds C64 + lect. K7 + 1541 + 2 joysticks + bte rangement + adaptateur péritel + nbrx jeux originaux (K7 + disq). L'ensemble 3 500 F. **Hugues CHOQUET, 36 rue des Liboux, 95320 St-Leu-la-Forêt. Tél. : 39.98.32.56.**

Vds C64 + lect. K7 + 50 jeux + 1 joystick + câbles + livres ; TBE, le tout : 2 000 F ou échange l'ensemble contre Olympus OM1, OM2 à débattre. **Michaël BENICHOU, 20 quai de Tounis, chez M. Loïc LEGADD, 31000 Toulouse. Tél. : 62.26.10.70.**

Vds C64 + impr. graphique + lecteur de disk 1541 + 70 disk de jeux dont 10 vierges avec 3 boîtiers + 3 manettes. Prix : 3 000 F. **Jean-Louis CAMAZZOLA, 73 rue Théophile Decanis, 13006 Marseille. Tél. : 91.81.13.69.**

THOMSON

Vds Thomson MO 6 tbé. année 1986 plus manuel et nombreux jeux. Prix : 1 000 F... A suivre. **Franck FERICELLI, 1, rue Saint-Hubert, 78120 Rambouillet. Tél. : 30.41.84.43.**

Vds TO 8 tbé. + 2 lecteurs disk + joystick + logiciels, jeux + livres + crayon optique. Prix : 6 000 F, vendu : 3 000 F. **Nicolas FRANÇOIS, 13, route de Dieuze, 57260 Val-de-Bride. Tél. : 87.86.06.60 (H.D.B.).**

Vds pour TO 8 TO 9 : logiciels originaux : Bivouac, Aquanaute, Balade au Pays de Big Ben. 40 F pièce ou 100 F les 3. **Stéphane WITTENBERG, 16, rue des Grands-Maîtres, 37400 Amboise. Tél. : 47.57.12.30.**

Vds Thomson MO 5 + lecteur de K7 + crayon optique + logiciel de dessin + manettes + nbx jeux. Prix à débattre. **Jean-Louis PETAVY, 563 E, avenue du Colonel-Fabien, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : 64.39.57.25.**

Vds TO 8 avec drive 3'' 1/2 + jeux + manette pour 2 500 F. Vends jeux et socle pour moniteur : 90 F. **David MANGEL, 10, rue Blanche, 75009 Paris. Tél. : 42.81.09.90.**

Vds TO 8D + moniteur haute résolution + nbx jeux (les Best de TO) + crayon + revues Thomson. Le tout tbé. Valeur : 6 000 F, vendu : 4 500 F. Cherche Amiga tbé. **Marco DOS SANTOS, 4 et 6, rue de la Saïda, 75015 Paris. Tél. : 42.50.98.25.**

Vds TO 9 coul. + crayon optique + souris + extension jeux et mus. + joystick. + 2 originaux dont Arkanoid + manuel. Tbé. Valeur : 7 000 F, vendu : 2 800 F à débattre. **Stéphane MENOZZI, 4, rue du 8 mai 1945, 95870 Bezons. Tél. : 30.76.04.74 (de 19 h à 21 h).**

Vds moniteur Thomson 36 cm couleur, haute résolution. Prix : 1 200 F à débattre. **Jacques BELLICHA, 4, avenue de la Madelon, 06100 Nice. Tél. : 93.51.18.04 (après 18 h).**

Vds 2 manettes pour Thomson : 100 F. Vds jeux originaux pour Thomson en K7 : Numero 10, Slap Flight, Dakar Moto, Top Chrono, etc. tbé. : 50 F l'un. **Guy ARBELLOT, 5, lisière du Golf, 92380 Garches. Tél. : 47.95.03.94.**

Vds TO 8 + lecteur disq. + crayon optique + nbx jeux + 3 manettes + livres. Tbé. Le tout : 1 500 F. **Alexandre DAVID, 36, rue de la Marne. Tél. : 39.15.14.20 (après 18 h).**

Vds TO 8 : 900 F, lecteur 3'' 1/2 : 1 000 F, lot de 17 jeux originaux + manettes de jeux (Quick Shot 2 Turbo) : 1 000 F le lot. **Jean-Paul DA SILVA, 10, rue Julian Grimau, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.64.33.**

Vds TO 8 + drive 3'' 1/2 + moniteur vert + crayon optique + manettes + nbx jeux. Le tout : 3 500 F à débattre. **Eric AUGU, 4, allée St-Just, 78370 Plaisir. Tél. : 30.54.28.56 (après 17 h).**

TO 8 + moniteur coul. + lecteur disquettes + 43 jeux + crayon optique + manette + livre pour programme. Le tout pour 4 000 F. **Denis PEROTTI, 70/72, avenue Henri-Barbusse, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.15.44.**

Affaire. Vds Thomson TO 8 moniteur coul., nbx jeux (Arkanoid, Game Over...) en tout 20 disks + manette + crayon optique. Tbé. Le tout : 2 500 F. **Christophe STAUDER, 25, rue Principale, 68120 Richwiller. Tél. : 89.53.84.79.**

Vds TO 9 +, modem, 2 joysticks, un speedking, 20 jeux originaux, disks vierges. Très bon état 520 KO Ram Semi-professionnel. **Sylvain BISCHOFF, 124, bd John-Kennedy, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64.96.52.44 (après 19 h).**

Vds TO 8 + drive 3,5 pouces + moniteur mono + manette + programmes + livres + crayon optique + jeux (les Chevaliers compil : Stars, Capitaine Blood...) 3 000 F. **Olivier ROZEC, 44, rue Commandant-Groix, 29200 Brest. Tél. : 98.03.54.69.**

Vds pour TO 7, TO 8, TO 9, TO 9 + disk 3'' 1/2 (Crazy-Car, Grand Prix 500 cm^3, Bobo...). Réponse assurée à 100 %. **Hervé DELATTRE, 47, rue Principale Ouve-Wirquin, 62380 Lumbres.**

Vds TO 8D + monit. Coul. + crayon optique + TO 7 70 + joyst. + 10 jeux. Excellent état et peu servi. Le tout : 5 500 F. **Thierry BRUNON, 76, avenue du Port, 01150 Lagnieu. Tél. : 74.35.82.95.**

Vds TO 7-70 + lecteur de cassettes + cartouche basic. Prix : 450 F. Vendu avec manuels. **François MORVILLIER, 3, impasse des Chevreuils, 78112 Fourqueux. Tél. : 30.61.50.79.**

Vds ordinateur Thomson TO 16 très peu servi, clavier + lecteur D 100 5''1/2 + moniteur couleur + carte, joystick et Minitel. Prix : 6 500 F. **Stéphane PEEREN, 12, cité Delpal, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.53.41.**

Vds TO 8 + lect. disq 3''1/2 + manettes + jeux + lect. cass. 1 200 F le tout. **André LE GOC, Pempic, 29300 Tremeven. Tél. : 98.96.12.03.**

Vds TO 8 + lecteur disq 3''1/2 + monit. coul. + 2 manettes + crayon optique + livres de programmes + 30 jeux. Le tout en t.b.é. Prix : 2 000 F. **Stéphane BRETON, 1 *bis*, rue Itasse, 78780 Maurec. Tél. : 39.74.29.41.**

Vds Thomson TO 8 état neuf (valeur 12 000 F) avec imprimante 40 colonnes, 22 jeux, livres pr. jeux. Vendu 2 500 F prix peut être débattu. **Jean-Claude GHESTEM, 107, rue Anatole-France, 59160 Lomme. Tél. : 20.09.44.51.**

Vds Thomson MO 6 neuf + 20 jeux + 2 joyst. + crayon optique + lect disq + livres + revues + programme. Valeur 6 500 F, cédé 4 000 F. Merci les tilteurs. **Xavier MAES, 10 *bis*, rue des Coudoux, 77160 Provins. Tél. : 64.00.29.44.**

Vds Thomson TO 7/70 clavier mécanique très bon état, 500 F. **Jean-Paul GUILLE, 2, rue F.-Lepelletier, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 40.60.11.78 après 18 h et week-end.**

Vds TO 7 + extension mémoire + 2 joyst. + nbreux manuels, jeux éducatifs. 1 000 F à débattre. **Jérôme POUYET, 15, rue Lepoutre, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.76.59.40.**

Vds TO 9 + mon. couleur + imprimante 80 col. + nbreux jeux et éducatifs (env. 40) + joystick + livres : 5 000 F. **Florent GAMBRELLE, 40, rue du Pavé-de-Grignon, 94320 Thiais. Tél. : 48.90.57.59.**

Vds Thomson MO 6 + 2 manettes + crayon optique + 47 jeux + manuel Thomson + livre programmes MO 6. Prix : 1 500 F. **Tél. : 91.47.84.49 entre 17 h et 20 h.**

Vds Thomson TO 8 + lecteur disk + moniteur HD + crayon optique + 2 joysticks + jeux (Blood, Turbo Cup...) + livres + 3 disq. vierges. Prix : 3 900 F. **Alexandre TRINIDAD, 5, allée des Magnolias, 74600 Seynod. Tél. : 50.69.20.73.**

Vds TO 8 + moniteur couleur + lecteur ext. 3''1/2 + p. Pér. + joysticks + jeux orig. Disk + crayon opt. + livres basic. Prix : 2 750 F. **Jérôme BLONDON, route de la Roche-le-Cellier, 69250 Poleymieux. Tél. : 78.91.91.30.**

Vds TO 7/70 + K7 + modem + ext. incrustation + disk + ext. son + ext. joysticks + imprimante + logiciels (jeux et dessin) + light pen, le tout t.b.é. : 2 000 F à déb. **Laurent HYCZA, 13, rue Dajot, 77000 Melun. Tél. : 64.37.55.99 (après 18 h).**

Vds moniteur coul. HD t.b.é. (Sega, Thomson...) 600 F + clavier TO 8, 500 F + drive 3''1/2, 150 F + ext. + jeux TO 8. **Gaëtan LE GUENNEC, 1, rue du Général-de-Gaulle, 56700 Branderion. Tél. : 97.32.90.20 après 17 h.**

Vds TO 9 + moniteur coul. HD + lec. K7 + lec. disq. + manettes. T.b.é. Nbreux jeux sur disk et K7 + crayon optique + prise Péritel + doc. 2 000 F à débattre. **Guillaume FOUASSIER, 78, rue St-Georges, 27610 Romilly-sur-Andelle. Tél. : 32.49.79.71 après 18 h 30 .**

Vds 800 XL + lecteur K7 (année 89) + livres + cartouches (jeux et language) + nbreuses nouveautés en K7. Valeur : 2 700 F, cédé à 1 500 F à débattre. **Olivier FINET, 80, rue André-Sabatier, 69520 Grigny. Tél. : 78.73.78.56 (heure des repas).**

Urgent ! Vds MO 6 + mon. mono + revues + manette speedking + 34 jeux + cordon Péritel + crayon optique + guide MO 6. Prix : 2 300 F. **Pascal LEVERGOIS, 41, rue des Roses, 27780 Garennes-sur-Eure. Tél. : 32.36.28.00.**

CONSOLES

Vds jeux Sega : Alien Syndrome, Thunderblade, Outrun, Space Harrier : 150 fizillion : 120 F ; phaser + 3 jeux : 200 F. **Benjamin FLEURY, Servarin, 42800 Saint-Romain-en-Jarez. Tél. : 77.20.80.12 (après 18 h).**

Vds console sega + 11 jeux recents (R. type + double dragon...) tbe général + accélérateur de tir. Valeur 4 000 F. Céder à 2 190 F (à débattre). **Christophe VIMOT, 48, avenue Foch, 78400 Chatou. Tél. : 30.71.27.80.**

Vds console intellivision péritel 250 F + 17 cartouches 50 à 100 F ou 850 F l'ensemble. **Henri-Jean FABRE, 4, rue Française, 34500 Béziers. Tél. : 67.28.59.19 (après 19 h 30).**

Vds lecteur externe CA 720 (3,5) t.b.é. pour Atari STF et E. 900 F (à débattre). Moniteur couleur 1425 (SC) 2 200 F. **Benjamin ALLARY, rue du Jeu du Paume, 43420 Pradelles. Tél. : 71.00.82.52.**

Vds console NINTENDO (bon état) + 4 jeux (gradius, rad racer...). Prix : 1 200 F (prix d'origine : 2 200 F). Console se vend avec 2 manettes). **Jérémy PETIT, 76, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 47.83.79.56.**

Vds ORIC 1 + 200 jeux synt. vocal + manette programmable + 32 livres s/Oric + revues compl. théorique, magnéto toutes prises + Imp. 4 couleurs **Gérard COHEN, 5, allée de la Fontaine, 77500 Chelles. Tél. : 64.21.34.90.**

Vds imprimante Citizen 120-D t.b.é. + cartouches + t.textes pour st-tout pour 1 100 F. **Karnik SUSANYAN, 18, quai J.-B. Clément Izila, 94140 Alfortville. Tél. : 48.93.37.99.**

Vds console sega avec 10 jeux + 2 manettes 1 500 F. Vds jeux à part. **Eddie GOUILLARD, 119, rue de la Paix, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.81.99.**

Vds 19 jeux sega (alex kidd 1, 2, 3 ; my hero ; reddy boy etc.) de 120 F à 190 F. Possibilité vente groupe : 3 200 F (valeur : 4 500 F). Prix à débattre. **Stéphane SCHIRRECKER, 3 rue Floris-Osmond, 94000 Créteil. Tél. : 43.77.49.42.**

Vds console sega + 7 jeux + pistolet + moniteur couleur. Vendu : 2 800 F. **David BOULOU, 1, allée des Cèdres, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.04.54.86.**

Vds K7 NINENDO legend of zelda (prix neuf : 395 F maintenant 150 F). Cherche échanger ou acheter jeux à prix sympa. **Sylvain NOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.20.08.**

Vds console NINTENDO + 15 jeux. Prix : 2 000 F. **Bruno RAMAIN, 3, allée Soufflot, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.63.21.**

Vds console sega t.b.é. complète + 1 joystick (speedking) + 8 jeux (thunder blade zillion 1 et 2, wonderboy 3, etc. Valeur 3 500 F (à débattre). **Bruno DIRAISON, la grange, 13650 Meyrargues. Tél. : 42.57.58.92.**

Vds sega 8 bits + jeux à 800 F. Echange de jeux sur AMIGA (région parisienne). **Van Can QUACH, 154, rue Pellefort, 75020 Paris. Tél. : 46.36.89.28 (après 20 h).**

Vds console sega 16 bits mega-drive + 1 jeu : forgotten, worlds. Le tout sous-garantie 6 mois. Prix : 2 500 F. **Tél. : 60.03.26.58 (après 19 h).**

Vds console NINTENDO avec jeux pinball, kungfu, lifeforle, supermari 01, supermari 02. Prix : 1 500 F (à débattre). **Mohamed BERCISSE, cité des Francis-Moisins Bt 1 Esc. 1, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.98.07.**

Vds console NINTENDO + 5 jeux (zelda, super mario bros I et II, punch-out, et kung-fu). Acheter juin 89 (sous garantie et t.b.é.), cause départ. Prix : 1 500 F. **Alexandre CARRETEIRO, 17, rue Albert Bayet, 75013 Paris. Tél. : 45.82.17.71.**

Vds console sega avec 5 jeux + lunettes 3D + manette spéciale. Prix : 2 000 F, vendu 1 000 F. **François GERARD, 63, allée Etienne-Dolet, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.51.10.58.**

Vds moniteur sega pour 1 000 F avec 4 jeux : Rastan, Thunder blade, ghost house, my hero. **Joso MACHADO, 78, rue des archives, 75003 Paris. Tél. : 42.71.52.85.**

Vds console NEC complète + dragon spirit (neuve, valeur : 1 990 F, vendu 1 400 F), et échanges jeux NEC I et II et sega 16 bits. **Alain VINCRAD, 21, rue Jules Genovesi, 93200 Saint-Denis. Tél. : 42.43.51.36.**

Vds console + 17 jeux de NINTENDO dont zelda, mario 2, RC proam castlevania etc... Valeur neuve : 5 800 F, vendu 4 800 F (état impeccable). **Olivier CAJFINGER, 96, boulevard Malesherbes, 75017 Paris. Tél. : 42.67.83.49.**

Vds cartouche « excitebie » sous emballage scellé. Valeur 300 F, vendu 250 F ou faire offre. **Mohand CHAALAL, 83, avenue du Temps perdu, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 34.43.72.98.**

Vds console NEC PC (sous garantie) + 3 jeux. Le tout cédé à 1 000 F. **Olivier GUYOT. Tél. : 81.92.28.72.**

Vds NINTENDO luxe + nes advantage + 11 jeux smario 1 et 2, zelda + adaptateur jeux japonais. Prix : 3 200 F qui échange contre NEC. **Olivier MURATI, 114 bis, rue Jacques-tâte, 95300 Pontoise. Tél. : 30.38.82.61.**

Vds console sega + pistolet (lunettes gratuites) + gangster town : 900 F. Vds jeux à l'unité : 120 F (kenseiden, zillion II, etc.) Tout en t.b.é. **Jean-Philippe MIASNIK, 67, rue du Montparnasse, 75015 Paris. Tél. : 43.20.94.74.**

Vds console SEGA 600 F + des jeux 110 à 175 F pièces ou le tout 1 200 F à débattre. **Brice FROMENTIN, 16, avenue de l'Océan, 44510 Le Pouliguen. Tél. : 40.42.41.38 (après 19 h ou W.E. après 14 h)..**

Vds console PC engine NEC (encore sous garantie) + 1 manette de jeu + 2 super jeux (son son et tiger héli) à un prix très cool de 2 000 F. **Julien VAUCONSANT, 23, allée de Fontainebleau, 75019 Paris. Tél. : 42.45.00.27.**

Vds SEGA 8 bits + 15 jeux : (lord of the sword, rampagne) + mega joystick + pistolet + 1 manette pour 3 500 F à débattre. **Hervé DUMONT, 20, rue des Tilleuls, 62232 Annezin. Tél. : 21.57.94.37.**

Vds console NINTENDO + 10 jeux (speed king, castelvania, zelda, punch out trojan, RC proam etc.). Le tout : 2 000 F. **Stéphanie AUDEGOND, 2 rue Stendhal, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.84.37.**

Vds console SEGA t.b.é. 600 F + 18 jeux (vigilante, rampage, california, games etc.), valeur : 5 290 F, le tout : 2 899 F. Et 2 joysticks + contrôle stick. **Philippe LAULIAC, 62, rue de l'Eglise, 75015 Paris. Tél. : 45.57.20.55.**

Vds console NITENDO + nes AVANTAGE + 15 jeux (zelda, SMB 1 et 2, Trojan). Vendu : 5 000 F. **Didier VINCENT, 260, le Plateau Duchère, 69009 Lyon. Tél. : 78.35.10.24 (de 18 h à 19 h 30)..**

Vds console SEGA en état neuf presque jamais servie, valeur : 800 F, achetée 990 F (1 jeu + 2 manettes). **Christophe NOMBER, 3, place Barberousse, 67500 HAGUENAU. Tél. : 88.73.26.94 (après 18 h).**

Vds SEGA jeux 150 F ou 200 F ou échange jeux. **Limond HAC, 3, rue Rampal, 75019 Paris. Tél. : 42.38.08.24.**

Vds console NINTENDO + jeux + 2 manettes + magazines spéciaux NINTENDO, valeur : 3 000 F cédé à 2 200 F ou l'échange contre ATARI ou AMIGA. **Guillaume TILOCCA, 2 lot du Sabeleck, 57670 Francaltroff. Tél. : 87.01.26.90**

Vds console SEGA très peu servie + manette Speed-King + 6 jeux (after, burner, double dragon, ghoshbuster, etc), le tout : 1 500 F. **Guillaume BERTHAULT, Ecole de la cité verte, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.29.71 (après 18 h).**

Vds console SEGA t.b.é. encore sous garantie + 5 jeux (zillion 2, psycho, fox, etc.) + light phazer avec 3 jeux. Prix : 1 400 F (à débattre). **Dalibor CEKO, 7, allée Jean-Bancel, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.81.73.00 (après 19 h).**

Vds console NINTENDO t.b.é. Prix : 500 F + nbres K7 orig. + manette arcade nes 200 F. Prix des K7 entre 100 et 200 F. **Gérald, Pré-Saint-Gervais. Tél. : 48.40.75.52 (après 17 h).**

Vds console SEGA + light phaser et 3 jeux + 7 jeux (hang-on, shinobi, zillion + 2 manettes + joystick : quick shot = 2 000 F très bon état. **Arnaud MERCIER, 38, rue Millevoye, 80000 Amiens. Tél. : 22.95.76.46.**

Vds console NEC t.b.é. sous garantie + 1 manette et 1 jeu. Prix à débattre. **Leslie GRIFFE, 20, rue de la Bienfaisance, 75008 Paris. Tél. : 42.93.05.44.**

Vds jeux pour console SEGA : rastan outrun : 160 F ou 300 F les 2, shooting galery + pistolet : 250 F, Shooting galery + pist. + 1 des 2 jeux : 400 F. Le tout : 500 F. **David COLOMBANO, 36, rue Frédéric-Chopin, 91210 Draveil. Tél. : 69.03.32.48.**

Vds world grand prix sur SEGA. Acheterais jeux divers sur SEGA. Merci. **Stéphane LAIGRE, 26, rue Colette La Varenne, 94210. Tél. : 42.83.54.10.**

Vds SEGA + 5 joy + 28 jeux (tennis, ace rastan, r. type, psycho, fox) + 2 jeux dans la SEGA. Prix : 5 500 F à débattre. **Olivier ZERARI, cité des Francs-Moisins, Bt 1, Esc 1, 93200 Saint-Denis. Tél. : 42.43.97.69 (après 18 h).**

Vds console SEGA + light phase + 9 jeux. Prix : 1 300 F (très urgent). **Erick MAGAND, 16, rue Saint-Pol Roux, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.57.23.20.**

Vds console SEGA ou échange contre disquettes vierges. Achète AMIGA 500. **Christophe BILON, 3-14, rue des Tilleuls, 59480 La Baissée. Tél. : 20.49.70.03.**

Vds console NINTENDO + 2 manettes + 2 jeux (super mario bros, punsch out) + péritel état neuf. Valeur : 1 330 F, vendu 900 F. **Tél. : 87.86.12.80.**

Vds console SEGA (sans manettes) + 3 jeux (world, soccer-secret, command...) pour seulement : 700 F. **Tél. : 46.71.16.81.**

Vds console SEGA master system + light phaser + jeux + manettes. Garantie 10 mois. Prix : 950 F. **David SCHOPFER, 31, rue Vauban, 94120 Fontenay. Tél. : 48.75.68.53.**

Vds console SEGA t.b.é. 1 an + light phaser + nbrx jeux (double dragon, out run, super tennis, galaxy force etc.). Prix : 1 300 F. **Eric NEBOT, 32, rue La Fontaine, 75016 Paris. Tél. : 45.25.73.78.**

Vds pour NINTENDO nbrs jeux (castlevania, gdonies 2, alphamission, ghost'ngoblins). Prix de chaque : 200 F. **Benoit KIMMEL, 28, lotissement La Romigère, 17220 Saint-Vivien. Tél. : 46.56.05.27.**

Vds console SEGA + 8 jeux 1 200 F + jeux NINTENDO à très bas prix dans région parisienne ou Paris si possible. **Christophe MOREELS, 55, rue du Docteur Roux, 95110 Sannois. Tél. : 39.80.94.60 (après 16 h jusqu'à 20 h).**

Vds console SEGA + light phaser + 5 jeux. Le tout 1 500 F t.b.é. **Benoit HOCHET, 9 square Rouget de l'Isle, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : 34.53.61.06.**

Vds jeux SEGA (psychofox : 200 F, vigilante, out run 150 F chaque, after burner : 180 F, t.b.é., urgent). **Bruno LANDAIS, 16 bis, rue Marcel Philippe, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.40.62.**

Vds console SEGA + 9 jeux + 3 joysticks. Le tout très bon état. Prix : 150 F. **Mathieu BAVANT, 22, boulevard du Roi, 78000 Versailles. Tél. : 39.49.91.25 (week-end).**

Vds console NEC + 2 jeux : 1 700 F. **Grégory RABILLON, 21, l'Orne au mulet, 45700 Montcresson. Tél. : 38.90.04.23.**

Vds console NEC (déc. 89) + tiger heli + ninja-warrior : le tout 2 000 F à débattre. Vds disquettes vierges grandes marques 3,5P à débattre. **Marc SELLAM, 5, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris. Tél. : 42.05.69.22 (après 19 h)..**

Vds console NEC + 1 jeu 1 000 F et jeux NEC à 400 F (son son 2, final lap etc.). **Johnny ALBINA, 34, rue de Lorraine, 92300 Levallois Perret. Tél. : 47.37.65.29 (après 19 h 30).**

Vds console SEGA 8 bits 500 F + Double dragon 150 F. Logiciels punch-out et netroid pour NINTENDO. **Jean-François CECILIO, rue Berthelot, 26190 Saint-Jean-en-Royans. Tél. : 75.47.70.42.**

Vds NINTENDO + 8 cartouches (trojan, castle vania selda...). Département 11 seulement. **Camille CITERNE, 16, rue de l'Ecole, 11250 Verzeille. Tél. : 68.69.45.13.**

Vds console NEC + 5 jeux 2 600 F A501 800 F, tuner + télécommande 800 F. **Florent MONTEILHET, 30, rue Rameau du grand verger, 63670 Orcat. Tél. : 73.84.49.59 (de 17 h à 18 h 30).**

Vds 11 jeux SEGA tout neufs, jamais utilisés, restés sous emballage : (double dragon, psycho fox, rampage, altered best...), dem. liste. Prix : 150 F à 200 F. **Megarek HACHMAOUI, 48, rue Germain Defresne, 94400 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.81.74.87.**

Vds console SEGA t.b.é. + pistolet + 8 jeux (rastan, rambo 3, space harrier, vigilance, etc.). Valeur réelle : 2 900 F, vendu : 1 550 F. **Ludovic DERUFFE, 71, avenue Jean-Baptiste Champeval, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.46.04.**

Vds console NINTENDO de base avec un jeu origine + sept jeux t.b.é. Prix : 2 500 F. **François BUSCHIAZZO, 6, rue Georges Diebolt, 21000 Dijon. Tél. : 80.43.10.19.**

Vds console SEGA + hang-on + double dragon + shinobi. Le tout en t.b.é. encore sous garantie : 990 F. **Laurent GORRA, 124, chemin du Miraillou, 31660 Bessières (région toulousaine). Tél. : 61.84.01.03.**

Vds console SEGA t.b.é. + 5 jeux + control stick. Le tout pour 1 000 F, sous garantie avril 89. **Nathalie COULOURNAT, 17, rue Robert Legros, 93100 Montreuil. Tél. : 40.37.22.22 (heures bureaux).**

Vds SEGA + 4 jeux (12/88). Prix : 1 900 F, vendu : 900 F. Cherche contact sur AMIGA. **Nicolas EMBERSIN, 183, rue Mendès-France, 78370 Plaisir. Tél. : 30.55.61.36.**

Vds jeux pour NEC : 350 F, alien crush (flipper) et jeux pour SEGA : 150 F l'unité. Out run 3D et golvellius. **Cyril DUSSEAUX, La plante aux Flamands BT.B8, 95350 Saint-Brice. Tél. : 34.19.32.59.**

Vds 7 cassettes SEGA (lord of the sword, black belt, after burner, out run, rescue mission, my hero, gangster town. Prix : 140 F pièce. **Jean-Philippe POLIFORNI. Ecole d'Augervilliers, 91470 Limours. Tél. : 64.59.02.89.**

Vds console SEGA + manette auto fire + 4 jeux emballage d'origine. Le tout au prix de 900 F. **Alexandre FISCHER, 56, avenue du mont-Valérien, 92500 Rueil Malmaison. Tél. : 47.49.78.26.**

Vds console NINTENDO : 650 F + 16 cassettes : 190 F pièce. Le tout 3 500 F, c'est une affaire ! Non ! Vds aussi originaux AMIGA : 150 F. **Franck FORCARI, 15, rue Pierre Bourdan, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.46.93.01.**

Vds jeux NINTENDO : tennis, super mario bros, rad racer, robowarrior, wizards and warriors (prix à débattre). **Frédéric CARRION, chemin de Fontainebleau, « le petit fontainieu », 13014 Marseille. Tél. : 91.69.65.67 (après 18 h).**

Vds 28 jeux NINTENDO à 50 % du neuf. Vds tapis, pisto, rob, nesadu, console à prix très bas, possibilité de vendre à part ou ensemble pour 5 500 F. **Robert VELLA, Bat C3, les pervenches, 13700 Marignane. Tél. : 42.09.11.86.**

Vds SEGA t.b.é. + freedom + speedkink + 6 jeux (bomber, wonder I, altered beast, thunder...) Valeur : 4 200 F. Laissé à 3 100 F urgent... à débattre. **Thomas CHESHEAU, 3 bis, passage Felibien, 44000 Nantes. Tél. : 40.20.57.33.**

Vds console SEGA + pistolet + 2 manettes + jeux dont 2 dans la console : hangon et safarihunt (pistolet) + jeux au choix (timesoldier...). Le tout : 900 F. **Clément SOUCHIER, 48, route des Gardes, 92190 Meudon. Tél. : 45.34.35.94.**

Vds jeux NINTENDO super mario 1 et 2, rad racer, track field, adaptateur et une cartouche. Le tout : 900 F ou séparément. **Pascal JACQUES, 6, rue Général de Gaulle, 77164 Ferrières-en-Brie. Tél. : 64.66.03.89.**

Vds jeux NINTENDO récents + adaptateur et une cartouche import. Prix très sympa. **Pascal JACQUES, 6, rue Général de Gaulle, 77164 Ferrières-en-Brie. Tél. : 64.66.03.89.**

Vds console NINTENDO + 14 jeux 5 000 F + Nes avantage. **Didier VINCENT, 260, le Plateau Duchère, 69009 Lyon. Tél. : 78.35.10.24 (entre 16 h et 17 h 30).**

Vds NINTENDO avec 9 jeux (rad racer, mario 2, rush'n attack, sectionz, wrestlemania etc). Valeur : 3 800 F, cédé 2 500 F ou échange contre cons SEGA. **Stéphane GARCIA, 20-22, rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : 43.56.67.09.**

Vds console SEGA t.b.é. + 4 jeux (spy vs spy, thunderblade, shinobi, monopoly). Le tout dans boîte d'origine, prix : 900 F « urgent cause départ ». **David COURAILLON-GALLIER, 11, rue du chateau d'eau, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.61.67.**

Vds console NINTENDO + 9 jeux. Robot + pistolet + 2 manettes + docs sur NINTENDO. Jeux (super mario bras 1 et 2, Goonies, 2-RC, pro am, Prix : 4 000 F. **Damien PASQUIER, 26, rue de Brest, 83400 Hyères. Tél. : 34.65.75.88.**

Vds console NINTENDO (sept 89) t.b.é. + pistolet + nes advantage + 7 jeux zelda, rush'n attack, etc. Valeur réelle : 3 500 F, vendu : 2 000 F. **Christophe GUINARD, 2 bis, rue du Vert-Bois, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.98.42 (après 18 h).**

Vds console NINTENDO avec 5 jeux (super mario 1, super mario 2, kung-fu, life force, pinball). Prix : 1 300 F. **Mohamed BERLISSE, cité des francs-Moisins BT.1, esc. 1, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.98.07.**

Vds SEGA 8 bits + light phaser + control stick + speedking + 16 jeux (california, games, vigilante, r-type, gangster-town...) Prix : 1 600 F. **Pierre-Paul SAULOU, 1, rue du Bac de ris, 91450 Soisy-sur-Seine. Tél. : 60.75.77.79.**

Vds console NEC + Dragon spirit, bloody, wolf, wonder B2, space H, vigilante, cyberg cross, mr heli, heavy unit) manette, valeur : 5 733 F, vendu : 3 500 F. **Fabrice JOUET, 10, rue Martin-Deleuse 93200 Saint-Denis. Tél. : 42.43.66.19.**

Vds console SEGA et NINTENDO + 7 jeux chacune 1 000 F, l'une avec adaptateur t.b.é. **Guillaume PELGE, 22, avenue Pierre Sémard, 95500 Beauchamp.**

Vds console SEGA : 600 F + 6 jeux : 190 F l'unité + pistolet et 3 jeux : 210 F + joystick : 50 F, vendu séparément ou le tout 2 000 F, bon état. **Arnaud MERCIER, 38, rue Millevoye, 80000 Amiens. Tél. : 22.95.76.46.**

Vds console SEGA : shinobi, rocky, thunder blade : 160 F pièce et choplifter, great, football, zillion 2 : 120 F pièce. **Eric PLOUZENNEC, 33, rue des Cladets, 03400 YZEURE. Tél. : 70.44.01.45.**

Vds urgent SEGA + hang on 500 F, out run : 130 F, ou brade le tout à 550 F. Excellent état. **Nicolas VERNAY, Saint-Symphorien-des-Bois, 71800 La Clayette. Tél. : 85.28.06.42.**

Vds console SEGA + hang on + teddy boy + thunder blade + out run + lord of the sword. t.b.é. Prix : 750 F. **Bernard SCHIESSEL, Frédéric Fontaine, 70200 Lure. Tél. : 84.63.02.84.**

Vds nbrx jeux t.b.é. pour SEGA 8 bits (R. type, black b., wonder b, shinobi, etc.). Prix entre 100 et 150 F. Envoi liste ou par téléph. **Rémy GEORGET, groupe scolaire Canto-Perdrix, allée M. Proust, 13500 Martigues. Tél. : 42.46.17.34.**

Vds cartouche SEGA , 7 jeux : 150 F chaque t.b.é. **Sébastien BOUCHEZ, 197, rue du pisselot à Chevincourt, 60150 Thourotte. Tél. : 44.76.08.74.**

Vds Sega + joyst. + pistolet + 11 jeux (sept. 89). le tout 2 300 F. **Laurent SOCAL, 91 rue de Longchmap, 75016 Paris. Tél. : 47.27.05.15 le soir.**

DIVERS

Vds IBM PC Turbo XT 640 ko + moniteur couleur + disk dur 20 Mo + souris + nbreux logs (utilitaires et jeux) le tout t.b.é. : 8 000 F. **Denis LAMACHE, 7, avenue de la Somme, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.14.64.**

Vds jeu neuf pour PC : le célèbre Budokan. Prix exceptionnel : 150 F + TI 99/41 + basic étendu et nbreux jeux (cassetophone) : 1 300 F. **Ludovic BERNARD, 29, rue de Royan, 17640 Vaux-sur-Mer. Tél. : 46.38.24.91.**

Vds jeux originaux avec notice : Rugby Simulator, Conflict Europe, Populous, Great Courts : 150 F chacun et The Deep, 50 F. **Frédéric DEBOUT, 32, rue Caumont, 32000 Auch. Tél. : 62.05.16.93.**

Vds Adam + imprimante + lecteur K7 extensible + nbreux jeux, prix : 1 800 F. Avec console CBS + cartouche + turbo avec guidon, cédé à 2 000 F. **Jean-Louis CAMAZZOLA, 73, rue Théophile-Decanis, 13006 Marseille. Tél. : 91.81.13.69.**

Vds lecteur externe DF MDR 30 pour Atari ST, acheté le 10/01/90, garanti 1 an, cause Atari vendu. Prix : 1 200 F. **Guillaume MAIER, 14, petite rue Espaubourg, 60650 La Chapelle-aux-Pots. Tél. : 44.81.60.31.**

Vds moniteur coul. CTM 64 + épave 6128 (le lecteur ne fonc. pas) prix du moniteur : 800 F. Prix du clavier : 500 F (urgent) merci. **Lorenzo BOSCO, 3422, résidence Pasteur, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.21.13.**

Vds ordinateur Exeltel mon. coul. + souris + nbreux jeux + utilitaires + livres + 2 manettes. Acheté 9 000 F, prix à débattre. **Michel ROGER, 22, rue du Chemin-de-fer, 68560 Hirsingue. Tél. : 89.40.59.85.**

Vds pour MO-5 : lect. enreg. K7, impr. Therm PR 90040, logiciels Thomcalc, Scrontch. Pour TO 9, logiciel commerce 9. Prix à débattre. **Roger LEMAITRE, 22, rue Edmond-Flamand, 75013 Paris. Tél. : 45.84.58.38.**

Vds pour PC : carte modem Anderson Jacobson AJ2212 V21, V22, V23. Neuve (noël 89), 4 000 F à débattre ou échange contre Amiga. **François CONSTANT, 45, rue Marivaux, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.27.93.66.**

Vds imprimante Seikosha GP500 A, 80 colonnes, qualité graphique, très peu servie : 1 200 F. **François NOLF, 15, allée Maurice-Barres, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.46.52.10.**

Vds 6128 couleur + 2 joysticks + nbreux jeux dont news (Crazy Cars 2) + 30 disk + donne copieur discologie 501. **Stéphane MONESTIER, 14, rue des Myosotis, 91470 Limours. Tél. : 64.91.05.90.**

Attention affaire ! PC AT 2286 DD 14'HRCD neuf garantie 1 an, valeur 16 950 F, laissé à 14 000 F + 10 disks avec logiciels. **Luc MIRALLES, la Banthe St-Pierre Bizanet, 11200 Lezignan Corbières. Tél. : 68.45.15.44 (après 18 h 30, merci).**

Vds pour Apple II moniteur mono + 2 drives + imprim. + carte couleur et 16 k + joystick + 100 jeux + docs + Péritel : le tout ou séparé au plus offrant. **Maxime CHARBONNEL, 32, rue Saint-Louis, 55100 Verdun. Tél. : 29.86.49.97.**

Vds originaux PC : Tarhan, Gunship, Chuck Yeager Aft, 180 F l'un. Demon's Stalker, Galactic Conqueror, compilation Epix, 130 F l'un. Bob Winner, 100 F. **Jean-Michel PAPLEUX, 32, rue Georges-Clemenceau, 51200 Damery. Tél. : 26.58.40.98.**

Vds carte Ad-lib pour 900 F. Région parisienne seulement ! Supporter nbreux jeux (Sierra, Taito, EA, Activision, Microprose) + 1 jeu + utilitaires + doc ! **Donald. Tél. : 43.45.76.03.**

Vds nbreux jeux originaux (disk CPC) de 50 à 120 F. Possède Op. Thunderbald, A d'or, D. Dragon, Indy, Ocp... **Denis GAUTIER, 120, rue Raymond-Losserand, 75014 Paris. Tél. : 45.39.85.22 lu.me.je. après 18 h.**

PETITES ANNONCES

Vds tuner TV + radio réveil Amstrad + boîte de 15 jeux, t.b.é. : 800 F. **Thomas DUCORNETZ, 91, rue Casimir-Delavigne, 76600 Le Havre. Tél. : 35.41.79.32.**

Vds Tilt n° 26 à 72 soit 50 revues. Prix : 500 F. **Roger ALBERTUS, 29, rue du Cdt-Guilbaud, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.96.78.30.**

Vds jeux sur STF : Beach Volley, Continental Circus, Chase H.Q., etc. et tout ça à un prix bas (originaux). Vds aussi console Vectrex : 200 F. **Bruno PIERRE, 1/115 résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelot, 92800 Puteaux-la-Défense. Tél. : 47.73.65.14.**

Vds logiciels originaux en modules et cartouches pour MSX 1, MSX 2, Texas Instruments TI 99/4A. Cherche digitalisations pour PC VGA 5"1/4. **Philippe TENAND, 2 bis, rue de l'Egalité, 94300 Vincennes. Tél. : 48.08.17.25.**

Vds Mario 1 : 230 F, Mario 2 : 330 F, Zapper + Duck Hunt : 200 F, NES Advantage : 340 F, Rob + Gyronite : 350 F, ou vendu en groupe : 1 350 F. **Frédéric ROUSSEAU, 1, impasse Fernand-Léger, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.14.39.**

Vds Spectrum 2 t.b.é. + joyst. (interface) nbreux orig. compil. et 2 util. + livre de programmes. Le tout 1 700 F. Appeler entre 18 h 30 et 20 h. **Cyrille HOUDIN, 3, square Henri-Mondor, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.81.01.80.**

Vds nbreux jeux pour 6128. Possède news : Chase H.Q., Double Dragon, Indy, etc. Possibilités d'échange. **Grégory CEBRIAN, 85, rue Anatole-France, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.38.13.77.**

Vds D7 originales pour 6128 : jeux d'aventure + OCP Art Studio à bon prix. Demandez la liste : en tout 18 jeux et compilations. **Hervé MASSON, 49, rue de la Pierre-de-Malte, 16270 Roumazières-Loubert. Tél. : 45.71.28.57 après 19 h.**

Vds Vectrex t.b.é. + 12 jeux : 1 350 F. Possibilité vente séparée, 100 F la pièce. **Gilles CHAPUIS, la Maisonneraie Devecey, 25870 Geneuille. Tél. : 81.56.81.20.**

Vds télé couleur 46 cm marque Granada avec prise Péritel. Parfait pour un micro, bon état général : 1 200 F. **Philippe BOCHER, 80, rue Raoul-Dautry, 95120 Ermont. Tél. : 34.15.48.09 (entre 19 h et 20 h 30).**

Vds cartouches VZD1-ST, cartouche Spectre 128, extension pour STE + divers. Vds ordinateur Amstrad PC 1640 + Bull Micral. Prix infime. **Ludovic FORTUMEAU, rue des Coteaux, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.66.62.**

Pour 520 ST, vds logiciels jeux du commerce de 60 F à 90 F, en tout 28 jeux, ou l'ensemble 900 F. **Michel DUTORDOIR, 11, place Gabriel-Faure, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.16.50.91.**

Vds pour Macintosh DBase 3. 4 disk 3,5 + doc anglais. Prix : 2 500 F. **Dominique JEAN-MARIE-FLORE, 97, rue Léopold-Gouloumes, 72470 Champagné. Tél. : 43.89.79.06.**

Vds imprimante Epson LX 90 + bac feuille à feuille pour C 64/C 128. Le tout en excellent état pour 900 F. **Gérald PEREIRA, 29 *bis*, avenue Gambetta, 94420 Le-Plessis-Trévise. Tél. : 45.76.19.25.**

Vds originaux Fire ans Forget et Sherman M 4 (boîte + notice), état neuf : 150 F chaque, ou échange contre jeux récents en bon état. **Guillaume TURPIN, 18, rue de la Cave-de-Chatenoy, 77132 Larchant.**

Vds copy 2 PC option board : 600 F, Turbo Mouse : 150 F, joystick quick shot X : 150 F, carte joystick : 150 F. **Nathalie DOUTRELIGNE, la tour Renarde, avenue des Lauriers-Roses, 83980 Le Lavandou. Tél. : 94.71.75.67.**

Vds moniteur coul. Philips CM8801 état neuf + jeux originaux pour ST. Prix à débattre. **Florence NOUZILLIER, 58260 La Macaine. Tél. : 86.50.82.68 (après 18 h).**

Vds lecteur DF (CA 720) pour Atari St : 900 F ou échange contre lecteur pour Amiga ou contre extension de mémoire pour Amiga. **Benjamin ALLARY, rue du Jeu-de-Paume, 43420 Pradelles. Tél. : 71.00.82.52.**

Vds lecteur externe Cumana 5"1/4 + nbreux jeux et utilitaires. Prix à débattre. **Stéphane MARTIN, 11, rue Louis-Blanc, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.65.75.**

Tandy HX (compatible IBM PC) 1 drive 3" 1/2 640 ko + écran couleur CGA + souris + joyst. + disq. Valeur 9 500 F, vendu 7 500 F à débattre (sous garantie). **Emmanuel BADIALE, 3, allée Antoine-Bourdelle, Sarcelle. Tél. : 39.93.72.42 (à partir de 20 h 30).**

Vds log. originaux (F 18, F 16, Gunship, Drakken, Gazza Soccer, DPaint, Kickoff, Explora, Gettysburg, Rebel Charge, Battle Chess) 100 F chacun. **Jean-Marc MAZIERE, 205, rue Desaix, 91000 Evreux. Tél. : 64.97.91.01.**

Vds pour 6128 disks vierges 3" AM soft + boîtier (cause 5"1/4), Mirage Imager, Multiface 2 +, jeux et utilitaires originaux (prix intéressant). **Pascal MORALES, 4, rue des Acacias, 37380 Monnaie. Tél. : 47.56.15.87.**

Super affaire : vds écran couleur Fidelity CM14 avec filtre + très bonne sortie son, prix : 700 F. **Franck LORGET, 2, rue de la Prospérité, 94210 La Varenne. Tél. : 48.89.12.32**

Vds 10 originaux pour Spectrum (Bruce Lee...) : 50 F l'un ou 450 F les 10. Vds aussi Atari 2600 + jeu t.b.é. : 150 F port compris. **Dimitri COURTAUT, 52120 Villars-en-Azois. Tél. : 25.02.77.88 (week-end).**

Vds orig. ST aventure Indy, Voyag. temps, Chaos s. Back, Manoir Mort. Legend Djel, Hound Shadow, Zak M. K., Bard 1, Incant, Bloodwych + éducatifs : 3 800 F. **Christine LUCE, chemin Tailleurs, 59650 V.Ascq. Tél. : 20.91.21.06.**

Vds logiciel original pour D Base : générateur d'application D B Turbo et D B génial pour PC, moitié prix : 1 790 F TTC seulement. **Gauthier SUBLETT, la Paillette, 33330 St-Emilion. Tél. : 57.24.66.10.**

Vds Pocket Comp. + imprimante Sharp PC 1350, t.b.é. Prix neuf 2 600 F, vendu 1 800 F. **Raphaël TOURDE, 9, avenue de Normandie, 93220 Gagny. Tél. : 43.30.70.11.**

Vds nbreux programmes originaux pour Spectrum (emballages d'origine), liste contre enveloppe timbrée. Prix intéressants. **Patrick WEBER, 12, rue Principale, 57980 Diebling.**

Vds disquettes avec jeux, environ 50 disquettes. Prix : 35 F pièce. **Jean-Christophe HERNANDEZ, 10, Mail Nord, 45300 Boynes. Tél. : 38.33.11.26.**

Urgent ! Vds les Voyageurs du temps et Zac Mac Kracken : 200 F le jeu ou 380 F les 2, port compris. Excellent état. Zac est en version française. **Arnaud MUTHELET, 32, av. Boucicaut, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.46.09.64.**

Vds jeux ST : Populous Data Disk, Ik+, Cobra 2, Robocop, Battle Chess + autres. Prix : de 100 F à 150 F. **Frédéric VIRLA, zone artisanale de Bernin, 38190 Brignoud. Tél. : 76.08.97.14.**

Vds nbreux logiciels sur Spectrum 48 et 128 k à environ 30 F pièce + un adaptateur Péritel à 500 F eh oui, vite c'est urgent ! Rép. assurée. **Arnaud BANCELINE, 164, rue de l'Ambassadeur, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : 30.37.79.98.**

Spectrum 48 k « gomme » avec ZX 1, bouton reset, sortie vidéo, sans alimentation : 500 F. **Philippe BARTON, 226, chemin de la Madeleine, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.25.68.**

C 64 vds floppy 64 n° 1 à 3, Microdor (1 à 7), Commodore mag (1 à 7). Le livre du C 64, la découverte du C 64 éd. PSI. **Joël CHANVRIT, 10, rue Jean-Charles-Cottage, 33400 Talence.**

Vds boîtier MP 2 t.b.é. 1 an pour CPC 464, jeux en couleurs sur TV par prise Péritel. Valeur 475 F, vendu 300 F. Doc. contre 1 timbre à 2,30 F. **Stéphane SILVESTRIN, 13, rue de la République, 54800 Jouaville par Jarny. Tél. : 82.33.50.98.**

Vds orgue meuble Yamaha MC 400, gros sons, séquencer, bar, midi (multitimbal) + banc + 2 cart. + doc. Val. : 21 000 F, vendu 10 500 F. **Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : 34.60.16.01.**

Vds MSX YC 64 + magneto + livres + 20 cartouches + 21 cassettes de jeux + cordons. Le tout : 2 200 F à débattre. **Sébastien DESSEAUX, 8, rue Roland-Dorgelles, 80440 Boves. Tél. : 22.09.35.32.**

Vds 464 coul. 1 700 F + DDI 1 : 800 F + jeux cass. (orig.) : 250 F + 1 boîtier disks de progs : 300 F + SSA 1 : 250 F + souris : 400 F à débattre. **Franck TREUILLER, 7, rue Giraud, 33500 Libourne. Tél. : 57.74.10.65 (après 18 h).**

Vds digitaliseur de sons, prix : 250 F, prise midi : 200 F, inverseur souris/joystick : 200 F. **Jean-Marie CRIGHTON, 6, rue Mérimée, 29200 Brest. Tél. : 98.05.25.70.**

Vds nbreux logiciels originaux à moitié prix (compilations...). Appèle-moi vite ! Très peu servi et excellent état (K7 et D7). **Cyrille. Tél. : 39.83.18.76.**

Vds jeux originaux Maniac Mansion, Populous, Galdregons Domain, Ski Superman, Enforcer, etc. ou échange contre les Voyageurs du temps A 500. **Christophe BEAUVRIS. Tél. : 48.51.75.64.**

Vds Tablette graphique Graphiscop 2 : 500 F. DMP 2160 : 1 200 F (t.b.é.). Nbreux jeux originaux (de 50 à 100 F) à débattre. **Emmanuel PERSONNE, 121, bd Soult, 75012 Paris. Tél. : 43.42.51.22 (après 19 h).**

Pourriez-vous S.V.P. m'envoyer une liste de logiciels de jeux pouvant passer dans mon Atari 520 STE merci. **Cédric BARBERA, rés. Gambetta, 4, avenue du Drapeau, 03300 Cysset. Tél. : 70.88.40.19.**

Vds synthé vocal Technimusique + 1 basf : 250 F + frais d'envoi. Robocop + Rambo 3 + Dragon Ninja + 5 jeux : 110 F ! Master Save : 80 F tt en D7. **Jean-François HOCQUET, 19, allée Ambroise-Paré, 59139 Wattignies. Tél. : 20.60.11.54.**

Vds MSX 1 + mon. coul. + 2 joyst. + 2 manuels + nbreux jeux dont Salamander, King's Valley 2, Nemesis, le tout 3 100 F. **Sébastien DELORY, 43, rue Moreau, 59171 Hélesmes. Tél. : 27.35.52.59.**

Vds DMP 2160 : 1 000 F + carte FODos : 300 F + extension : 300 F + multiface two : 300 F + disquettes : 15 F chacune. **Jean-Paul LOPEZ, 19, avenue de Lavaur, 31500 Toulouse. Tél. : 61.58.06.54.**

Vds synthé Yamaha, multitimbral & voix, synthèse FM, 200 sons, 6 mois. Acheté 4 300 F, vendu 3 000 F + disquette Atari 1 000 sons. **Thierry BONNEAU, 120 *bis*, avenue Lénine, 37700 Saint-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.44.35.37.**

Vds disq de jeux domaine public 5"1/4 pour IBM PC. Echange possible. Prix : 15 F l'une. **Christian BAYON, 20 *bis*, rue d'Etigny, 64000 Pau. Tél. : 59.84.52.63.**

Vds imprimante Sony PRN MO 9 (peu servie) : 1 500 F + ordinateur Sony MB : 700 F (HS × 2). Lecteur disquette en panne + logiciels : 700 F. **Fabrice DELORME, 3, rue Auguste-Delaunes, 94110 Arcueil. Tél. : 46.64.22.59 (après 19 h).**

Stop ! Vds Spectrum +2 128 k t.b.é., joyst. + adapt. 59 orig. (Last Ninja 2, Gunship, Blood, Xybots, Silkworm, IK+...) : 1 500 F à débattre. **Patrice AUBRY, 4, avenue du Général-Maistre, 75014 Paris. Tél. : 45.45.07.94.**

Urgent ! Vds 2 imprimantes DMP 2160, 2 boîtiers 3"1/2, 50 disks 3". Vente séparée possible, prix à débattre. **Gilles RICHAUD, impasse de la Coueste, 04290 Volonne. Tél. : 92.64.08.25.**

Vds MSX 1 Sony HB 75F + 5 cartouches dont Nemesis + lecteur de K7 + nbreux jeux + 1 joystick. Le tout 1 400 F. **Grégoire EKSERCIYAN, rés. Stamu, 2, allée Maurice-Audin, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.30.69.25 (19 h).**

Vds pour Spectrum jeux originaux (Op. Wolf, Hard Drivin', Wonderboy, etc.) de 15 à 60 F. Demandez liste complète (35 K7). Cherche Tetris. **Stéphane DERISBOURG, 94, boulevard Ney, 75018 Paris. Tél. : 42.52.10.01.**

Vds K7 jeux originaux pour MO 5, MO 6, Mach 3, HMS Cobra, Tout Shuss, Cpt Blood, Sapiens, Turbo Cup, la Geste d'Artillac, MG + jeu de dames. 70 à 140 F l'un. **Eric DUBOIS, 10, allée de Belledonne, 38610 Gieres. Tél. : 76.89.44.95.**

Vds Citizen 120 D, matricielle 9 aiguilles graphiques 120 CHPS. Noir et blanc compatible Epson IBM. **Philippe TONDU, 55, rue du Ranelagh, 75016 Paris. Tél. : 45.24.50.93 (sauf dimanche).**

Vds joystick aux formes inédites (pour avoir un joy qui a de la gueule !) pour un prix vraiment sympa ! **Edouard GONCALVES, 23, rue dela Houillelongue, 71200 Le Creusot. Tél. : 85.55.54.62.**

Vds MSX-SV1 728 + gunstick (pistolet) + 90 jeux cassette tous originaux ! + 8 cartouches (Nemesis 1 et 2, Salamander, F 1 Spirit) t.b.é. 2 700 F. **François CARBALLAL, 1345, le Lieu (VD), Suisse.**

Vds synthé Yamaha DX 21 + sons : 3 000 F ou avec expander multitimbral Yamaha + éditeur sons : 4 600 F. Batterie électronique Mattel : 400 F. **Christophe SANTAMARIA, 7, rue Léon-Paulet, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.98.66.**

Vds table ordinateur avec tablette clavier encastrable, démontable + roulettes blocables, en bois, acajou. Parfait état, 70 × 50, h : 78,5. Prix : 600 F. **Franck DJIANE, 4, rue Lambrechts, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.46.05 (après 18 h).**

Vds MSX 2, VG 8235, moniteur couleur, et monochrome + magneto avec câble + livres et revues + 70 jeux (K7 ; cartouche ; disks) cause double emploi. 3 900 F. **J.-François FORESTIER, 11, impasse Messager, 80130 Friville. Tél. : 22.30.05.82.**

XL-XE : vds jeux en disk et K7 prix sacrifiés et vds 130 XE + lecteur XC 12 + jeux originaux : 700 F et cherche contacts sur ST : sud-ouest. **Richard GAUZIC, Bives, 32380 Saint-Clar. Tél. : 62.66.43.09.**

Vds MSX 1 + valise de rangement et cordons : 700 F. Tuner TV Grundig agréé PTT : 700 F. **Eric MONTOYA, 2, traverse de l'Imprévu, 95800 Cergy-St-Christophe. Tél. : 34.43.57.87.**

Vds Victor V 86 P : portable double drive 3"1/2 + transfo + MS Dos + logiciel ; possibilité brancher écran, imprimante... Modèle 89 neuf ; prix : 6 000 F. **Marc PARVILLIER, 6, allée des Tulipes, 92000 Nanterre. Tél. : 47.84.94.39.**

Vds synthétiseur Casio (1988) + cassette Rom Pack (apprentissage) le tout en très bon état. Nbreuses partitions. Valeur 4 000 F, vds 1 500 F. **David GUYOT, 17, rue d'Alembert, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.44.73.45.**

Pour jouer à deux sur Falcon, Populous... Il vous faut 1 cordon pour relier 2 Amiga. Vds cordon 150 F ; vds aussi digitaliseur de son pour 200 F. **Olivier CELERIER, 43, route de Meyzieu, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.41.71.**

Vds Tandy 1000 EX 384 Ko + 2 joys + 1 souris + 12 jeux originaux + 2 livres, prix à débattre (env. 5 000 F). **Stéphane LEFEBVRE, 24, rue de Banevaux, Villey-St-Etienne, 54250 Toul. Tél. : 83.43.96.62.**

Vds synthé Yamaha PSS 480 + câble midi + log. mus. STF, prix : 1 500 F. Vds imprim. MPS 1230 Epson/IBM 9 aiguilles + câble, ss garantie. Prix : 1 800 F. **Pascal LEGER, 99, rue d'Avignon, 30000 Nimes. Tél. : 66.28.19.01.**

Vds jeux originaux pour CBM 64 128 disk : Cabal, Robocop, APB, Crazy Cars, Silkworm : 160 F chacun, frais de port compris. PS. : Thunderblade. **Jean-Louis ROCHE, chemin des Barrières, 97426 Trois-Bassins, la Réunion.**

MSX 1/2 : cartouches à saisir ou échange contre originaux Atari ST : Nemesis, Hole in One Pro, Konami's Tennis, Road Fighter + disq : Hydlide. **Thierry, Argenteuil. Tél. : 34.10.43.55.**

Vds souris AMX avec son manuel et sa disquette util. 300 F, lecteur 5"1/4 Jasmin : 600 F, extension Vortex 256 k : 400 F. Tout ceci pour Amstrad ! **François VALLEMOT, 15, rue René-Gassin, 71130 Gueugnon.**

Urgent ! Vds King Quest 3 + Double Dragon + Space Quest 3 + Armorik le Viking et autres. Avec soluces. Prix pour une 150 à 200 F. Dépêchez-vous. **Grégory BOURGEOIS, 15, rue Victor-Basch, 76140 Petit Quevilly. Tél. : 35.03.12.17.**

Vds nbreux jeux pour Spectrum + interface 1 + microdrives + interface 2. Le tout 1 000 F. **Philippe Allard, la Garenne, 44530 Severac. Tél. : 40.88.80.52.**

Vds Tandy 1000 EX (PC) + mon. coul. RGB CM5 + 2 joysticks + lect. 3"1/2 + ext. à 640 ko + souris + jeux : 6 200 F à débattre. **Rénald HENRY, 1, rue du Point-du-Jour, 35130 La Guerche-de-Bretagne. Tél. : 99.96.24.27 (après 17 h 30).**

Vds imprim. DMP 2000 + papier : 1 400 F. Synthétiseur vocal : 300 F. Multiplan : 300 F. Scanner Dart : 800 F. Le tout avec notices, t.b.é. **Olivier LANSCELOT, 33, avenue des Tuyas, 92600 Ansières. Tél. : 47.98.06.73 (à partir de 18 h).**

Vds Tandy 1000 EX, com. PC couleur 640 ko, 5"1/4 + imprimante + joysticks + nbreux logiciels... Etat neuf. Valeur : 18 000 F, cédé 9 000 F. Affaire à saisir ! **David RISON, 1, rue de Rabastens, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.42.59.**

Vds console Intelvision Péritel 250 F + 17 cartouches de 50 à 100 F ou le tout 850 F. Cherche cartouches mémoire Ram pour MSX. **Henri FABRE, 4, rue Française, 34500 Béziers. Tél. : 67.28.59.19 (après 19 h).**

Vds Oric Atmos 48 k + jeux + moniteur pour débutants. Prix : 500 F TTC à débattre. **Céline CAPELLO, campagne Nanette Fourchon, 13200 Arles. Tél. : 90.93.31.60.**

Vds PC 1512 HD20, mono + disque dur 20 Mo + souris + joystick + livres + rang. + jeux : 6 000 F. **Jérémie GRODZISKI, 28, rue d'Houchin, 62620 Barlin. Tél. : 21.26.82.03.**

PC XT couleur + carte multimode + DD 30 Mo + carte multifonction + souris + joy + horloge interne + nbreux soft (texte, jeux, etc.) + 8 slots : 12 000 F. **Steeve SILVA, 10, rue de Champagne, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.92.23.03.**

Vds PC 1640, 2 lecteurs (Hercule écran) + nbreux jeux + nbreux softs + logiciel transformant Hercule en CGA monochrome + 2 boîtes de rangement. Prix : 5 000 F à débattre. **Raphaël GANDUS, 119, rue Juliette-Savar, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.87.54 (de 18 h à 19 h).**

Vds pour PC Indiana Jones 3 + Gold Rush + Blood Money + Populous. Echange possible. Cherche les Voyageurs du temps + Manhunter New York. **Maxime KARLI, BP 257 CH-4513, Langendorf, Suisse. Tél. : 1941 65/227606.**

IBM PC AT 3 + DD30 Mo + écran VGA + joystick + carte + souris + nbreux logiciels (25) t.b.é. (11/89). Prix à débattre. **Thomas SYLVESTRONE, 33, avenue du Général-de-Gaulle, 91260 Juvisy-sur-Orge. Tél. : 69.21.60.21.**

Vds PC 1640 + écran coul. EGA + disk dur 20 Mo + carte joystick et nbreuses applications. Prix : 9 000 F. **Jean-Pierre CRISPEL, av. Renaudel, 83390 Pierrefeu. Tél. : 94.28.26.02.**

Vds PC 1512 EGA monochrome, 2 drives + imprimante DMP 3160 + logiciels et TTX. Prix : 5 500 F. **Arnaud STOULLIG, 1, rue Eugène-Flachat, 75017 Paris. Tél. : 42.27.64.82.**

Vds jeux pour PC : Pistop 2, Bruce Lee, Five a Side, Soccer, Flipper, Bushido, Asterix et la Potion Magique, Simulator, Zaxxon, Space Commander, etc. Le jeu : 75 F. **Benjamin COHEN, 7, rue de la Renardière, Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.08.33.**

Vds PC compatible Tandy 1000 EX + moniteur coul. + disks (jeux, utilitaires). Prix : 4 800 F. **Samuel SANTENS, 13, rue Salvador-Allende, 08000 Charleville Mézières. Tél. : 24.33.91.97 (après 18 h).**

Vds pour PC : Targhan (200 F), platoon (100 F), Barbarian I (100 F). **Emmanuel MAGINOT, 10, rue de la Porte-au-Four, 55000 Tannois. Tél. : 89.79.19.51 (après 19 h).**

Vds PC 1512 Amstr. ach. 89, 2 drives, écran couleur + joystick et carte + nbreux logiciels util. et jeux dont D Base, Tabl, TTX. Prix : 5 700 F. **Fabrice LEGRAND, 10, place O.-Diderot, 95100 Argenteuil. Tél. : 34.10.53.29.**

Vds pour C 64, 20 news, APB, Bomber, P. Drift, Shinobi, Cabal, Strider, Batman... Le tout 400 F. Ecris-moi. Valable pour le monde entier ! **Georges DOS SANTOS, 1, ch. des Buissons-Ronds, 11261 Bogis-Bossey, Suisse. Tél. : 776/4535.**

Vds PC 1512 DD couleur ss garantie + souris + très nbreux logiciels + doc. Valeur réelle : 12 000 F, vendu 6 900 F. **Anne MONTI, 10, rue du Docteur-Gadol, 54500 Vandœuvre. Tél. : 83.56.26.16.**

Vds jeux PC compatible (Double Dragon, Tintin...) prix à débattre ou 30 jeux dont 8 originaux contre un clavier

CPC 6128. **Poic EVEN, 153, rue Quentin-Barré, St-Quentin. Tél. : 23.64.23.49.**

Cause dble emploi vds PC AT 286 16 coul. en mode Tandy garanti 8 mois, Ram 640 ko, lect. 360 et 720 ko. Souris + joyst. 5 slots disp : 9 500 F. **Patrice BRUNEL, 16, rue Emile-Zola, 63400 Chamalières. Tél. : 73.37.91.21.**

Vds pour IBM PC et compatibles joystick quickjoy M 5, neuf, jamais servi, sous emballage d'origine : 150 F + jeux DB Dragon, Gunship...50 F. **Mickaël DIAKITE, 23, rue du Sergent-Bauchat, 75012 Paris. Tél. : 46.28.93.41.**

ACHATS

Ach. jeux pour Sega. Vds Atari 2600 + 3 jeux + 2 manettes. 400 F. **François TRAN, 23 av. Youri-Gagarine, 93270 Sevran. Tél. : 43.84.68.62. après 18 h.**

Ach. orig. ou échange contre d'autres, cherche Indy Adv., Ferry Tale, Kult, ou autres jeux de rôle et aventure, sur Amiga et sur STF. **Pascal LERICHE, 3 rue Jean-Labordère, 80500 Montdidier. Tél. : 22.37.02.11.**

Cherche pour Commodore 128 tous programmes et util. avec doc. en CPM : Dbase Wordstar Datastrar, etc. **Daniel FERON, 35 rue Thimonnier, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : 43.82.61.33.**

Ach. Color-paint T07/70 avec doc. + clavier mécanique pour MOS + assembleur 2.0 pour T07/70 : 200 F max. Cherche moniteur coul. 500 F. **Philippe CONSOLI, 42 rue Eiffel, 78700 Conflans-St-Honorine. Tél. : 39.19.97.95.**

Ach. Mega File 30 : 2 500 F. Faire offre. Atari. **Frédéric PERET, La Galleterie Limeray, 37530 Amboise.**

Ach. vieux OI ou consoles genre BBC Lynx, Alice, 2X. 100 à 200 F, et plus si MSX ou autres. Videz vos placards. **Laurent ROBERT, Apt 29, 4 rue de l'Europe, 89700 Tonnerre.**

Ach. moniteur 1084 (environ 1 000 F) et jeux originaux Amiga (Super Hang-on) pas trop cher. Pas sérieux s'abstenir. **Philippe MENOES, 16 ter, rue des Fontaines, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.50.63.**

Ach. Amiga 500 sans moniteur pour prix raisonnable (de préf. dans la région de Belfort). Faire offre ou éventuellement ST. **Thibaut FAYE, 25 Grand Rue, 90100 Joncherey. Tél. : 84.56.37.19.**

Ach. pour Nec jeux : Gunhed, Altere, Ab. Beast ou autres. Faire offre. **Franck SCUDERIN, 24 rue de Marcelcave-Wiencourt, 80170 l'Equipée. Tél. : 22.42.35.96 après 19 h.**

Amiga, recherche logiciel émulation C64 « GO 64 Emulator ». **Eric RENOUARD, 88 rue Jean-Moulin, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.57.04.46.**

Ach. cassette + module de pilote + manette super roller, CBS Coloco Vision. URGENT. **Philippe CHARLERY, 28 rue du Docteur Scheitzer, 92600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 43.84.53.30.**

Recherche jeux et util. originaux pour Amiga 500 et cherche contact club Amiga dans la région de Picardie. **Willy BOISAUBERT, 29 bd Branly, Bat Les Platanes, 60180 Nogent. Tél. : 44.71.65.69.**

Ach. et recherche tous les jeux de stratégie ou wargames sur K7 ou disks sur Amstrad CPC 464. **Cédric HUSSON, 40 allée des Rochelles, 55100 Verdun.**

Ach. CARTOUCHES Nintendo (Punch out, Rad racer, Zelda, etc.) à des prix entre 100 et 250 F. **Cyrille URBANO, 155 av. Jean-Mermoz, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.46.55.**

Ach. Atari 520 STF (D. face) + souris + nbrx jeux + si possible câble liaison monit. 1901 : pour 2 000 F max. Faire propositions (vite !). **Arnaud DUBREUIL, Les Hauts de la Cadelle, 34860 St-Georges d'Orques. Tél. : 67.75.00.60.**

Recherche pour 800 XL des logiciels K7 ou cartouche. **Ronny PAOLIN, 3 rue de Provence, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.58.10 après 17 h.**

Ach. et vends matériel pour NEC PC Engine et Sega Mega Drive. Faire offre. **ATOMIC GAMES, Rumine 6, 1005 Louranne (Suisse). Tél. : 23.69.35.**

Urgent ! Ach. Atari 520 STF double face + souris + jeux pour 1 800 F ou un peu plus, à voir. **Thierry DUCHENNE, 10 rue des Acacias, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.71.79.**

Recherche jeux pour CPC 464 monochrome + prise péritel pour 464. **Benjamin GAHAGNON, 28 rue Sagebien, 72100 Le Mans. Tél. : 43.72.30.30 après 18 h.**

Recherche 520 STF couleur, bon état. 2 800 F maxi. Règlement espèces. **Michel ROGER, 13 rue des Pitourées, 91200 Athis-Mons. Tél. : 60.48.41.45.**

Ach. moniteur Commodore 1084.S pour Amiga 500. **Pascal ISRAEL, 62 rue Sainte, 13001 Marseille. Tél. : 91.55.51.72 après 18 h.**

Cherche émulateur Atari ST pour Amiga 500. Echange contre émulateur Mac + programmes ou autre. **Zoran STOJAKOVIC, 3 bis, rue de la Caisse d'Epargne, 90100 Delle. Tél. : 84.56.34.34.**

Recherche logiciel de jeu « Beyond dark castle » sur Atari ST. **Isabelle PASCAL, 45 rue d'Alsace, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 42.70.81.90.**

Ach. écran ou moniteur couleur Commodore 64. **C. garnier, 77 rue Louis-Rouquier, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.57.57.15.**

Ach. console Vectrex, si poss. avec jeux et 2 joyst. Prix à débattre. **Emmanuel PONCET, 2 square Gabriel Faure. Tél. : 42.67.48.22.**

Ach. jeux pour PC compatibles 3 1/2, pas trop chers, de préférence d'action. **Pablo SZEFNER, 15 rue Guilleminot, 75014 Paris. Tél. : 43.21.79.52.**

Cherche moniteur ou télé bé avec prise péritel. Cherche aussi jeux à bas prix sur Spectrum 48/128 (K7), principalement des compilations. **Grégory GRAUMER, 64 rue Albert-Schweitzer, 51420 Vitry-les-Reims. Tél. : 26.97.18.70.**

Ach. jeux pour Sanyo 555. **Jacqueline SAINT-ARROMAN, 68 rue de Tolbiac, 75013 Paris. Tél. : 45.85.13.41.**

Recherche désespérément Shangaï On pour ST (original à prix sage), ainsi que Eye of Horus (original). Merci. **Alfred CHRIST, 13 rue Saint-Joseph, 75002 Paris. Tél. : 49.42.51.11 après 17 h.**

Recherche Hebdogiciel n° 112 complet ou photocopie. **Fabrice CARON, 1156 rue de la Grasse Payelle, Zutkerque, 62370 Audruicq. Tél. : 21.82.34.68.**

Cherche imprimante pour Thomson TO8D et utilitaires tr. texte sur cartouche ou dk 3P 1/2. Faire offre. **Paul CHEVRIER, Le Cougnas, St-André-les-Alpes. Tél. : 92.89.00.06 poste 16.**

Recherche pour C64 : lecteur 1541 (prix max. 400). Frais de port non compris. Tél. : 28.20.32.26.

Ach. jeux sur Sega 100 F à 150 F. **Patrick CHARDON, RN 86, Andange, 07340 Serrières. Tél. : 75.34.27.48.**

Recherche un lecteur de disq. Atari ST 3 pouces 1/2. Bon état. Espère un prix raisonnable. Très urgent. **Christian MEILLIER, 144 av. Henri Barbusse, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : 69.42.79.21 après 18 h.**

Ach. cassettes Sega par titres. Faire offre avec liste. **Eric LIEBGOTT, 81 rue de Verdun, 57700 Hayange.**

Cherche pour Atari STF jeux et notices ainsi que jeux éducatifs pour primaire et 3e. Petits prix. **Jérôme DELANQUE, 4 rue de la Joute aux Cerfs, 78610 Le Perray. Tél. : 34.84.62.51.**

Cherche console de jeux Vectrex. Quel que soit son état, je suis preneur. Vite ! Le bricolage n'attend pas ! **Tristan LORACH, 60 Grande Rue, 77390 Crisenoy. Tél. : 64.38.88.12.**

Ach. Atari STF DF bon état + câble péritel + souris ou hoyst. + logiciels + doc. 2 000 F env. **Franck. Sarthe. Tél. : 43.80.74.06 après 18 h.**

Ach. ZX81 IK. Achète Great Giana sisters sur C64 sur disq. Vends original disq. Serve and volley sur C64 : 60 F (sur région). **Nicolas DILLIES, 5 place du Général de Gaulle, 59118 Wambrechies. Tél. : 20.78.83.22.**

Ach. console Sega + D5 jeux, etc. Manette + cordon (état neuf). Prix à débattre. **Mikaël CLEMENT, 6 rue Alexopoulos, Ecole Frédéric Gaillardet, 95130 LE Plessis-Bouchard. Tél. : 34.14.26.94.**

Ach. moniteur coul. Thomson TBE 800 F. Sur Paris. Cherche jeux K7 N06. **Gilles BIAILLE, 2 allée des Peupliers, 77360 Vaires/Marne.**

Ach. extension A501 512K pour Amiga 500, 650 F + 2 boîtes disq. vierges DDFF média. Ecrire pour contact. **Philippe BACHET, 44 av. des Fauvettes, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Ach. bas prix imprimante pour Atari 520 STF. **Rémy SUDAKA, 2 Château St-Sylvère, 95000 Cergy. Tél. : 30.32.22.29.**

Ach. extension mémoire interne ou externe pour Amiga 1000. (512K à 2M ou plus). Faire offre. Merci. **Michel LEDIEU, 33-35 rue Cartault, 92800 Puteaux.**

Ach. cassette de jeux pour Commodore 64. **Stéphane FERON, 102 rue de Paris, Bt Lopofa, 76300 Sotteville-les-Rouen. Tél. : 35.63.97.87.**

Ach. ou échange démos sur Amiga 500 avec 1 méga. Cherche softs tournant SLT avec 1 méga. Vds drive simple face interne ST : 200 F. **Hugues SIMONET, 7 rue de la Mardelle, 95270 Viarmes. Tél. : 30.35.34.38.**

Cherche boîtier Amiga 1000 ou 2000 avec clavier (vides), b. état. Cherche CRP A4 (pour Amiga si possible). TBE. **Steeve MARCEL, Méry-sur-Oise (95), banlieue parisienne. Tél. : 30.36.49.87.**

Recherche pour Apple IIE souris + carte. Cherche aussi à vendre Vectorex avec cartouche. Prix à débattre. **Vincent GUILLERMET, 23 rue de l'Ardèche, 68270 Wittenheim. Tél. : 89.53.06.38.**

Recherche émulateur Atari ST pour Amiga 500. Achète ou échange contre émulateur Macintosh + programmes. **Zoran STOYAKOVIC,, 3 bis, rue de la Caisse d'Epargne, 90100 Delle. Tél. : 84.56.34.34.**

Ach. Atari 520 ST moniteur coul. + souris bon état (éventuellement dble face). Faire offre. Merci. **Patrice MARIE, 2 allée des Charmes, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.66.89 après 18 h.**

Ach. pour Thomson, jeux T09 + entre 30 et 60 F si possible jeux d'arcades + cherche à correspondre pour prêter des jeux. Salut les mordus ! **Yann GIRARD, 18 rue Auguste Rodin, 44000 Nantes. Tél. : 40.73.22.95.**

Ach. jeux util. éduc. passant sur STE, région nord Paris, Beauvais, Creil, Compiègne. Envoyer liste ou téléphoner. **Laurent BOUCHER. 1 imp. des Groseillers, 60340 Villers-sous-St-Leu. Tél. : 44.56.76.32.**

Ach. extension mémoire pour Amiga 1000. 1 MO ou plus. **Olivier GOUBINAT. Tél. : (19) 49 7221 67187.**

Cherche imprimante année 89 pour 520 STF Epson. Si poss. dans le Sud. **Olivier Galonnier, imp. du Gaz, rte de Caumont, 84800 Isle-sur-Sorgue.**

Cherche pour A500 extension 512K avec horloge, lecteur externe 3,5 p. A bas prix (environ 400 F chacun), sur région parisienne. **Michel VIDEIRA, 91 rue La Fontaine, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.15.48.29.**

Stop ! Vds jeux pour 464 K7 (25 F) + port. Recherche DK Amiga (contre 10 F en timbres). Ne pas affranchir quand vous m'écrivez. Merci pour les DK. **Thierry MICHEL, 5 rue de la Poste, 44150 Saint-Herblon.**

ATTENTION ! Achète logiciels originaux (meurtres en série ou pirates) à bon prix (environ 160 F) sur 6128 Amstrad. **Marc LOUBET, 23 av. de Lattre-de-Tassigny, 33610 Gazinet-Cestas. Tél. : 56.36.81.96.**

Ach. originaux TBE Sierra on line, pour 60 F pièce maxi, sur Amiga ou ST. Achète 60 F Supermario 2, Nitendo. **Boriss DEFOSSE, 91 av. Schweitzer, 59810 Lesquin.**

Ach. Amiga 500 + moniteur coul. + nbrx jeux + 1 ou 2 joyst. + doc. Environ 4 100 F. **Vincent TOUCHARD, 55 av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.49.59.85.**

Ach. cassettes Nintendo 50 %. Je cherche le n° de tél. d'un magasin pouvant me vendre le jeu Metal Gear. Je vous donnerai des trucs. **Mathieu HACQUI, 11 rue Courbe Riece Vignot, 55200 Commercy. Tél. : 29.91.00.67.**

Récherche lecteur de disk pour C64 pour 400 F. Faire offre. **Jean SZABO, 15 rue du Jura, Chavannes-les-Grands, 90100 Delle.**

Cherche lecteur de disk pour C64 pour 400 F env. Faire offre. **Jean SZABO, 15 rue du Jura, 90100 Chavannes-les-Grands.**

Ach. jeux Sega, bas prix. Toutes propositions bienvenues. **Frédéric LENGAGNE, 16 rte de Rupembert, 62126 Wimille. Tél. : 21.83.53.96.**

Ach. logiciel de programmation en assembleur pour Atari ST avec moniteur coul. **Yannick VIGNERON, Lot-les-Grillons, La Moutonne, 83260 La Crau. Tél. : 94.57.26.71.**

Ach. lecteur disque T07/70 et tt matériel Sinclair QL-ZX81, Spectrum, PC. Prix raisonnable. Faire offre (même en panne). **Jean-Claude CAMUS, Lotissement La Chaume, St-Sornin, 16220 Montbron. Tél. : 45.23.14.64.**

Rech. Amiga 500, Atari 520 STF ou mono. coul., à bas prix + vds Amstrad CPC 494 coul. + jeux + livres. Prix à débattre. Vds TRS 80 + nbrx accès + jeux, 800 F, à débattre. **Stéphane CLOUD, 16 rue Monge, 59130 Lanbersart. Tél. : 20.92.66.30.**

Rech. jeux sur Atari 520 STE à petits prix. **Fabrice LAMOTHE, 2 rue du mayne, 33320 Eysines. Tél. : 56.95.76.85.**

Ach. jeux, logiciel et pééripherique pour Oric Atmos 48K. Doner liste et prix. **Rémy CAZERES, 33 rte de Tarbes, 65500 Vic-en-Bigorre.**

Ach. épaves d'A500 pour pièces détachées (ou autres Amiga). **Elian ROCHER, n° 119, Le Bois Landry, 76410 St-Aubin-les-Elbeuf. Tél. : 35.78.71.82.**

Cherche console Coleco avec jeux, bon prix. Ou console Sega + pistolet 3D avec jeux, bon prix. Région indif. Demande sérieuse. **Michelle TONNINI, Edifice el Tarter, Sant Pere el Tarter, Soldeu, Principauté d'Andorre. Tél. : (16) 628.51.048.**

Ach. console Mattel Intelevision + cartouches jeux. Faire offre. **Laurent LEHNING, 12 rue Dominique-Macherez, 57070 Metz.**

Ach. disq. CPC 6128 : Advanced rugby simulator, Stree sport basket, Dotc, Ocean beach volley, Foot américain et Wargames. Sur Paris. **Philippe LACROUTS, 36 rue de Picpus, 75012 paris. Tél. : 43.45.28.77.**

Pour T07/70 T08D, cherche synt. vocal + souris : 100 F + log. C.A.O. alarme + manu. Scriptor gest. priv. pour photocop. + ext. mémoire T07/70. **Pierre GAUTARD, 17 passage Cardinet, 75017 Paris. Tél. : 46.22.07.22 après 19 h.**

Ach. pour Amiga des jeux à bon prix. Cherche Dungeon master VF. **Kamel LELEGE, 23 rés. Lagarenne, Apt 14, 62510 Arques. Tél. : 21.98.85.96.**

Cherche Oric Atmos 48K. URGENT ! **Sidvey BENLOLO, 73 rue Curial, Bat. C, 75019 Paris. Tél. : 40.34.55.09.**

Cherche jeux vidéo Amstrad 6128 disk, rapidement, pas trop cher, de 50 à 110 F. Contactez-moi vite ! Echange possible. **Stéphane POMET, 64 rue Henri Barbusse, 95870 Bezons. Tél. : 30.76.03.33.**

Canon X07 recherche périphériques divers : cartes et extension mém. imprimante, logiciels ou échanges, livres, etc. **Gianni MODESTI, 12 rue du Coteau, 91290 Ollainville. Tél. : 64.90.19.10.**

Ach. jeux util. éducatifs CPC 6128, souris, adpat. TV, imprim., boîte rangement disk, tt art. ensemble ou séparé, à prix intéressant. Rép. assurée. **Pierre VOINIER, 2 rue des Eglantines, 67310 Hohengoeft. Tél. : 88.87.27.43.**

Débutant Amiga 500 recherche contacts pour jeux et utilitaires, si poss. dans le Nord. Petits prix. Faire offres. Merci. **Christian CHAVALLE, 13 allée des Anémones, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.36.96.73.**

Rech. tous jeux sur T07 Thompson. Proposer liste et tarifs par lettre ou tél. **J. VIDAL, 22 rue Bouteille, 69001 Lyon. Tél. : 78.29.84.06.**

Ach. jeux sur cartouches ou K7 pour Yeno/Sega SC 3000. Faire propositions uniquement par courrier. **Mathieu FEAU, La Messandière, 37250 Veigné. Tél. : 47.26.05.91.**

Ach. A500 + 1084 HR ou S + joyst. + souris + boîte rangt disks + câble + 100 disks. Env. 6 000 F port compris. **David FOLLOPE, Rés. Denfert-Rochereau, D 80, 76410 St-Aubin-les-Elbeuf. Tél. : 35.81.42.39.**

Ach. logiciel(s) ou livre(s) sur l'assembleur de l'Atari XE/XL. Urgent ! **Olivier GOLDSTEIN, 8 rue Gérard-Philippe, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.27.63.**

Ach. Amstrad CPC 6128 coul. + imp. + jeux + bureau. Entre 0 et 5 000 F. **Kristian SWITER, 14 impasse Duguesclin, 75015 Paris. Tél. : 40.65.06.47.**

Ach. Atari 520 STF + access. (souris, etc.). Prix : 2 500 F. + 1 télé couleur, jusqu'à 700 F. **Guillaume COCHET, 42 av. Gabriel-Péri, 92350 Le-Plessis-Robinson. Tél. : 46.32.37.19.**

ECHANGES

Ech. jeux sur Sega Megadrive ou ach. Soccer 400 F. Région parisienne. Déplacements possibles. **Laurent QUERNE, 37 rue des Ecoles, 95150 Mery/Oise. Tél. : 30.36.34.44.**

Ch. contacts sur STF et STE. Possède Rock'n roll, Beverly Hills cop, Iron lord, etc.). Réponse assurée. **Renaud WENDLING, 3, La Pente, La Ravinière, 95520 Osny. Tél. : 30.31.36.01.**

Débutant sur Amiga 500 rech. contact sympa. Possède quelques jeux. Env. votre liste. Rép. assurée. **Bernard RUBIO, rue du Petit Chave, 69360 Ternay. Tél. : 72.24.04.90.**

Avide de tous jeux, éch. sur PC 5 1/4. Rech. Double Dragon II, Xénon II. Possède Double Dragon I, North and south, Greats courts, Crazy cars II. **Alain GUERENA, 4 rue des Sansonnets, St-Ouen, 41100 Vendôme. Tél. : 54.77.59.20.**

Ch. contact sympa et sérieux pour éch. démo sur Atari STE. Ch. studio conceptor pour STE. Achète disc 3,5" pour 2 F. **Freddy BOUGY, 26 av. du Languedoc, 51350 Cormontreuil. Tél. : 26.82.27.21.**

Moto Yamaha 750 XS, valeur 8 000 F, bon état, moteur 28 000 km, nbr. pièces neuves, contre Amstrad 1512 coul. équipé. **Bernard DOMINE, 2 rue Le Conniat, 22470 Plouezec. Tél. : 96.22.78.63.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux et rapides pour échange de jeux. **David JEGOUX, 72 rue Hallerais, 35770 Vern. Tél. : 99.50.69.52.**

Sur Amiga, graphiste cherche groupe programmeurs, musiciens pour création de démos (légales). **Gilles GALAUD, 27 allée des Badamiers, Cité Vidot, 97400 St-Denis (Réunion). Tél. : 41.76.39.**

Amiga 500 vend ou éch. de nbrx jeux. Liste sur demande. Rép. assurée. Débutants également bienvenus. Arnaqueurs s'abst. **Emmanuel BIARD, 32 rue Jean-Jaurès, 92170 Vanves. Tél. : 46.45.75.81.**

C64 disc ch. contact sérieux et dur., réponse assurée à tous (écrire de préf.). **Fabrice BERNARD, 19 bd de Bercy, 75012 Paris. Tél. : 43.40.50.38.**

Ech. ou ach. jeux sur Atari STF DF. Envoyer liste. Rép. assurée + ch. contact 38 si poss. **Philippe MOTTE, Veyssin, 38110 Montagnieu. Tél. : 74.97.25.02.**

Ech. log. ou util. sur Amiga. Débutants ou professionnel. Rép. 100 % assurée. **Daniel DIMITRIJEVIC, 11 av. du Père Lachaise, 75020 Paris.**

Sierraman cheche personnes aimant les Sierra pour éch. de jeux ou solutions sur PC et éch. solutions sur ttes machines. **Alain MEREAUX, 34 place de la Seine, 95150 Taverny.**

Ch. log. sur Amiga. Possède jeux. Espère contacts cools et sympas. Ach. digitaliseur de sons : 300 F. **Stéphane VIOSA, 1 bd Théophile-Sueur, TMOL 3, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.55.49.08.**

Ech. DRIVER Mac pour Epson LQ500 afin de configurer correctement mon impr. Ech. softs Mac-Atari. Arnaqueurs et autres s'abst. **Marcel LOLL, 28 rue de la 1re Armée, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.25.14.04.**

Cherche doc. « A day at the race » sur ST. Possède nbr. docs. **Paul DUCHESNE, 23-24 allée du Rivage, 4140 Amay (Belgique). Tél. : 085.31.42.87.**

Cherche contacts sérieux pour C64. Possède jeux. Ecrivez ou tél. **Pierre-Marie FAURE, Les Garrigues, 13840 Rognes. Tél. : 42.50.24.89.**

Ech. jeux, vieux ou nouveaux, et utilitaires. Rép. 100 % si liste jointe. **Ludovic DEBOVES, 7 bd Charles de Gaulle, 92500 Rueil-Malmaison.**

Ch. contacts sympas, durables et honnêtes sur C64 en disk.

PETITES ANNONCES

Possède Stunt car R., Arrgh, Citadel, Jaws, Battle chess, etc. Rép. à 100 %. **Laurent BUTTI, 5 rue Ludovic Arrachart, 66000 Perpignan. Tél. : 68.54.61.74.**

Ch. contacts sur A 2000 (éch. jeux ; utilitaires, démos). Attends rép. avec impatience. **Davy BARAZZUOLI, 13 rue Victor Hugo, 06240 Beausoleil. Tél. : 93.78.25.35.**

Ch. contact Amiga sur Paris si possible. **Frédéric MAESEELE, 14 rue Paul-Couderc, 92330 Sceaux. Tél. : 43.50.22.65.**

Ech. sur 520 (STF) nbrx log. Rép. assurée. **Arnaud WISSARI, 5 av., Wattine-Bossut, 62770 Le Parcq. Tél. : 21.03.52.32.**

Atari ST, STE. Cherche graphistes et programmeurs GFA ou tous trucs de programmation. Actuellement sur jeu de 1 300 KO de graphisme/PRG. **Demis DERRIEN, 4 rue des Deux-Sources, 95320 St-Leu la Forêt. Tél. : 39.60.49.31.**

Ech. jeux sur 520 ST. **Mathieu FIRMERY, 16 rue du Docteur-Schweitzer, 57100 Thionville. Tél. : 82.88.46.06.**

Vds ou éch. jeux Nintendo : Super Mario II, Castle Vania, Section Z, etc. **Nicolas SERRES, Rte de Cazaubon, « Que-Ley », 40240 Labastide d'Armagnac. Tél. : 58.44.88.33.**

520 ST cherche éducatifs ou autres. Possède 11 jeux divers et util. Rép. assurée 100 %. Envoyer liste. **Michel COMADON, Douhady, 63410 Manzat. Tél. : 73.33.62.98.**

Ch. contact sur Amiga 500 et MSX 2. Pas sérieux s'abstenir. **Serge WASSAL, Pré Bercy 2 n° 145, Avermes, 03000 Moulins. Tél. : 70.46.50.68.**

Ch. contacts sérieux pour éch. jeux et util. Etudie toutes propos. Envoyer liste. **Raynald MORVAN, Le Panoramic « D », 223, rue Robert-Schumann, 83000 Toulon. Tél. : 94.36.15.90 (soir ou H.R.).**

A 500 ch. contact pour éch. jeux : Drakhen, It came from the desert, etc. Rép. assurée. **Noël LACOMBE, 8 rue Victor-Delberge, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.70.27.90.**

Ech. ts jeux pour XL XE disk only, ttes régions. Rech. jeux. Rech. tab. tactile max. 300 F. Envoyer liste. Réponse assurée dès récept. **Pascal SANCHIS, La montée de la Garenne, 26750 Génissieux. Tél. : 75.02.92.87.**

Rech. ttes démos pour mon ST Scroll, digit., animation, etc. Envoyez liste ou exemple. Réponse assuréezsi enveloppe timbrée. A bientôt. **SGT Laurent DERVAL, Centre de Gestion du matériel, Base aérienne 279, 28200 Chateaudun.**

Sur Amiga, éch. sympa et dans la bonne humeur de jeux et démos. Réponse assurée. **Stéfan LENDI, Ch. de la Source 35, 1032 Romanel (VD Suisse). Tél. : 021.36.38.32.**

Atari STF, MSX2, Sega, cherche contacts sympas, durables et rapides. **Siegfried MOUNISSENS, 16 chemin de Pavin, 33140 Cadaujac Pont de la Maye.**

Amiga ch. contacts dans l'Essonne et dans la région parisienne, pour éch. d'idées et autre. **Hervé SONNEVILLE, 17 rte d'Orléans, 91320 Montlhéry. Tél. : (1) 64.46.82.18.**

Ch. contacts sérieux sur Amiga (Val d'Oise si possible). **Stéphane FAYE, 17 Grande Rue, 95000 Boisemont. Tél. : 34.42.34.45.**

Vous avez 1 amiga ? Oui ? Parfait ! Ach., éch. vds originaux. Cherche trucs, astuces, etc. **Franck JASMIN, 105 Cours de Vincennes, 75020 Paris. Tél. : 43.72.12.25.**

Salut ! amiga 500 éch. jeux. Ch. extension A501 bas prix. **Frédéric DELACROIX, 5 rue d'Artres, 59269 QUERENAING. Tél. : 27.27.26.22.**

PC et compatibles cherche contacts pour éch. log. Contact sérieux et durables. Rép. assurée. **Mehmet AKYUREK, 350, rue Ferdinand Buisson, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.62.93.85.**

Salut à tous. Cherche contact sur Amiga. Rech. programmeurs musiciens dessinateurs pour créer démos. A bientôt ! **Bruno FIOL, le San Carlo, Bat. 2, rue Eugénie, 83400 Hyères. Tél. : 94.65.25.66 (après 17 h).**

Atari ST ch. contacts sérieux et sympas (poss. Ghostbusters II, Will street, Beverly Hills cop, etc.) **David ARCAMONE, HLM La Coudoulière, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.07.21.87.**

Ech. ou vds nouveautés pour Atari et Amiga (Space ale, Tennis cup, Sport basket, etc.) Vds émulateur Mac (spectre) : 1 800 F avec roms. **Laurent BOUMEDDANE, 9 av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

Ech. jeux sur Atari 520 ST. Cherche contacts sympas. Bienvenue aux débutants . Possède Sherman N4, Stun car, Beach volley, RVF Honda, etc. **Emmanuel COËN, Savigny, 74520 Valleiry. Tél. : 50.60.41.25.**

Amiga 500 éch. jeux et util., doc. Cherche doc. de Dr T-video title. Cherche PRG émulateur Atari, éduc. Bienvenue à tous ! A bientôt. **Luc ETIEN, Montagne de St-Job, 9, 1180 Bruxelles, Belgique. Tél. : 02/375.69.66.**

Ech. log. pour ST. S'adresse à toute la France. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Bertrand MERLIER, 15a, rue du Pont d'Ardennes, 62570 WIZERNES. Tél. : 21.93.24.35 (le week-end).**

Ech. jeux de rôle ou d'aventure ou jeux de karaté sur 520 STF. Possède bons jeux. **Bruno BOUR, 80 av. Gambetta, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.78.87 (le dimanche vers 18 h).**

Ech. jeux sur Amiga. Possède Stunt car, Battle squadron, Populous, Silkworm, Barbarian 2, etc. **Jean-Louis ROQUES, 30 rue J.-B. Ducrocq, 59700 Marcq-en-Barœul.**

Vds ou échange pour Amiga Indy Jones aventure 3 disks (packaging complet et TBE). Ch. originaux pas chers. Indy : 200 F port comp. **Alexandre DUPAS, 7 rue de Mainvaux. Tél. : 83.21.04.25.**

Salut ! Echange jeux sur C64. Réponse assurée. Recherche groupes clubs. **Neuv NGO, 9 villa d'Este, 75013 Paris. Tél. : 45.84.97.74.**

Vds, achète, éch. news sur Atari ST. Possède Chaos strikes back, Kult, Stunt cars, etc. Réponse assurée à 100 %. A bientôt. **Jean-Marie BONNARDOT, 21250 Bonnencontre par Seurre.**

Ech., vds, achat softs sur Amiga. Sérieux et durables. Ech. également softs Amiga contre softs C64 (disk only). **Jessy ou Tony CASAL. Tél. : 20.38.69.51 (entre 18 h et 21 h).**

Ech. softs ts genres pour Amiga. Possède nbrx programmes. Ecrivez-moi vite ou appelez-moi. (Possède Cabal, Wild street). **Florence SENDRON. 5 rue des Laboureurs, 77500 Chelles. Tél. : 64.21.49.26 vers 20 h.**

Atari ST, échange orig. neuf. bat. contre orig. Les portes du temps + La quête de l'oiseau. Bat. avec MV 16 et documentation. **Bernard HERBIN, 34 av. du Maréchal Lyautey, 78300 Poissy. Tél. : 39.79.29.46.**

Ech. originaux Indy, Silkworm, etc. Et autres propositions. **Dominique LHUSSIEZ, 31 bd Albert-1er, 59650 Villeneuve d'Ascq Nord. Tél. : 20.72.91.28.**

Ch. contact sérieux A500. Poss. Ivanoé, F29, Retaliator, TV sport, etc. Rech. utilitaires pour créer démos. VHI. **Stéphane KRUSZEWSKI, 78 rue des Fleurs, 57300 Mowdelawge. Tél. : 87.71.05.85.**

C64 cherche correspondants pour éch. jeux sur disk. Possède Mic soccer, Robocop, Op. wolf, Test drive, etc. Env. liste. Merci. **Jean-Luc DUVOISIN, 28 chemin de la Clégère, 1009 Pully (Suisse). Tél. : 21.29.70.59.**

Ch. contacts sérieux et rapides sur Amiga. Rép. assurée. **Stéphane CHOBERT, 118 av. gaston Vermeire, 95340 Persan. Tél. : 30.34.30.75.**

Amiga cherche contact sérieux et durables pour éch. (util. et jeux. Possède Shuffelpuck, Beach volley, Battel squadron, Digipaint 3, etc.). **Cyrille LAGRULA, 234, av. de la Lanterne, Bat. C1, Les Belles Terres, Nice. Tél. : 93.71.21.54.**

Ch. contact sur 520 STF pour echanges (jeux, démos, utilitaires, etc.). Envoyer liste. **Patrick CLERET, 6 rue Charlot, 92130 Issy-les-Moulineaux.**

Ech. soft sur Amiga. Possède news, Iron lord, Cabal rot, et d'autres. **Richard FANCELLI, 4 av. Foch, 43170 Neuville. Tél. : 38.75.51.79.**

Ech. JEUX SUR Amiga + dom pub + démo. Réponse assurée à tous et rapide. Envoyez votre liste, même petite. **Catherine DORNE, 104 bis, bd Pinel, 69003 Lyon.**

Groupe de programmeurs de démos cherche membres supplémentaire : musiciens, graphistes et coders en LM. Groupe : Neutral Software France. **Arnaud DELLU, 552 crs de la Libération, 33400 Talence. Tél. : 56.80.60.34.**

T08 D éch. logiciels. Doc. : COQUELLE, 10 rue de Walincourt, 59127 Malincourt, et nom et adresse suivante : **Alain LEMAIRE, rue des Baudets, 62450 Bapaume-le-Transloy.**

Cherche contacts sérieux sur ST pour échange. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Didier BEUTEU, 9 rue de Franche-Comté, 67380 Lingolsheim.**

Amiga 500 cherche correspondants pour échanges sérieux et durables. Envoyez liste. Rép. assurée. **Olivier MICHAUD, 91 chemin de Champerfou, 1870 Monthey, Suisse. Tél. : 71.48.64.**

Débutant éclairé sur Atari STE rech. contact pour échange idées, trucs et astuces (GFA), programmes, etc. **Gaël TRINQUART, 18-20 bd de la Vrille, 36000 Chateauroux. Tél. : 54.27.08.48.**

Atari ST, éch. jeux et utilitaires dans la région du Cher. Envoyer vos listes ou tél. **Grégory JUSSERAND, 41 Petite Rue du Camps, 18100 Vierzon. Tél. : 48.71.32.31 après 19 h.**

Amiga 500 ! Cherche contacts sympas et rapides pour échanges. Réponse assurée lettre ou téléphone. **Ludovic BANET, 15 rue Récamier, 69006 Lyon. Tél. : 78.52.10.52.**

A tous les mordus du ST. Cherche contacts. Possède news (Xenon 2, Rick dangerous, Silkworm, etc.) Envoyez vos listes. Stment vôtre à tous.: **Yohann BOISDRON, 22 place Jean-XXIII, 49000 Angers.**

Amiga 500 vds ou échange nbrx logiciels. **Benoît ADRIEN, 6 rue de Forchet, 01610 Arbent. Tél. : 74.77.61.79.**

Possesseur STF (1040) cherche contact pour éch. de news de préf. sur nantes. Rép. assurée à 100 %. Echange aussi sur Amiga. **Siegfried STEINBRUCKNER, 50 rue de la Rivière, 44300 nantes.**

Ech. nbrx jeux sur ST ou vds, région parisienne. Possède nouveautés. **Ludovic HOUBAUX, 8 av. de la République, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : 43.77.73.89.**

Cherche contact sur C64 pour éch. news (IK + Roger Rabit, Double dragon, etc.) **Christophe SOLER, Parc Cité Borely, Bt K1, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.79.64.**

Ech. Vigilente contre autre jeu original Amiga 500. Cherche contact sur Amiga pour éch. démos et jeux. **Eric CHAYSINH, 5 rue Franklin, 10600 La Chapelle St-Luc. Tél. : 25.74.13.89 après 19 h SVP.**

Ech. jeux sur STF (Continental circus, Switchblade). Envoyez listes si intéressantes. A bientôt. **Olivier MAIGRET, 123 cité La molle, 13130 Berre. Tél. : 42.74.32.31.**

Cherche contact sur Amiga pour éch. Possède Strider, Beach volley, Populus, Stunt car. Vds orig. Insanity fight, Buggy boy, Wizball. **Michaël HALFON, 22 rue du 11 novembre, 93500 Pantin. Tél. : 48.43.23.14.**

Amiga cherche contacts. Envoyer liste. **Serge SLAMA, 33 rue des Prés, 59440 Avesnes.**

Cherche contacts sérieux et durables sur Amiga et C64. **Omer D'HAESE, 115 rte de Frasnes, 7860 Lessines, Belgique. Tél. : 068.33.24.44.**

CPC 6128 cherche contacts sérieux, rapides, pour échanges softs. Beinvenue à tous. Envoyer liste. Réponse assurée 100 %. **Eddy ELUERE, 46 rue Jean-Jaurès, 77124 Cregy-les-Meaux.**

Rech. contacts sympas et durables pour éch. de jeux sur Atari ST. Réponse assurée. Envoyer liste. **Fabrice KIEFFER, 19 rue de Sarreguemines, 57460 Behren-les-Forbach. Tél. : 87.87.31.49.**

Recherche cor. sérieux pour ST/STE. Réponse assurée 100 %. Bienvenue aux Toulousains et reste de la France. Débutants très bien venus. **Sébastien DETOMBES, 29 allée de la Quillane, 31770 Colombiers. Tél. : 61.78.71.38.**

Quartex, Black monks V, Factory, etc. Tu veux leurs cracks, démos, releases... alors écris-moi !! 80 F : 10 discs + newest stuff !! C.U. **Monotof (Lulling !) MASTERSWAPPER, P° Box 27, L-3801 Schifflg. . Tél. : 54.85.99.**

Amiga 500 cherche contact + trucs, astuces + schémas, ts périphériques. Amiga + doc. tous genres. BP1, 4058, Poulseur, Belgique. **Didier CHARRON, 15 B, clos Nolupre, 4170 Comblain-au-Pont, Belgique. Tél. : 041.69.33.21.**

Ch. contacts durables sur PC et compatibles pour éch. Possède Bodukan, Zac Mac kraken, Impact. Cherche Great courts et nouveautés. **Olivier POULAIN, 6 rue de l'Oubangui, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.63.48.99.**

Ech. sur Atari STE nbrx jeux nouveautés + vds Amstrad CPC 464 neuf. Réponse assurée. Région Pas-de-Calais. **David TOULOTTE, 86 rue de Fouquereuil, 62400 Béthune. Tél. : 21.68.07.44 après 20 h.**

Ech. jeux sur 520 ST. Possède Twinworld, Ivanohé. Vds souris PC et revues. **Stéphane NOYERS, La Hérissonnais, 35350 St-Coulomb. Tél. : 99.81.75.02 (week-end).**

Ech. jeux et util. sur ST. Possède beaucoup de news. Réponse assurée à 100 %, alors envoyez votre liste. **Arnaud DEVLIEGHERE, 24 av. du Hautmont, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.26.00.82.**

Cherche contact sur ST (DF) pour échanger jeux (news), util., docs, CDE. (Pas sérieux s'abstenir). **Bertrand LASSEGUETTE, 11 rue de Frépillon, 95540 Méru-sur-Oise.**

Ach. ou éch. Gunsmoke. Prix raisonnable, entre 100 et 200 F, pour Nintendo. **Laurent IBANEZ, 11 av. de Montolivet, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.03.36.**

Cherche contacts sérieux sur Amiga en France et à l'étranger. Pas sérieux s'abst. Lecteur 3 1/2 et 5 1/4. **Jean-Jacques MEYNIEL, 42 rue Victor-Jara, 15000 Aurillac. Tél. : 71.64.93.40.**

Cherche contact sérieux pour éch. jeux sur 520 STF. Tél. ou envoyez liste. Réponse assurée. **Franck GANDOLPHE, 3 place Noël-Blache, 83000 Toulon. Tél. : 94.89.52.36.**

Cherche contacts sur XL/XE disq pour échanger logiciels. **Thierry HUTIN, 8 rue César-Franck, Appt 325, 78330 Fontenay-le-Fleury.**

Cherche contacts cool sur Atari ST ; vds, échange news et docs. Envoyer listes. Réponses assurées. **Olivier BEAUREPAIRE, Le Sastre, 26280 Allan.**

Rech. contacts sérieux sur ST. Possède Xenon II, Kult, Ocean beach, Volley, etc. Envoyez listes. **Sébastien CAU, 826 La Vigne, 59910 Bondues. Tél. : 20.23.16.59.**

Ech. ou vds sur C64 K7 uniques. Nbrx jeux dont beaucoup sur Turbo tape. Mets environ 15 fois moins de temps pour charger. Envoyer liste. **Michaël TAÏER, 67 av. de Stalingrad, 93240 Stains. Tél. : 48.26.60.44.**

Cherche contact sérieux sur Atari ST. Réponse assurée 100 %. Rech. Beach volley. Envoyer liste. **Yannick HANON, 18 rue Bellevue, 59132 Trelon. Tél. : 27.59.72.75.**

PC cherche contacts durables pour échange de jeux et d'idées. **Julien BAUDET, 33 rue Compans, 75019 Paris. Tél. : 42.00.49.20.**

Vds jeux C64 (Greeenberet, Nemesis, etc.) Ech. jeux et util. pour PC (Skwek Budokan, Rocket ranger, Titan, Targant drive 2, GP circuit + nbrx autres). **Around VAAITTINADIN, 22 rue Diderot, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.80.31.34.**

PC débutant cherche contact durable pour éch. log. Réponse assurée à 100 %. Contact sérieux. **Sylvain BOUCHET, La Pépinière Parcoul, 24410 Saint-Aulaye.**

Cou-Cou, éch. jeux nbrx sur ST 520. Contacts sérieux durables. Bons jeux (F16, Gunship, IK + Double-dragon). Aime les simulations et l'action. **Fabien MOURTON, 16 rue de Dolhain, 59150 Briey Lantefontaine. Tél. : 82.46.07.92.**

Ech. jeux Nintendo (Tiger Heli, Zelda, Metroid, Top gun, Punch out, Kung fu, SMB). **Guillaume TILOCCA, 2 lotiss. du Sabelheck, 57670 Francaltroff. Tél. : 87.01.26.90.**

Ech. Skyfox 2, Larry 2, Corruption, Guild of thieves, Balance of power, Legacy of the anciants, Kobyashi Naru, pour IBM PC (tous des originaux). **Olivier NOVENT, 4 bis, av. Franklin-Roosevelt, 1330 Rixensart, Belgique.**

Ech. softs sur Amiga. **Damien PASQUIER, Etables Ceignes, 01430 Maillat. Tél. : 74.75.75.33.**

Je viens d'acquérir un 520 STE et je cherche des contacts afin de me procurer des logs jeux et util. compatibles avec STE. Merci d'avance. **Gil CABOUILLET, Villeneuve-de-Vals, 26240 St-Vallier. Tél. : 75.03.21.68.**

PC cherche contacts sérieux pour éch. jeux et util. Envoyez vos listes. **Grégory SAINT-PE, 68 rue Hector-Berlioz, 59111 Bouchain.**

Amiga, MSX2 DK, C64 K7, recherchent contact. Achète C64 péritel 500 F env. Merci d'écrire. Réponses assurées. **Dominique SAUREL, 13 rue de Crouy, 01000 Bourg-en-Bresse.**

Ech. softs sur Atari STF (Wild streets, Chase HQ, Ghostbuster 2, North & south, Double dragon 2, Dogs of war, etc.). Rapide et sérieux. **Frédéric MAMECIER, 27 av. du Général-de-Gaulle, Les Fougères, Bat. A 239, 77210 Avon. Tél. : 60.72.24.53.**

Ch. contact sur Amiga 500. Envoyez vos listes. **Yann LE ROY, 27 rue des Noés, 35510 Cesson Sévigné.**

Vds, éch. ach. tous jeux sur NEC PC Engine, surtout jeux sur CD ROM. Recherche joys pour NEC. Vds Amiga 500. **Adel. tél. : 42.52.44.96.**

Ech. Black belt pour Sega contre Wonder boy, Choplifter ou Zillion 2. Cherche correspondants sérieux (région Midi-Pyrénées). Merci ! **Cécile DAGUILLANES, 31 rue des Noyers, 31700 Blagnac. Tél. : 61.71.35.21 (après 19 h).**

Ech. softs sur Amiga ! Si vous programmez en assembleur, n'hésitez pas à me contacter. **Alexandre. Tél. : 78.30.67.89 de 17 h à 18 h.**

Ech. jeux sur 520 STF OF (Falcon, Silkworm, RVF Honda, Dragon NInja). Pas sérieux s'abstenir. Envoyez vos listes. Réponses assurées à 100 %. **Laurent SAINT-MICHEL, 511 rue Paul-Cézanne, 34670 Baillargues. Tél. : 67.87.01.14.**

Rech. contacts en tt genre sur Amiga et Atari ST. Débutants s'abst. Cherche cours en assembleur, gratuit, par courrier (A. 500). **Jonathan GARNIER, 73 rue Belliard, 75018 Paris. Tél. : 42.57.08.81 entre 16 h 45 et 19 h.**

Cherche contacts sérieux et durables ds le monde entier. Je possède un Amiga et je fais des éch. aussi sur Commodore 64 sur disks. **Riad YOUNES, 3 rue des Frères Amrouches, Alger 16000, Algérie. Tél. : 63.58.81.**

IBM PC cherche contacts pour éch. jeux. Cherche aussi modem ou ext. de mémoire. Envoyez listes. **Julian GARBACCIO, Roquebrune Garden Center, 1, rte Montée du Stade, Roquebrune, Cap-Martin 06190.**

Atari 520 STE 1 MEGA, cherche contacts sérieux et durables pour éch. jeux, util. Région Centre de préférence. **Jean-Louis BERTHON, 7 chemin du Bois, 36250 Niherne. Tél. : 54.29.88.31.**

C64 ! Ech. ou vds jeux et util. Rech. contacts sérieux. Vds jeux originaux en K7. Donne tout renseignement sur jeux. **Mathieu POBEDA, 8 rue Charles Guiraud, 81240 St-Amans Soult.**

Cherche contacts sur ST. Réponse assurée à 100 %. **Pascal RAUX, 7 ter, av. Paul-Cézanne, 78990 Elancourt.**

Cherche contacts sur Atari ST, région Aisne, pour éch. de jeux. Envoyez vos listes. **Eric BIENCOURT, 52 rue de la République, Marizelle, 02300 Chauny.**

Vds originaux et échange jeux sur Amiga. **Richard. Tél. : 42.04.05.87.**

Cherche doc. et jeux de simulations, de stratégie, de sport, sur PC AT. Début. sabst. **K. HING, 4 rue César Franck, 78100 St-Germain-en-Laye.**

Vds ou éch. log. pour Atari 520 ST et Amiga : P-47, Operation Thunderbolt, Space Ace. Achète drive externe 3,5 pour 520 ST-DF. **Manuel KOCINBUISKA, 31 rue Isidore-François, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.41.05.**

PC cherche contacts pour éch. nouveautés. Possède déjà Popoulus Budokan + nbrx autres. Envoyer liste. Réponse garantie et sérieuse. **Bruno LANSARD, 14 square Elie-Reclus, 91000 Evry. Tél. : 60.78.19.83.**

Vds, éch. jeux sur Amiga 500. Débutants ne pas s'abstenir. Réponse 100 %. **Serge MEDER, 16 rue Marie-Curie, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.27.48.**

INFORMATIQUE

ULTIMA

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. (1) 43 38 96 31
Fax: (1) 43 38 11 86
métro République

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tél. 20 42 09 09
Fax: 20 57 09 29
métro gare

Place du Capitole
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tél. 62 27 04 37
Fax: 62 27 10 97

ATARI



520/1040 STE

Unité centrale + 15 jeux originaux + 10 disquettes + 20 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)

520 ~~3490 F~~ **4490 F** — 1040 **6430 F**

520/1040 STE Couleur

Unité centrale + 15 jeux originaux + 20 disquettes + 30 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)
+ moniteur couleur SC1425/1224

520 ~~5490 F~~ — 1040 **6430 F**

EXTENSIONS

Nous avons les meilleurs prix du marché. Comparez !

STE	STF
520 à 1Mo 690F	520 à 1Mo 690F
520 à 2 Mo 1790F	520/1040 à 2Mo 2790F
520 à 4Mo 4690F	520/1040 à 4Mo 4990F

Toutes nos extensions sont garanties 5 ans et faciles à installer

520 STE étendu à 1Mo **3790 F**
SM124 occasion 790F
imprimante STAR LC10 1690F
Disque dur 30 Mo 3990F

520/1040 STF

Il nous en reste encore téléphonez-nous

Logiciels Musicaux

Educatifs	*Séquenceurs*
Euridyce	Pro 12
Orphée	Pro 24
Dictée musicale	Créator
Clé de Sol	Notator
Live teach'in system	Cubase
Echantilloneurs	
ST Replay 790F	
Master sound 490F	
Quartet	
FM Melody 790F	
Studio conceptor 795F	

Nouveautés

Supercharger (émulateur Pc).
Spectre (émulateur Mac).
Souris sans fil,
Vidi ST,
ZZ-Miximage,
Script,
ZZ-Volume,
DynaCadd,
Out Line Art,
Scarabus,...

à peine sortie, une nouveauté de qualité se trouve chez
ULTIMA

AMIGA



AMIGA 500

+ 10 Disquettes + Cable Péritel + 1 Joystick	+ STARTER KIT (tr. de texte, dessin, jeux) + 10 Disquettes + Cable Péritel + 1 Joystick
3690 F	**3990 F**
+ ext. 512K 448OF	+ ext. 512K 478OF
+ moniteur couleur 1084 698OF	+ moniteur couleur 1084 728OF
+ disque dur A590 20 Mo 1178OF	+ disque dur A590 20Mo 1208OF

Nouveautés A500

HOME VIDEO KIT	BUSINESS PACK
pour créer vos génériques, filtrages, incrustations, mixages, effets spéciaux	Communiquer, Gérer, Décider Excellence (tr. de T. professionnel) Superbase Professional (BG80) Maxiplan Plus (Tableur graphique)
4490 F avec option Digiview Gold 599OF	**4890 F**

Périphériques A500

Extension 512K avec horloge	89OF
Disque dur A590 20Mo	489OF
Lecteur externe 3"1/2	98OF
Lecteur externe 5"1/4	169OF
Moniteur couleur 1084	249OF
Interface midi bus	49OF
Audio digitizer stéréo	495F
MINI AMP 3	28OF
MINI AMP 5 HIFI	85OF
Souris	29OF
Souris sans fil	895F

NEC PC II



C'est Nouveau C'est disponible En exclusivité chez ULTIMA

3490 F + 1 jeu BATTLE ACE

NEC PC ENGINE

NEC PC ENGINE -> 149OF
NEC PC ENGINE +2 JEUX-> 169OF
NEC PC ENGINE + 3 JEUX -> 199OF
LECTEUR CD-ROM -> 390OF
Joystick El pro -> NC
Joystick spad -> 29OF
Adaptateur 5 joueurs -> 29OF

JEUX NEC

Chase HQ
Atomic Robot Kid
Knight Rider
PC Kid
sur CD ROM
Red Alert
Darius (suround)
Super Albatros
Wonder Boy III
Altered Beast
Side arms special
CD ROM 3990F

JEUX SEGA MEGADRIVE

Golden Axe — Super Shinobi
Ghoust and Ghost
Tetris
Super Hang On
Vermilion — Rambo III
Ken — Forgotten world

et de nombreux autres...

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS TI 77

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél:
Carte bleue n°:
Date d'expiration:
Signature:

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F, matériel 140F — Total ttc
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables
Articles dans la limite des stocks disponibles

Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis

Facilités de paiement en plusieurs mois sans intérêt, cédil Cetelem, carte bleue, carte Aurore, Leasing

Remise spéciale étudiants, enseignants, comités d'entreprise, écoles, universités, militaires...

DUAL DATA

EURO PC
Livré avec MS DOS 3.3 et le GW Basic + Works (fabuleux logiciel intégré)



Mono. 499OF
Couleur 599OF
Imprimante 9 aiguilles 149OF

JOURNÉE SPÉCIALE INFORMATIQUE MUSICALE EN NOS MAGASINS DE LILLE ET DE TOULOUSE LE SAMEDI

PETITES ANNONCES

Atari, donne leçons d'initiation au ST, cours d'utilisation de TTX, PAO, gestion de base de données. Marseille uniquement. **Jean-Marc CAYROL, 19 rue Goudard, 13005 Marseille. Tél. : 91.42.45.21.**

Atari ST, cherche contacts tous pays en Europe pour échanges. Réponse rapide et assurée. Envoyer liste. **Eraldo TAIOLI, P.O. Box 276, 47100 Forli Fo - ITALIE. Tél. : 05.43.83048.**

Rech. contacts sympas pour éch. jeux, util., sources en assembleur. Envoyer listes. Réponse assurée, ou tél. **Christophe AMANS, 8 rue Rolland, 81150 Marssac. Tél. : 63.55.22.60 (H.R.).**

Ech. jeux sur MSX1 The Maze of Galious, Boxing, etc. Rech. si possible Nemesis 2, ou Fantasme Soldier. Réponse assurée. Ou les vds 120 f chacun. **Sylvain MOUSSEAU, 9 rue Henri-Dunant, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.97.94.**

Jeux sur C64 K7 : Carrier command, Roadwars, Stunt car racer, Silkworm, Kick off, Citadel, Pirates, Power drift, Pass. shot, etc.) A vdre ou échanger. **David BASSENGHI, 49 rue de Terrenoire, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Ech. nbrx softs sur ST 1040, jeux et util. : Ninja warrior, Interphase, Chaos strikes back, etc. Rech. doc. sur tout. **Louis LAZARO, 21 rue Voltaire, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.03.13.**

Vds + éch. jeux C64 disk. **Jérôme BOSC, 18 bis, av. du Chemin de fer, 78480 Verneuil/Seine. Tél. : 39.65.60.79.**

Ech. news sur Amiga ST. **M. BARRETT, rue de la Papotière, 44300 Nantes. Tél. : 40.52.07.17.**

Vds ou éch. prgs sur Amiga. Vds Free Boot 5 1/4. **Fabrice BAJOLAIS, 25 av. des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Spectrum 128/48 éch. jeux avec tous (Batman TM, Robocop, Super Scramble, etc.) De nbr. nouveautés. Votre liste contre la mienne. **Oden LENT, 10 rue Joannes-Rollier, 21170 St-Jean-de-Losne. Tél. : 80.29.14.73.**

Amiga 500 cherche contacts sympas et durables pour éch. jeux. Possède nbr. news. Réponse assurée à 100 %. Envoyer liste. **Michel BACH, SP 69094, (F) 00505 Armées.**

Amiga 500 débutant rech. contact pour éch. + club. Réponse assurée. **Aurélie VILLERS, 35 rte de Breteuil, 27180 Amières-sur-Iton. Tél. : 32.34.10.14.**

Cherche contact sérieux pour 520 ST, pour éch., surtout région Lorraine. Cherche Operation Jupiter et Double dragon. Réponse assurée. **Marc KIEFFER, 3 rue d'Etzling, 57460 Behrenlès-Forbach. Tél. : 87.87.31.70.**

Ech. nbrx jeux sur Atari ST. Tous pays. Envoyez vos listes. Réponse assurée 100 %. **Laurent TAULET, 24 rue de Flénu, 7300 Quaregnon (Belgique). Tél. : 065.77.83.53.**

Ech. jeux sur C64. Uniquement disq. Envoyer liste. **Raphaël PEILLOUD, 4 rue des Campanes Cran, 74000 Annecy. Tél. : 50.52.02.76.**

Amiga cherche contact sympa. Envoyez vos listes. A bientôt. **Eddy POULIN, 50 av. de la République, 95400 Arnouveille-les-Gonesse. Tél. : 39.93.50.70 après 19 h en semaine.**

Ech. softs sur Amiga. **Damien PASQUIER, Etables Ceignes, 01430 Maillat. Tél. : 74.75.75.33.**

Ech. news sur C64. Rech. digitaliseur sonore ou video. Rech. aussi souris et vds action replay MR6 professionnel. **Frédéric QUATTRINI, 183 av. Paul Raoult, 78130 Les Mureaux. Tél. : 34.74.87.61.**

Ech., vds softs pour Atari 520 STF (Xenon 2, Darius 2, Oil imperium, Chambers of Shaolin, etc.). **Laurent BEAUCAMP, 81 rue d'Hennuin, 62370 Audruicq. Tél. : 21.82.75.57.**

C64 éch. jeux sur disq. Contact sérieux, rapide, sympa. Poss. nbr. news : Caveman, Mr Hel, Cabal., les Incorru., Armalyte, etc. Env. liste. Rép. assurée. **David LEUCHART, 20 rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99 (après 20 h).**

Vds ou éch. jeux Amiga 500 (poss. orig. Forg. worlds, Blood money, Deluxe paint III). Liste sur demande. Vds reliures + coll. « Generation 4 ». **Philippe MAUGER, Impasse du Coteau, 76420 Le Tréport.**

Construis base de données sur Super Base Pro III. Etudie toute prop. Ech. util. jeux sur Atari ST. Envoyez vos listes rapid. Rép. Assurée 100 %. **Nordine TERAI, 134 bis, rue Charenton, 75012 Paris. Tél. : 48.75.32.50.**

CLUBS

Recherche débutant ou programmeur en assembleur pour former un club de programmeurs sur toute la France. Cherche aussi sources diverses. **Marc FERREY, 5, allée ds Fontaines, 92330 Sceaux.**

Yahou ! Un nouveau club vient d'être créer en Haute-Saône ! Echange sur toute l'Europe, matériel à bas prix, pas sérieux s'abtenir. Nbrx jeux. Pour Atari STF, rens. contre 1 timbre. **Pierre-Olivier LHOMEL, 5, rue des Thermes, 70300 Luxeuil-les-Bains.**

Recherche club pour Amiga fan sur Caen et sa région. **Anthony GOUIN, 3, rue Bourdon Grammont, 14790 Verson. Tél. : 31.26.77.29.**

« Game over » c'est le super mensuel qui parle de tous les jeux, music, cine, bidouilles etc. 10 F en chèque. **Fernandez BENOIT, 30, avenue Division Leclerc, 92310 Sèvres. Tél. : 46.26.91.84.**

Vous êtes un branché du ST et bien n'hésitez plus, demandez le nouveau fanzine St-Games. Rien à payer, il est en freeware. Salut. **David LAURENT, 48, allée Georges Allain, 76620 Le Havre. Tél. : 35.46.65.34.**

Sur Atari ST des dompubs 15 F avec disk (jeux, démos, création, music, util etc.). Payable en « chèque, timbres, billets » liste sur demande. **Didier RÉMOND, 4, place du Banat n° 4518, 35200 Rennes.**

Amiga cherche news démo DP Z QUE etc. Dépêchez-vous, je suis en manque. SVP vite. **Didier COLL, 54, rue Henri Barbusse, 59490 Somain.**

Club informatique recherche membres pour ordinateurs Commodore, Amiga. Cotisation 30 F/uniquement Suisse, SVP. **Association informatique, case postale 106, 1001 Lausanne (SUISSE).**

Dans chaos strikes back, je suis bloqué devant une porte après les momies juste avant le labyrinthe aux portraits, help, merci. **Bernard TONNERRE, 3 lot le Vallon, 34570 Vailhauques. Tél. : 67.84.46.19.**

Le serveur ST - Tél. 72 au Mans, vous attend le week-end au **43.81.84.77** 24 h sur 24 h. Téléchargement concours, PA, bals vous attendent. A bientôt.

Explosif ! Le MSX master club est né ! Nous proposons les meilleurs logiciels MSX1, 2, 2+ vendus en France, mais surtout des inédits ! ! **Yves TAVERNIER, 7, rue des Iris, 62119 Dourges. Tél. : 21.75.44.28.**

Service minitel pour Amstrad CPC à votre disposition 24 h sur 24 h, Vies, inf, tests, forum, sos aventure, programmation etc. Plus de 15 rubriques ! ! **AMSTRAD TEL+, 10, rue Daubigny, 95300 Pontoise. Tél. : 34.22.09.22.**

Echange jeux sur ST : Poss : Battle squadron, drivin'force, nevermind, etc. Cherche contacts sérieux. **Hervé MOREAU, 411, Grands champs, 36000 Chateauroux. Tél. : 54.22.64.13.**

Création d'un club pour les amstradistes (CCP) passionnés. Nombreuses activités proposées et fanzine mensuel. A bientôt. **Olivier GUYOT, 25150 Pont-de-Roi de. Tél. : 81.92.28.72.**

Achète, échange et vend tout logiciel pour MSC1 et MSX2, une documentation vous sera fournie sur simple démande (la doc est gratuite). **MEGA CLUB MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.**

Salut à vous atariens ! un super club se forme superbe, démo, astuce, idée, news recherche contact pour échange de toutes choses. A bientôt ! **David DOUMOS, 3, impasse des Myosotis, 14470 Courseulle-sur-Mer. Tél. : 31.37.50.34.**

Le CEJA est né : échange de jeux, démo. Adhésion gratuite sur simple lettre. Ecrire à CEJA, 40, rue Mansant, 59200 Tourcoing. **Jean-Luc DUVAL, 40, rue Mansant, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.07.22.**

Le club VORTEX ouvre ses portes aux possesseurs d'Amiga et ST, Vous bénéficierez d'échanges, concours, vente... Envoyez-nous 5 F + 1 photo + 2 timbres. **Jérôme BIGORRE, 25, rue Carnot, ille sur tet, 66130 Roussillon. Tél. : 68.84.22.63 (Le soir).**

A tous les possesseurs de C64 ! forme club pour C64 isolés. Nous faisons aussi vos pub et utilitaires. Appelez vite ! **Nicolas YOUSSOUFLAN (computer 8 software co.), 20, rue Camille-Martin, 1203 Genève. Tél. : (022) 79.70.387.**

Club Atari ST, 3 000 logiciels en consultation par la poste (même en France), à 25 FF la disquette ! Liste gratuite sur simple demande. **Christian POELS, 10, rue des Bas Sarts, 41000 Seraing (Belgique). Tél. : 41.37.41.42.**

Papy atariste recherche contacts échange sérieux, rep ass. (dépt 75). **Michel BOURDIN, 215, rue Saint-Maur, 75010 Paris. Tél. : 42.02.74.85.**

Club Amiga propose divers avantages à ses membres (échanges, dompubs et bien d'autres choses...). **Renaud STAESSENS, 770, chemin de Moulares, le fragonard.**

Amusez-vous, instruisez-vous pour 40 F. Demandez le catalogue gratuit pour PC 5 1/4 contre 2 timbres pour envoi à : **Soleil informatique, BP 02, 24130 Prigonrieux.**

Pour des contacts internat., logiciels du domaine public, bulletin info... Quel que soit votre micro ! Doc contre envoi timbrée. **C.M.O.S. (Centre Mondial des Ordinateurs Solitaires), Monsieur Patrick SZADEK, BP 157, 93163 Noisy-le-Grand Cedex.**

Cherche groupe et contact sur C64 et C128, vive Commodore ! **Dominique SANTOS, 15, rue de la Louhière, 25500 Morteau. Tél. : 81.67.40.56.**

C64 disk créer vos démos-intros, les meilleurs utilitaires du domaine public allemand + 800 blocks de fichier. Envoyer 3,90 F + 1 disk. **Dominique TIMMER, 2, rue de Simbach, 57520 Alsting.**

Cherche sur PC, Possesseur d'un modem (région lorraine) pour jeux à deux et contact. **Christophe LERE, 60, rue Victor-Hugo, 54230 Neuves Maisons. Tél. : 83.26.44.03.**

Potiron's connexion est un serveur qui vous accueillera de 22 h à 6 h en semaine et toute la journée le week-end (téléchargement, bal...). **Emmanuel KELLER, Impasse de Grossgarten, 68740 Balgau. Tél. : 89.48.63.15.**

Ouverture d'un club CBH 64, écrire à Big Plasofts, 17, avenue de Prague, 6190 Trazegnies, Belgique. Joindre un timbre. **Luc PLATBROOD, 17, avenue de Prague, 6190 Trazegnies, (Belgique).**

Winners — un super club suisse. Echange + vente de logiciels. Toutes dernières news sur PC et C64. **WINNERS, case postale 57, 1616 Attalens, (Suisse).**

Du nouveau/énergie ? Transfo rapport 1, secondaire renvoyé/batterie mais courant inverse gratuit qui suit coupure très important, Sharpavion. **Patrice BON, 33, square Henri Dunant, 42400 Saint-Chamont. Tél. : 77.29.62.35.**

Le club BSG est ouvert à tous les Amigafans du monde entier. Réponse 100 % assurée à tous. A bientôt. Liste si possible merci. **BIDGY, 108, avenue Reine Astrid, 4802 Heusy-Verviers, (Belgique).**

Cherche volontaires pour créer club Commodore intern. « MODE-128 »pour Commodore 128. Cherche progr. utilitaires domaine public etc. **Georges-André ZAUADZKI, 17, Sylvio Gesell, B-4780 Saint-Vith, (Belgique). Tél. : 080.22.64.66.**

Microzine, le fanzine Amstrad, à 1 an et vous offre un cadeau ! Vite 2 timbres à 2,30 F et il est à vous. **Bruno LE BOURHIS, Bourg de Brec'h, 56400 Auray.**

Club STEF sur Atari, est à votre disposition. Une revue, des cours de la PAO, TT, SGBD, graphisme, nous réunit. Pas de local. **Jean-Marc CAYROL, 19, rue Goudard, 13005 Marseille. Tél. : 91.42.45.21 (le soir).**

Un nouveau club Atari est né, nous avons de tout, des utilitaires aux jeux, 1 jeu gratuit au 3 premières réponses. Alors répondez-nous. **Xavier JEAN, 4, allée Paul-Eluard, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.80.18.09.**

Vds log. dom.-pub pour Amiga. Liste sur simple demande (joindre 2,30 Fl. **DMAMIGA, 6, rue Jules-Ferry, 16400 La Couronne.**

C64 : Vds dernières news. Vds intro ou démo que nous programmerons pour vous, prix à débattre (même YKS, PGT, TCOM...). **Babygang DAVID LEQUIPE, 144, rue du Grand Douzille, 49000 Angers. Tél. : 41.66.80.70.**

Club Amiga ST vd ou échange jeux. **Alain LELEUX, 21, rue Flandre Dunkerque, 50700 Valognes. Tél. : 33.95.04.74 (après 18 h ou week-end 8 h/12 h - 14 h/23 h).**

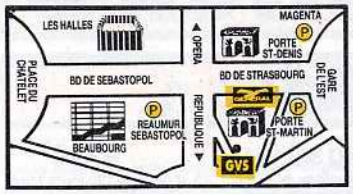
Amiga 500 cherche club d'utilisation dans le Chablois Vaudois, (Suisse). **Alain BOCHERENS, rte des plans, 1880 BEX, VD, CH aux heures des rep. Tél. : 025.63.20.71.**

INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans ce numéro.

After Burner (PC), p. 72
After the War (Amiga), p. 62
Antago (ST), p. 63
Armada (Amiga, PC, ST), p. 64
Assault City (Sega), p. 64
Astate (ST), p. 99
Aventuriers (Les), le jeu de rôle des années 50 (CPC), p. 99
Bad Company (Amiga), p. 72
Balance of Power 1990 (Mac), p. 72
Basic Designer (ST), p. 83
Battle Out Run (Sega), p. 64
Beverly Hills Cop (CPC), p. 66
Blue Angel 69 (PC), p. 72
Borodino (ST), p. 72
Chambers of Shaolin (C 64), p. 72
Champions of Krynn (PC), p. 99
Chase H.Q. (NEC), p. 66
Chase H.Q. (CPC), p. 72
Colonel's Bequest (The) (PC), p. 94
Continuum (Mac), p. 63
Corsaires (Amiga), p. 64
Crack Down (ST), p. 54
Crazy Shot (Amiga), p. 72
Deluxe Video III (Amiga), p. 80
Die Hard (PC), p. 49
Dr Plummet's House of Flux (Amiga), p. 63
Dungeon Quest (Amiga), p. 100
Dyter (Amiga), p. 66
E-Motion (Amiga), p. 50
Eagle's Rider (ST), p. 62
Ellipse (ST), p. 84
Enterprise (ST), p. 66
Fast Break (Mac), p. 72
Fiendish Freddy's (CPC), p. 72
First Contact (ST), p. 62
Footballer of the Year II (Amiga), p. 72
Golden Axe (Sega), p. 55
Grand Prix (ST), p. 66
Grand Prix Circuit (Mac), p. 63
Halley (ST), p. 84
Hard Drivin' (PC), p. 72
Hardball II (PC), p. 65
Harley Davidson, Road to Sturgis (PC), p. 65
Hellraider (Amiga, PC, ST), p. 68
Horse Racing (PC, Amiga), p. 63
Hound of Shadow (Amiga), p. 100
Ikari Warriors (CPC), p. 72
Infestation (Amiga), p. 97
John Madden Football (C 64), p. 72
Kick Off (CPC), p. 67
Knight Rider (NEC), p. 70
Knights of Crystallion (Amiga), p. 70
Knights of Legend (PC), p. 99
Krypton Egg (Amiga), p. 65
Krystal (The) (PC), p. 99
Labyrinthe d'Errare (Le) (PC), p. 40
Leather Goddesses of Phobos (Mac), p. 100
Leprechaun (Mac), p. 72
Lift (The) (ST, PC), p. 40
Lost Dutchman Mine (ST), p. 56
Manchester United (Amiga), p. 60
Manhunter in New York (Mac), p. 72
Mathex (PC), p. 40
Mot (ST), p. 62
Necron Aptor Quest (ST), p. 72
Neutopia (NEC), p. 68
Never Mind (ST), p. 72
Oreille en pointe (L') (ST), p. 40
Overlander (Amiga), p. 67
Paint Designer (ST), p. 82
Panzer Battles (PC, C 64), p. 69
Paris-Dakar 90 (ST), p. 67
Pipe Mania (Amiga), p. 57
Pool of Radiance (Mac), p. 100
Rainbow Islands (Amiga), p. 61
Rotor (Amiga), p. 67
Sentinel Worlds (C 64), p. 72
Side Arms (NEC), p. 70
Space Harrier II (ST), p. 70
Spritor (PC), p. 83
Star Wars (Mac), p. 69
Starflight II (PC), p. 96
Super Momo (NEC), p. 72
Table Tennis (ST), p. 72
Taito Motobyke (NEC), p. 72
Tennis Cup (Amiga), p. 48
Tiger Heli (NEC), p. 58
TV Sports Basketball (Amiga), p. 52
Ultima V (ST), p. 72
Volfiev (NEC), p. 69
Wallstreet (ST), p. 53
Wataru (NEC), p. 70
Wild Life (Amiga), p. 68
Wild Street (CPC), p. 69
Windwalker (ST), p. 100

PARIS

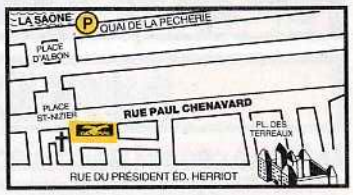


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ **42.06.50.50**
ouvert tous les jours sauf dimanche
SAV : 54, rue René-Boulanger
75010 PARIS ☎ **42.06.77.78**
ouvert du mardi au samedi
métro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
Magasins ouverts de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

GENERAL®

LE GRAND SPECIALISTE INFORMATIQUE

LYON



39-41, rue Paul-Chenavard
69001 LYON ☎ **72.00.96.96**
Pour tout achat, GVL vous offre 1 heure de stationnement sur présentation du ticket de parking du Quai de la Pecherie
ouvert du mardi au samedi
de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

ACHETER CHEZ GENERAL, C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE INFORMATIQUE INDEPENDANT EN FRANCE

GENERAL SERA OUVERT LE LUNDI DE PÂQUES
(lundi 16 avril 1990)

DE L'EXTRA-ORDINAIRE CHEZ GENERAL

devant l'immense succès de cette opération, GENERAL décide de prolonger son offre sur

L'IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

9 aiguilles - 80 colonnes - 120 cps



au prix exceptionnel de

1290F TTC

jusqu'au 30 avril 1990

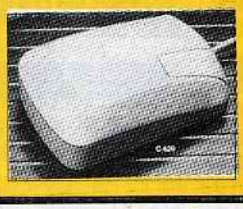
EXCEPTIONNEL

DISQUETTES

3"1/2 DF DD 135 TPI
5,90F TTC pièce

3 POUCES vierge
15,90F TTC pièce

SOURIS POUR ATARI ST



290F TTC
fournie avec son support

LECTEUR EXTERNE 3 POUCES 1/2 pour Atari/Amiga
790F TTC

LECTEUR EXTERNE 5 P 1/4 pour Atari
990F TTC

PROMOTION

AMIGA 500 sans moniteur
+ SUPERBASE*
gestion de base de données, possibilité d'insertion de graphiques
ou + DELUXE PAINT 2*
(logiciel de dessin, palette de 4096 couleurs, compatible tous logiciels graphiques

3490F TTC

* dans la limite des stocks disponibles

PACK BASIC GFA 3.0
Compilateur 3.0 + Assembleur GFA
790F Prix General **699F TTC**

AMIGA 500 sans moniteur
+ EXTENSION **3890F TTC**

CONSOLE NEC



+ 1 jeux gratuit + sac General

1790F TTC

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LES MICRO ORDINATEURS

AMSTRAD CPC 464 MONOCHROME ..... **1890F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 9 mensualités de 228,80F. 1re échéance 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 379,20F. TEG : 17,92 %.

AMSTRAD CPC 464 COULEUR ..... **2890F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 12 mensualités de 272,90F. 1re échéancet 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 594,80F. TEG : 17,92 %.

AMSTRAD CPC 6128 MONOCHROME ..... **2490F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 12 mensualités de 233,80F. 1re échéance 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 525,60F. TEG : 17,92 %.

AMSTRAD CPC 6128 COULEUR ..... **3490F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 18 mensualités de 231,20F. 1re échéance 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 881,60F. TEG : 17,92 %.

AMSTRAD PC 1512 SD MONOCHROME ..... **4990F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 24 mensualités de 261,60F. 1re échéance 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 1498,40F. TEG : 17,92 %.

AMSTRAD PC 1512 SD COULEUR ..... **5990F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 36 mensualités de 228,60F. 1re échéance 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 2449,60F. TEG : 17,92 %.

AMSTRAD PC 1512 DD MONOCHROME ..... **5990F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 36 mensualités de 228,60F. 1re échéance 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 2449,60F. TEG : 17,92 %.

AMSTRAD PC 1512 DD COULEUR ..... **7490F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 48 mensualités de 233,50F. 1re échéance 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 3928,00F. TEG : 17,92 %.

ATARI 520 STE (sans moniteur) ..... **3290F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 24 mensualités de 208,20F. 1re échéance 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 667,60F. TEG : 17,92 %.

ATARI 520 STE + MONIT. MONO SM 124 ..... **4290F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 24 mensualités de 214,40F. 1re échéance 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 1065,60F. TEG : 17,92 %.

ATARI 520 STE + MONITEUR COULEUR SC 1425 ..... **5290F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 24 mensualités de 265,50F. 1re échéance 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 1292,00F. TEG : 17,92 %.

AMIGA 500 (sans moniteur) ..... **3490F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 18 mensualités de 221,10F. 1re échéance 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 699,90F. TEG : 17,92 %.

AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR A 1084 ..... **5890F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 36 mensualités de 214,90F. 1re échéance 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 2056,40F. TEG : 17,92 %.

AMIGA 500 (sans moniteur) + STARTER KIT ..... **3690F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 12 mensualités de 355,50F. 1re échéance 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 546F. TEG : 17,92 %.

AMIGA 500 + STARTER KIT + MON. COUL. A 1084 ..... **6090F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 36 mensualités de 222,30F. 1er échéance 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 2122,80F. TEG : 17,92 %.

AMIGA 2000 (sans moniteur) ..... **8400F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 48 mensualités de 253,50F. 1re échéance 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 3888,80F. TEG : 17,92 %.

AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR A 1084 ..... **10490F TTC**
A crédit CETELEM : 90F comptant + 48 mensualités de 313,90F. 1re échéance 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 4907,20F. TEG : 17,92 %.

LES IMPRIMANTES

Toutes les imprimantes sont garanties 2 ans * / CADEAU : PACK PRO IMPRIMANTES GENERAL

AMSTRAD

FIRST PUBLISHER est un logiciel de Publication Assistée par Ordinateur. Il fonctionne sur tout PC, PC-XT, PC-AT, PS2 et compatibles. Ce logiciel réalise la mise en page automatique sur 1 à 4 colonnes, vous disposez d'une bibliothèque de 150 dessins et d'outils de dessins (crayon, gomme...). FIRST PUBLISHER possède de nombreuses fonctions de traitement de texte ainsi que 60 polices de caractères différentes avec leurs attributs. **Valeur : 1482,50FTTC.**

DMP 3160 (160 cps - 9 aiguilles - 80 col) ..... **1790 F**
DMP 3250 (160 cps - 80 col - PAR/SER) **+ First Publisher** ..... **1990 F**
LQ 3500 (160 cps - 24 aiguilles - 80 col) **+ First Publisher** ..... **2690 F**
LQ 5000 (288 cps - 24 aiguilles - 132 col) **+First Publisher** ..... **4990 F**

EPSON

LX 800 (180 cps - 9 aiguilles - 80 col) ..... **2150 F**
LX 850 (200 cps - 9 aiguilles - 80 col) ..... **2690 F**
LQ 500 (180 cps - 24 aiguilles - 80 col) ..... **3695 F**
LQ 550 (226 cps - 24 aiguilles - 80 col) ..... **3990 F**
FX 850 (264 cps - 9 aiguilles - 80 col) ..... **4990 F**
IX 800 (375 cps - 9 aiguilles - 80 col) ..... **5750 F**
FX 1050 (264 cps - 9 aiguilles - 132 col) ..... **5990 F**
LQ 850 (330 cps - 24 aiguilles - 80 col) ..... **6990 F**
LQ 1050 (330 cps - 24 aiguilles - 132 col) ..... **7690 F**
LQ 860 (300 cps - 24 aiguilles - 80 col - 256 couleurs) ..... **6990 F**
LQ 1060 (300 cps - 24 aiguilles - 132 col - 256 couleurs) ..... **9950 F**
SQ 850 (742 cps - 24 aiguilles - 80 col - jet d'encre) ..... **9590 F**
LQ 2550 (500 cps - 24 aiguilles - 132 col) avec kit couleur ..... **11690 F**
SQ 2550 (743 cps - 24 aiguilles - 132 col - jet d'encre) ..... **10990 F**
DFX 5000 (400 LPM - 9 aiguilles - 132 col) ..... **19390 F**
GQ 5000 Laser ..... **14990 F**

MANNESMANN TALLY

MT81 (155 cps - 9 aiguilles) ..... **1590 F**
MT 222 (264 cps - 24 aiguilles) ..... **5890 F**
MT 905 laser ..... **13990 F**
MT 81 MINITEL (idéale pour vos copies d'écran) ..... **2490 F**

CITIZEN

120 D (120 cps - 9 aiguilles - 80 col) ..... **1490 F**
HQP 40 (200 cps - 24 aiguilles - 80 col) ..... **2990 F**
MSP 15 E (160 cps - 9 aiguilles - 132 col) ..... **2790 F**
SWIFT 24 (160 cps - 24 aiguilles - 80 col.) ..... **3490 F**
Kit Couleur SWIFT 24 ..... **590 F**
MSP 40 (240 cps - 9 aiguilles - 80 col) ..... **4490 F**
HQ P 45 (200 cps - 24 aiguilles - 132 col) ..... **4990 F**
MSP 50 (300 cps - 9 aiguilles - 80 col) ..... **5490 F**
MSP 55 (300 cps - 9 aiguilles - 132 col) ..... **6490 F**

STAR

LC 10 (144 cps - 9 aiguilles - 80 col) ..... **1890 F**
LC 10 couleur (144 cps - 9 aiguilles - 80 col) ..... **2490 F**
LC 2410 (170 cps - 24 aiguilles - 80 col) ..... **2990 F**
LC 15 (9 aiguilles) ..... **3990 F**
LC 2415 ..... **4990 F**
FR 10 (300 cps - 9 aiguilles - 80 col) ..... **4990 F**
FR 15 250 cps - 9 aiguilles - 136 col) ..... **6190 F**
XB 24-10 (240 cps - 24 aiguilles - 80 col) ..... **6690 F**
XB 24-15 (200 cps - 24 aiguilles - 136 col) ..... **7900 F**
Laser Printer LP 8 ..... **19990 F**

PANASONIC

KXP 1180 (182 cps - 9 aiguilles - 80 col) ..... **2490 F**
KXP 1124 (192 cps - 24 aiguilles - 80 col) ..... **3990 F**

NEC

P 2 PLUS (96 cps - 24 aiguilles - 80 col) ..... **3690 F**
P6 + (264 cps - 24 aiguilles - 80 col) ..... **5990 F**
P7 + (264 cps - 24 aiguilles - 132 col) ..... **7990 F**

* sauf tête d'impression

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES

NOS PRIX SONT ANNONCÉS TOUTES TAXES COMPRISES

LECTEURS DE DISQUETTES

POUR AMSTRAD CPC

Lecteur AMSTRAD DD1 (3P)	1790 F
Lecteur AMSTRAD FD1 (3P)	1490 F
Lecteur WILD WEST (5P1/4)	2150 F

POUR AMSTRAD PC

Lecteur int. MITSUMI (5P1/4 - 360 Ko)	890 F
Lecteur int. AMSTRAD FD3 (5P1/4)	1995 F
Lecteur int. MITSUMI (3P1/2 - 720 Ko)	1290 F
Lecteur ext. RF 302 BA (3P1/2)	1490 F
Lecteur ext. pour PC/AT (3P1/2)	1690 F
Lecteur ext. pour PC/XT (5P1/4)	1690 F
Lecteur ext. pour PC/AT (5P1/4)	2190 F

POUR ATARI ST

Lecteur int. MITSUMI (3P1/2)	1290 F
Lecteur ext. KUMANA (3P1/2)	1390 F
Lecteur ext. OCEANIC (3P1/2)	990 F
Lecteur ext. KUMANA (5P1/4)	1990 F
Lecteur ext. OCEANIC (5P1/4)	1490 F

POUR AMIGA

Lecteur int. MITSUMI (3P1/2)	1290 F
Lecteur ext. KUMANA (3P1/2)	1390 F
Lecteur ext. OCEANIC (3P1/2)	990 F
Lecteur ext. KUMANA (5P1/4)	1990 F
Lecteur ext. OCEANIC (5P1/4)	1490 F

LES CORDONS

POUR AMSTRAD CPC

Rallonge écran-clavier 6128	185 F
Rallonge écran-clavier 464	135 F
Câble doubleur de joystick	99 F
Câble magnéto DIN-DIN	60 F
Câble magnéto DIN-JACK	60 F
Câble imprimante parallèle	175 F
Câble son stéréo	60 F

POUR AMSTRAD PC

Câble rallonge pour PC 1512	285 F
Câble rallonge pour PC 1640	285 F
Link Master	350 F
Cordon modem Nul M/M ou F/F	200 F
Cordon Minitel PC	280 F
Changeur de genre Série M/M ou F/F	190 F
Changeur de genre Parallèle M/M ou F/F	230 F
Changeur de genre DB9F/DB25M	190 F
Cordon imprimante Parallèle blindé	250 F
Câble liaison PC/Portfolio	149 F

POUR ATARI ST

Quadrupleur de joystick	145 F
Câble Péritel Atari/TV	195 F
Câble rallonge joystick 2 m	95 F
Câble rallonge joystick 20 cm	60 F
Câble Péritel Tuner/SC 1425	250 F
Boitier inverseur mono/couleur	250 F
Câble son 1 Jack 3.5, 2 RCA, 2 m	90 F
Câble imprimante blindé 2 m	250 F
Câble Minitel	165 F
Câble MIDI 1,20 m	60 F
Câble rallonge lecteur	195 F
Moniteur Master	490 F
Mouse Master	290 F

POUR AMIGA

Câble Péritel A500/TV	195 F
Câble Péritel Tuner/A1084	250 F
Câble Péritel Tuner/A1084 P et S	420 F
Câble rallonge joystick 2 m	95 F
Câble rallonge joystick 20 cm	60 F
Câble son stéréo A500	95 F
Câble Parallèle 2 m blindé	250 F
Câble vidéo pour digitaliseur 1,20 m	250 F
Quadrupleur de joystick	145 F

NOS HOUSSES

Kit housses CPC 6128 mono	140 F
Kit housses CPC 6128 couleur	150 F
Kit housses CPC 464 mono	140 F
Kit housses CPC 464 couleur	150 F
Housse clavier 6128	80 F
Housse imprimante 80 colonnes	80 F
Housse imprimante 132 colonnes	95 F
Housse DD1	55 F
Kit housses PC 1512, 1640, 2086	245 F
Kit housses PCW 9512	245 F
Housse SEAL'TYPE pour PC ou ST	195 F
Kit housses AMIGA couleur	150 F
Housse clavier AMIGA	80 F
Kit housses ST mono	140 F
Kit housses ST couleur	150 F

LES JOYSTICKS

Gunshoot 1	69 F
Jet Fighter	225 F
JY 2	119 F
Turbo 6	139 F
Speed King	149 F
Speed King autofire (sauf CPC)	195 F
Pro 500	129 F
Joystick Volant	395 F
M5 + carte PC	349 F
Anko + carte PC	390 F
Cobra	495 F

ADAPTATEURS PERITEL

MP1 CPC 464	395 F
MP2 CPC 6128	495 F
AMSCOLOR Péritel 1640	890 F
AMSCOLOR Péritel 1512	690 F
INTERFACE PERITEL PPC	695 F

DISQUETTES NETTOYAGE

3 P pour CPC, PCW	159 F
3 P 1/2 pour ATARI, AMIGA, PC	159 F
5 P 1/4	159 F

FILTRES ECRANS

Moniteur 14 pouces	190 F
Moniteur 12 pouces	160 F

DISQUES DURS

POUR PC

Filecard 20 Mo	2490 F
Filecard 20 Mo ventilée	2790 F
Filecard 30 Mo	3190 F
Filecard 30 Mo ventilée	3390 F
Kit Western Digital 20 Mo	2995 F
Kit Western Digital 30 Mo	3995 F

POUR ATARI ST

Mégafile 30	4190 F
Mégafile 60	6990 F
Leadman 50 Mo externe	9400 F
Leadman 100 Mo externe	16400 F

POUR AMIGA

A590 20 Mo pour A500	5290 F
CARTE DISK DUR GVP HC 30	6990 F
CARTE DISK DUR GVP HC 45	7690 F
Impact TM 43 Mo autoboot	8890 F

SCANNERS

Handy Scanner type 10 (Amiga - PC - ST)	2995 F
Handy Scanner Type 6 couleur (PC - Amiga)	5918 F
Scanner SPAT	7990 F
Scanner A4 Cameron (ST - PC - Amiga)	6990 F
Scanner Clavius ST	1490 F
Scanner Canon IX-12 (PC)	10900 F
Scanner Canon IX-12-F (PC)	13900 F

TELEMATIQUE

POUR CPC

Mentel	350 F
Pentel	580 F
Kentel	580 F
Modem Digitelec DTL 2000	1490 F
Modem Digitelec DTL 2000+	1990 F
Modem Digitelec DTL 2100	2750 F

POUR PC

Mentel	350 F
Pentel	1480 F
Kentel	980 F
Modem Digitelec DTL 3000 type 1	2846 F
Modem Digitelec DTL 3000 type 2	3439 F
Kortex pour Amstrad	1480 F
Kortex pour compatible PC	2075 F
Kortex KX-Mail 2	2313 F
Olitec PC	1529 F
Olitec PC 1200/1200	2460 F
Olicom Jet	685 F
Olimail	1245 F
Modem PC Bavard	3440 F

POUR ATARI ST

Mentel	490 F
ZZcom 1.0	495 F
Emucom 3.0	900 F
Reapteaser	290 F
Videoteaser	290 F

POUR AMIGA

Archos	690 F

PERIPHERIQUES INTERFACES

POUR CPC

JAGOT ET LÉON

Construisez vos automates programmables

E100 Rack 4 cartes d'extension pour CPC 6128	690F
E 108 Alimentation 5 volts/3 A pour E 100	590F
E 101 Carte conversion analogique-numérique pour CPC 6128	690F
E 102 Carte entrée-sortie timer pour CPC 6128	690F

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES

NOS PRIX SONT ANNONCÉS TOUTES TAXES COMPRISES

E 103 ..... 690F
Carte de conversion digitale analogique pour CPC 6128

E 104 ..... 790F
Carte série RS232 pour CPC464/6128

E 105 ..... 740F
Carte sorties logiques - 4 en TTL et 4 en 220 V/2 A

E 107 ..... 1250F
Programmateur d'Eproms

E 109 ..... 450F
Extension RAM 64 Ko

E 110 ..... 1195F
Extension 256 Ko

LOGICIEL JL BANK 60F
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110

EM1 ..... 490F

CARTOUCHE EPROM 16 Ko 990FF

CARTE MULTI SERVI 990F
Boitier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmateur horaire, animation lumineuse, réveil

INTERFACE SERIE RS 232 ..... 590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.

PERIPHERIQUES VIDEO

GEN LOCK GST 30 XP 4650F
GEN LOCK INCRUSTATEUR AVEC CODEUR PAL INTÉGRÉ. Le GEN LOCK institutionnel GST 30 XP est conçu pour permettre la synchronisation d'un ordinateur avec un signal vidéo PAL ou SECAM. Sortie RVB incrustée. Sortie PAL incrustée.

GEN LOCK GST GOLD 5990F
GEN LOCK INCRUSTATEUR CORRECTEUR VIDÉO FILTRE ÉLECTRONIQUE. Boitier 250 x 225 x 40. Réalisant les fonctions de décodeur, correcteur PAL / SECAM. Le GST GOLD est conçu pour synchroniser un ordinateur sur une source vidéo, avec incrustateur et codeur PAL. De plus, le GST GOLD dispose d'un filtre électronique pour l'utilisation directe d'un digitaliseur couleur.

GEN LOCK GST GOLD Y-C 6990F
GEN LOCK INCRUSTATEUR CORRECTEUR VIDÉO FILTRE ELECTRONIQUE. PAL / SECAM + COMPOSANTE Y-C. Identique au GST GOLD. Dispose d'un décodeur, codeur Y-C large bande pour les normes super VHS et 8 mm high-band.

TRANSCODEUR TS 20 ..... 1130F
TRANSCODEUR PAL → SECAM. Utilisé pour enregistrer et lire en SECAM la vidéo composite PAL en provenance d'un codeur PAL, d'un magnétoscope, ou toute autre source vidéo PAL.

TRANSCODEUR TS 30 ..... 1130F
TRANSCODEUR SECAM → PAL. Utilisé pour enregistrer et lire en PAL la vidéo composite SECAM, en provenance d'un magnétoscope, d'une caméra, ou toute autre source vidéo SECAM.

TRANSCODEUR TS 40 ..... 1400F
TRANSCODEUR PAL → SECAM. Utilisé pour enregistrer et lire en SECAM la vidéo composite PAL ou SECAM (transparence SECAM SECAM), en provenance d'un magnétoscope d'émissions satellites, ou toute autre norme vidéo PAL.

MULTITRANSCODEUR MT 8 ..... 1980F
MULTITRANSCODEUR PAL → SECAM et SECAM → PAL. Double transcodeur (PAL - SECAM et SECAM - PAL) utilisé pour lire et enregistrer simultanément des séquences ou émissions SECAM en PAL avec lecture SECAM. Exemple : enregistrement et lecture d'émission SECAM sur magnétoscope PAL.

GEN LOCK GST 2000 P 17685F
GEN LOCK INCRUSTATEUR PROFESSIONNEL. Entrées, sorties PAL + RVB. Boitier 19" 1 U, le GST 2000 AMIGA est un matériel professionnel broadcast, il offre une résolution de 625 lignes entrelacées et s'adapte à toutes les règles vidéo : PAL ou COMPOSANTES. Le GST 2000 GEN LOCK, l'ordinateur sur une source vidéo de référence PAL ou COMPOSANTES RGB. Modes d'incrustation : incrustation zéro détecté, incrustation directe ou inverse, incrustation sur voie RGB avec réglage lumière contraste couleur, color KEY sélection faite sur rouge, vert, bleu, luminance KEY avec FADE IN / OUT de l'incrustation par boitier séparé.

GEN LOCK GST 2000 Y-C 17685F
GEN LOCK INCRUSTATEUR PROFESSIONNEL. Entrées, sorties PAL + Y-C. Identique au GST 2000 PAL. Cependant les entrées-sorties RVB sont remplacées par des entrées-sorties Y-C.

GEN LOCK GST 2000 BETA 17685F
GEN LOCK INCRUSTATEUR PROFESSIONNEL. Entrées, sorties PAL + R-Y, B-Y. Identique au GST 2000 PAL. Cependant les entrées-sorties RVB sont remplacées par des entrées-sorties R-Y, B-Y, Y.

PHASE EQUALIZER 2560F
Boitier 19" / 2 1 U. Permettant d'effectuer une rotation de la phase chroma de 360° programmable de 45° en 45°. Entrée-sortie vidéo sur prise BNC.

GEL D'IMAGE FRAME BUFFER 6035F
Mémoire de trame vidéo composite ou noir et blanc. Clock 12 Mhz. Digitaliseur flash 8 bits. Permet de mémoriser une image en temps réel sur source vidéo PAL, SECAM ou NTSC. Connecté à la prise péritélévision, il réalise en temps réel l'arrêt sur image de la télévision. En liaison avec DIGI-GOLD il autorise la digitalisation en temps réel.

FILTRE ÉLECTRONIQUE DIGI-GOLD 2540F
FILTRE ÉLECTRONIQUE POUR DIGITALISEUR. Entrées PAL, SECAM, RVB (sur prise SCART). Correction : lumière, contraste, couleur. Réalise la sélection des couleurs fondamentales rouges, vertes et bleues sans perte de qualité pour digitaliseur mono-voie. Il est équipé d'une prise de contrôle RVB de l'image à digitaliser.

FILTRE ÉLECTRONIQUE DIGI-GOLD Y-C 2640F
FILTRE ÉLECTRONIQUE POUR DIGITALISEUR Y-C. Entrées PAL, SECAM composantes Y-C. Entrées RVB sur prise SCART. Correction : lumière, contraste, couleur. Réalise la sélection des couleurs fondamentales rouges, vertes et bleues sans perte de qualité pour digitaliseur mono-voie. Il est équipé d'un prise de contrôle RVB de l'image à digitaliser. Utilisation recommandée pour le décodage Y-C sur téléviseur standard ou moniteur avec prise péritélévision.

CAMERA NOIR ET BLANC PANASONIC WV041 ..... 2995F
Caméra haute résolution. Faible seuil d'éclairage avec objectif 1,4, monture C. Nombreux objectifs VIVITAR dont zoom 6x avec position macro disponibles.

CAMERA NOIR ET BLANC MONACOR TVC 500 ..... 1995F
Caméra TV compacte à technique modulaire, standard commercial. Utilisation universelle sans problèmes avec moniteurs vidéo. Sans organes de commande.

BANC DE REPRODUCTION RB3 KAISER 1290F
Plateau noir mat anti-reflet. Colonnes du banc pourvues d'une échelle graduée. Réglage en hauteur par manivelle. Plateau 400x420x25 mm. Hauteur colonne : 760 mm.

DISPOSITIF D'ECLAIRAGE RB3 KAISER 500F
Convient pour banc de reproduction RB3. Avec 2 douilles de lampe, coulissables et orientables.

PROMOTION :
BANC DE REPRODUCTION KAISER RB3
+ DISPOSITIF D'ECLAIRAGE RB3
+ CAMERA N/B MONACOR
AVEC OBJECTIF 3590F

LES DIGITALISEURS

REALTIZER ST 1690F
Il se compose d'une cartouche qui se connecte sur le port ROM de l'ATARI ST et d'un logiciel. Il permet, à partir d'une source vidéo (caméra couleur, monochrome ou magnétoscope), de digitaliser des images sur votre ATARI.

PRO 88 ST 2190F
Digitaliseur professionnel. Il se compose d'une cartouche qui se connecte sur le port ROM et d'un logiciel.

DIGIVIEW GOLD 4.0 ..... 1995 F

TABLES TRAÇANTES

La nouvelle série de TABLES TRAÇANTES ROLAND DXY a été soigneusement élaborée pour apporter une solution spécifique à chaque cas particulier. Les qualités graphiques des trois modèles sont rigoureusement identiques. La différence réside dans le confort d'utilisation. Le choix se fera donc en fonction de l'intensité de l'utilisation envisagée. Bénéficiant des acquis précédents, la gamme ROLAND DXY innove une nouvelle fois en offrant des produits de haute technologie à des prix très étudiés.

- Le tracé à plat permet non seulement l'utilisation des formats de papier standards mais également de tous les formats intermédiaires.
- le format de tracé de 431,8 mm x 297 mm ne laisse plus de marges inutiles.
- La grande vitesse de tracé (42 cm/s) leur confère une rapidité voisinant celle des traceurs de grand format.
- La résolution (0,0125 mm) en fait des machines de haute précision.
- Les interfaces parallèles et série résolvent tous les problèmes de connection.
- Le soft-landing amorti la descente de la tête d'écriture, limitant le bruit et l'usure prématurée de la pointe.
- L'utilisation des langages HPGL et DXY étend le champ d'applications.
- le réglage de la pression des plumes permet d'obtenir une qualité optimale en fonction de la nature du support et de celle de la plume.
- Le réglage de la vitesse de tracé régule le débit d'encre pour une meilleure qualité du trait.
- L'obturation des plumes dans leur aire de repos évite le séchage des pointes.
- L'utilisation de 8 plumes permet de panacher les couleurs et l'épaisseur des traits.
- Le buffer de 1 MégaOctet, exceptionnel sur les traceurs de ce prix, permet de libérer l'ordinateur en un temps record (standard sur DXY 1300, option sur DXY 1200).

ROLAND DXY 1100 (ft A3) 11620F
ROLAND DXY 1200 (ft A3) 16485F
ROLAND DXY 1300 (ft A3) 22170F

ONDULEURS

ONDULATEUR POWER LAB ONDYNE 250 VA ..... 3500 F
ONDULATEUR POWER LAB ONDYNE 400 VA ..... 7100 F
ONDULATEUR POWER LAB ONDYNE 600 VA ..... 8775 F

ONDULEUR EMERSON
ONDULEUR UPS 300 ..... 5990 F
ONDULEUR UPS 500 ..... 7790 F
ONDULEUR UPS 800 ..... 11490 F

SOURIS

ANKO MOUSE PC ..... 490 F
Cette souris est livrée avec son driver sur disquette 5"1/4. Souris à 3 boutons. Résolution : 200 pulsations par pouce. Elle fonctionne virtuellement avec tous les programmes destinés à être utilisés avec une souris : Autocad, Gem, MS Windows, PC Paint Brush, PC Paint Plus, Topview, Word, D Base II et III, Framework, Lotus I-II-III, Supercalc III, Symphony, Visicalc, Wordstar, etc...

TRACK BALL PC ..... 490 F

HANDY MOUSE CAMERON PC ..... 599 F
Le haut de gamme de la souris 100 % compatible Microsoft. Résolution : 0,13 mm par impulsion. Se brancher sur le port RS 232 (vitesse 1200 bauds). Elle est livrée avec un logiciel d'exploitation qui comprend des programmes de démonstration et un fichier explicatif sur disquette 5"1/4. Le logiciel graphique Handy Painter est également fourni. Un connecteur SUB D 9 mâle - 25 broches femelle Série se trouve à l'extrémité de la prise SUB D 9 femelle de la souris. Garantie 1 an.

SOURIS MICROSOFT ..... 1590 F
Il s'agit de la souris originale conçue et fabriquée par MICROSOFT. Elle constitue le must pour ceux qui recherchent la sécurité absolue en matière de compatibilité. Sensibilité 400 DPI. Fournie avec le logiciel PC PAINT BRUSH. Son prix ne la met malheureusement pas à la portée de toutes les bourses.

SOURIS INFRAROUGE BMC ..... 950 F
Cette souris 100 % compatible Microsoft permet une plus large autonomie de mouvements.

SOURIS COMMODORE AMIGA ..... 399 F

SOURIS HANDYMOUSE ST 399F
Souris garantie 2 ans, pièces et main d'œuvre. De chez CAMERON. Précision et vitesse d'utilisation exceptionnelles. Très ergonomique. 100 % compatible ATARI. Fabrication japonaise.

SOURIS ANKO ST 390F

AMX MOUSE pour CPC 464 et 6128 ..... 790F
L'AMX MOUSE existe en version disk et cassette. L'animal est noir avec trois boutons rouges. 4 logiciels l'accompagnent : ART qui ressemble à Macpaint avec menus déroulants. ICONES qui est un logiciel de création d'icônes dans une matrice 16x16. CREATION GRAPHIQUE qui est un logiciel récupérable sous ART. AMX CONTROL qui fournit 20 nouvelles instructions Basic pour piloter.

MOUSE MATE 85F
Tapis souris en néoprène, favorise considérablement la rotation de la boule.

TUNER TV

Tuner TV TETRAN 1190F
OFFRE IMBATTABLE. Ce tuner PAL/SECAM 20 canaux se branche sur le moniteur de votre CPC 464 ou 6128. Il transforme votre moniteur en TV. Ampli avec haut parleur intégré dans le tuner. Génial.

EXTENSIONS MEMOIRES

EXTENSION SC501 de 512 Ko POUR AMIGA 500 ..... 990 F
EXTENSION A2058/2 de 2 à 8 Mo POUR AMIGA 2000 ..... 7105 F
EXTENSION PROTECHNIC de 512 Ko POUR ATARI STF ou STE ..... 990 F

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTE 3 P GENERAL ..... 15,90 F
DISQUETTE 3 P AMSOFT ..... 18,90 F
DISQUETTE 3"1/2 démarquées ..... 6,50 F
DISQUETTE 3"1/2 SELECT ou FIRE BALL ..... 7,90 F
DISQUETTE 3"1/2 FUJI MF 1 DD ..... 8,90 F
DISQUETTE 3"1/2 FUJI MF 2 DD ..... 14,90 F
DISQUETTE 3"1/2 GOLDSTAR ..... 10,90 F
DISQUETTE 3"1/2 FUJI MF 2 HD ..... 37,90 F
DISQUETTE 3"1/2 SENTINEL DF HD ..... 32,90 F
DISQUETTE 5"1/4 démarquée ..... 2,90 F
DISQUETTE 5"1/4 General DF DD 3,90 F
DISQUETTE 5"1/4 FUJI MF 2 DD ..... 11,90 F
DISQUETTE 5"1/4 FUJI MF 2 D ..... 7,90 F
DISQUETTE 5"1/4 FUJI MD 2 HD ..... 17,90 F
DISQUETTE 5"1/4 SELECT DF HD ..... 14,90 F

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS CPC : L'ENFER DU JEU

LES TABLES DE LA LOI

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosité du logiciel pendant les quinze premiers jours de son utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels possible. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.

LES COMPILATIONS DE MEGASOFTS CPC

10 MEGA HITS
cassette : 189 F disquette : 229 F
10 super hits dont : 3D GRAND PRIX + NETHERWORLD + FOOT MANAGER 2 + HOT SHOOT + ZYNAPS + REX + SHOCKWAY + LIGHT FORCE + BATTLE VALLEY + EXOLON

100 % A D'OR
cassette : 149 F disquette : 199 F
OPERATION WOLF + AFTERBURNER + RTYPE + TITAN

12 JEUX EXCEPTIONNELS
cassette : 129 F disquette : 149 F
CYBERNOID + DEFLECTOR + MASK + BLOOD BROTHERS + NEBULUS + HERCULE + NORTH STAR + EXOLON + MAITRES UNIVERS + VENON STRIKE BACK...

12 JEUX FANTASTIQUES
cassette : 149 F disquette : 199 F
STROMLORD + SUPER SCRAMBLE + SKATE CRAZY + NIGHT RAIDERS + ARTURA + DARK FUSION + GARY LINEKER HOT SHOT + ARCADE FOOTBALL + TECHNOCOP + MOTOR MASSACRE + MARAUDER + HATE

ALBUM LORICIEL
disquette : 169 F

AVENTURIERS
cassette : 149 F disquette : 199 F
LAS VEGAS + MARCHE A L'OMBRE + BOB MORANE JUNGLE + HERITAGE 2

BEST OF VOLUME 1
cassette : 149 F disquette : 229 F
BATTLE SHIP + 3D GRAND PRIX + MANHATTAN 95 + MANGE CAILLOUX + BEYONG ICE PALACE + ASPHALT + OVERLAND

BEST OF VOLUME 2
cassette : 149 F disquette : 229 F
ZOMBI + TETRIS + NECROMANCIEN + HOT SHOT + FOTTBALL MANAGER 2

BEST OF US GOLD
cassette : 149 F disquette : 199 F
OUTRUN + GAUNTLET 2 + CALIFORNIA GAMES + 720° + ROLLING THUNDER

CLASSIQUES 1
cassette : 129 F disquette : 169 F
INVADERS + GLOUTONS + INFERNAL + BREAK OUT

CLASSIQUES 2
cassette : 129 F disquette : 169 F
PENGOO + ARNOLD + GRAND PRIX

COIN OP HITS
cassette : 129 F disquette : 179 F
OUT RUN + THUNDER BLADE + ROAD BLASTERS + SPY HUNTER + BIONIC COMMANDO

COLLECTION KONAMI
cassette : 115 F disquette : 185 F
JACKAL + SHAOLING ROAD + NEMESIS + JAIL BREAK + YEAR KUNG FU 1 ET 2 + GREEN BERET + HYPER SPORT + PING-PONG

COMPIL OCEAN
cassette : 149 F disquette : 199 F
ARCHE CAPITAINE BLOOD + DALEY THOMPSON + VINDICATOR + TYPHOON + SALAMANDER

DEFIS DE TAITO
cassette : 139 F disquette : 199 F
TARGET RENEGADE + ARKANOID + ARKANOID 2 + BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK + SLAP-FIGHT

DISK 50
disquette : 200 F
50 JEUX DIFFERENTS

DOUBLE ACTION
cassette : 149 F disquette : 199 F
DOUBLE DRAGON + WEC LE MANS + REAL GHOSTBUSTERS + DALEY THOMPSON

EPYX 21
cassette : 149 F disquette : 199 F
23 SIMULATIONS DE SPORTS

EPYX ACTION
cassette : 129 F disquette : 199 F
IMPOSSIBLE MISSION 2 + CALIFORNIA GAMES + STREET SPORT BASKET + 4X4 ROAD RACING + GAMES WINTER EDITION

FUTURISTES
cassette : 149 F disquette : 199 F
BOB MORANE SCIENCE FICTION + SAPHIR + MINE DE DIAMANTS + ANTHROPE

GAME SET MATCH 2
cassette : 149 F disquette : 199 F
MATCH DAY 2 + BASKET MASTER + SUPER HANG ON + CHAMPIONSHIP SPRINT + TRACK AND FIELD + CRICKET + SNOOKER + GOLF

GEANTS DE L'ARCADE 2
cassette : 149 F disquette : 199 F
STREET FIGHTER + SIDEARMS + BIONICS COMMANDO + GUNSMOKE DESOLATOR + SCHAKLED

HEATWAVE
cassette : 149 F disquette : 199 F
NEBULUS + RONA ROMA + FIRE BOARD + ALLEYKAT + IMPOSSABALL + ZYNAPS + NETHERWORLD

JUSTICIERS
cassette : 149 F disquette : 199 F
RAMBO 3 + DRAGON NINJA + ROBOCOP

KARATE ACE
cassette : 115 F disquette : 175 F
KUNG FU MASTER + BRUCE LEE + UCHIMATA + THE WAY OF TIGER + ADVENGER + SAMOURAI TRILOGY + THE WAY OF EXPLODING FIST

COLLECTION CPC
cassette : 175 F disquette : 245 F
ARKANOID + BATMAN + RAMBO + GREEN BERET + CRAZY CAR + MATCH DAY 2 + MATCH POINT + KONAMI GOLF + CAULDRON + GREAT ESCAPE + YIE AR KUNG FU + MAG MAX + TOPGUN + GALVAN + SORCERY

BARBARES
cassette : 149 F disquette : 199 F
GUERILLA WAR + BARBARIAN 2 + DOUBLE DETENTE + RENEGADE 3

MAITRES NINJA
cassette : 129 F disquette : 179 F
DOUBLE DRAGON + LAST NINJA 2

MASTER SKATE
cassette : 169 F disquette : 219 F
ATF + SKATE BALL + LIVE FURY + STAR WARS + TETRIS + NETHERWORLD + EXOLON + TOMAHAWKS

MEGAPACK
cassette : 145 F disquette : 195 F
BILLY LA BANLIEUE + 5 AXE + 3D TENNIS + MACH 3 + BILLY 2 + RALLY 2 + FOOT

MEGAPACK 2
cassette : 159 F disquette : 209 F
MATA HARI + FUSION + MISSION + 3D FLIGHT + INFERNAL RUNNER + CHARLY DIAMS

MINES D'OR VOL. 1
cassette : 99 F disquette : 149 F
OVERLANDER + BATTLESHIPS + CREPUSCULE DU NAJA + MENACE SUR L'ARCTIQUE + TALISMAN D'OSIRIS

MINES D'OR VOL. 2
cassette : 99 F disquette : 149 F
DEVIL CASTLE + MLM 3D + BUGGY 2 + ZAXX + MANHATTAN 95 + 3D GRAND PRIX

MONDE DE L'ARCADE
cassette : 149 F disquette : 199 F
ROAD BLASTER + TIGER ROAD + 1943 + IMPOSSIBLE MISSION 2 + SPY HUNTER + BLACK BEARD + COLESSUM

OCEAN DYNAMITE
cassette : 149 F disquette : 199 F
PLATOON + PREDATOR + KARNOV + CRAZY CARS + COMBAT SCHOOL + SALAMANDER + DRILLER + GRYSOR

PRIVES
cassette : 149 F disquette : 199 F
DOSSIER + BOERHAAVE + AFFAIRE VERA CRUZ + AFFAIRE SYDNEY + RIPOUX

SIMULATION PACK
cassette : 145 F disquette : 195 F
GRAND PRIX + QUAD + SUPERSKI

STAR WAR TRILOGY
cassette : 129 F disquette : 199 F
GUERRE DES ETOILES + L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE + LE RETOUR DU JEDI

VAINQUEURS
cassette : 149 F disquette : 199 F
FORGOTTEN WORLDS + THUNDER BLADE + TIGER ROAD + LAST DUEL + BLASTEROIDS

STORY SO FAR VOL. 2
cassette : 149 F disquette : 199 F
BAZTTLESHIPS + IKARI WARRIOR + LIVE AND LET DIE + OVER LANDER + BEYON ICE PALACE

STORY SO FAR VOL. 1
cassette : 149 F disquette : 199 F

TOP 17
cassette : 189 F disquette : 229 F
17 JEUX FORMIDABLES

TOP 6
cassette : 149 F disquette : 199 F
SPACE + MACH 3 + BILLY 2 + CHARLY DIAMS + BUDGET + LORIGRAPH

TOP D'OR VOL. 1
cassette : 149 F disquette : 199 F
AFTERBURNER + ZYNAPS + SKATEBALL + NAVY MOVES + STARWARS + STRIKE FORCE HARRIER

TOP D'OR VOL. 2
cassette : 149 F disquette : 199 F
TT RACER + NINJA 2 + IKARI WARRIORS + EXOLON + SKATE BALL + VIVRE ET LAISSER MOURIR

GENERAL
PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96
LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS CPC : L'ENFER DU JEU

A PARAITRE / NEWS

BLACK TIGER
cassette : 99 F disquette : 149 F
BLOOD WHYCH . . . . . N.C.
BOMBER
cassette : 149 F disquette : 199 F
CYBER BALL
cassette : 99 F disquette : 149 F
DARK CENTURY
cassette : 139 F disquette : 179 F
HARICANA
cassette : 145 F disquette : 195 F
HOT ROD
cassette : 99 F disquette : 149 F
NINJA SPIRIT
cassette : 99 F disquette : 149 F
NIGHT HUNTER
cassette : 129 F disquette : 169 F
PIPEMANIA
cassette : 135 F disquette : 175 F
SCRAMBLE SPIRIT
cassette : 99 F disquette : 149 F
SPACE HARRIER 2
cassette : 99 F disquette : 149 F
TARGHAN
disquette : 199 F
VENDETTA
cassette : 99 F disquette : 149 F
WILD STREETS
cassette : 139 F disquette : 179 F
X OUT
cassette : 99 F disquette : 149 F
DOUBLE DRAGON 2
cassette : 99 F disquette : 149 F
EAGLE'S RIDER
disquette : 199 F
HEAVY METAL
cassette : 99 F disquette : 149 F
LODE RUNNER
cassette : 145 F disquette : 195 F
PINBALL MAGIC
cassette : 145 F disquette : 195 F
RAINBOW ISLAND
cassette : 99 F disquette : 149 F
TENNIS CUP
cassette : 165 F disquette : 195 F

TIR

CRAZY SHOOT
cassette : 149 F disquette : 199 F
WEST PHASER
disquette : 299 F
GUNSTICK + 6 JEUX
disquette : 349 F
MAGNUM LIGHT PHASER
disquette : 299 F

ARCADE

ACTION SERVICE
cassette : 129 F disquette : 179 F
AIRBORN RANGER
cassette : 179 F disquette : 225 F
ALTERED BEAST
cassette : 99 F disquette : 149 F
AFTER THE WAR
cassette : 99 F disquette : 149 F
BATMAN THE MOVIE
cassette : 99 F disquette : 149 F
CABAL
cassette : 99 F disquette : 149 F
CHASE HQ
cassette : 99 F disquette : 149 F
CHICAGO 90
cassette : 145 F disquette : 195 F
DRAGON SPIRIT
cassette : 99 F disquette : 149 F
DYNAMITE DUX
cassette : 109 F disquette : 159 F
FRENDISH FREDDY'S
disquette : 159 F
FIRE AND FORGET
cassette : 119 F disquette : 159 F
GALACTIC CONQUEROR
cassette : 129 F disquette : 169 F
GALAXY FORCE
cassette : 99 F disquette : 169 F
GHOST'N'GOULS
cassette : 99 F disquette : 149 F
GHOSTBUSTER 2
cassette : 109 F disquette : 159 F
HIGHWAY PATROL
cassette : 145 F disquette : 195 F
INCORRUPTIBLES
cassette : 99 F disquette : 149 F
INDY ARCADE
cassette : 99 F disquette : 155 F
KNIGHT FORCE
cassette : 119 F disquette : 169 F
LIVRE DE LA JUNGLE
disquette : 199 F
MOON WALKER
cassette : 99 F disquette : 149 F
MYTH
cassette : 119 F disquette : 149 F
NEW ZEALAND STORY
cassette : 99 F disquette : 149 F
NINJA WARRIOR
cassette : 99 F disquette : 149 F
OFF SHORE WARRIOR
cassette : 129 F disquette : 169 F
OPERATION THUNDERBOLT
cassette : 99 F disquette : 149 F
P 47
cassette : 125 F disquette : 175 F
PACLAND
cassette : 95 F disquette : 159 F
PACMANIA
cassette : 99 F disquette : 159 F
PERMIS DE TUER
cassette : 99 F disquette : 149 F
RICK DANGEROUS
cassette : 109 F disquette : 165 F
PURPLE SATURNDAY
cassette : 145 F disquette : 205 F
ROBOCOP
cassette : 99 F disquette : 149 F
RUNNING MAN
cassette : 95 F disquette : 145 F
SHUFFLE PUCK CAFE
disquette : 199 F
SILKWORM
cassette : 105 F disquette : 195 F
SPIDERMAN
cassette : 139 F disquette : 179 F
STRIDER
cassette : 99 F disquette : 149 F
SUPER WONDERBOY
disquette : 145 F
TINTIN SUR LA LUNE
cassette : 145 F disquette : 195 F
TITAN
cassette : 129 F disquette : 169 F
TOM ET JERRY 2
cassette : 99 F disquette : 159 F
TOOBIN
cassette : 99 F disquette : 149 F
VIGILANTE
cassette : 99 F disquette : 149 F
WINGS OF FURY
cassette : 139 F disquette : 189 F
X BOTS
cassette : 99 F disquette : 149 F

SPORT

FIGHTING SOCCER FOOTBALL
cassette : 99 F disquette : 149 F
FOOTBALLER OF THE YEAR
cassette : 99 F disquette : 169 F
GAZZA SOCCER
cassette : 139 F disquette : 179 F
GREAT COURTS TENNIS
cassette : 149 F disquette : 199 F
JACK NICLAUS GOLF
cassette : 99 F disquette : 169 F
KICK OFF
cassette : 135 F disquette : 175 F
OCEAN BEACH VOLLEY
cassette : 99 F disquette : 149 F
SKATE OR DIE
cassette : 95 F disquette : 145 F
SOCCER MICROPROSE
cassette : 109 F disquette : 165 F

STRATEGIE

WAR IN MIDDLE EARTH
cassette : 99 F disquette : 149 F

AVENTURE

ALPHAKOR
disquette : 199 F
ANNEAU ZENGARA
cassette : 150 F disquette : 195 F
CHOSE GROTEMBOURG
cassette : 150 F disquette : 195 F
CONSPIRATION
cassette : 135 F disquette : 179 F
DEFENDER OF THE CROWN
disquette : 199 F
FER ET FLAMME
disquette : 239 F
HEROES OF THE LANCE
cassette : 95 F disquette : 189 F
HURLEMENT
disquette : 169 F
L'ALLIANCE
disquette : 250 F
L'ILE
disquette : 199 F
L'ŒIL DE SET
cassette : 150 F disquette : 195 F
LE MANOIR DE MORTEVILLE
disquette : 199 F
MAITRES DES ARMES
disquette : 195 F
MEUTRE A VENISE
cassette : 145 F disquette : 195 F
OMEYAD
disquette : 199 F
PEUR SUR AMITYVILLE
disquette : 165 F
SPHAIRA
disquette : 195 F

SOCIETE

3D POOL
cassette : 99 F disquette : 149 F
COLOSSUS CHESS IV
cassette : 159 F disquette : 199 F
COLOSSUS BRIDGE
cassette : 139 F disquette : 169 F
CRUCIAL TEST
disquette : 149 F
DEFI AU TAROT
disquette : 180 F
MAXI BOURSE
cassette : 139 F disquette : 189 F
PICTIONNARY
disquette : 245 F
PSYCHO TESTS
disquette : 135 F
TEENAGE QUEEN
disquette : 199 F
TRIVIAL POURSUIT NIle Génération
cassette : 189 F disquette : 245 F

PILOTAGE

ACROJET
cassette : 119 F disquette : 169 F
CARRIER COMMAND
disquette : 195 F
CHUCK YEAGERS
cassette : 95 F disquette : 145 F
CONTINENTAL CIRCUS
cassette : 99 F disquette : 149 F
CRAZY CARS 2
cassette : 115 F disquette : 169 F
F15 STRIKE EAGLES
cassette : 99 F disquette : 149 F
GUNSHIP
cassette : 189 F disquette : 239 F
HARD DRIVING
cassette : 99 F disquette : 149 F
POWER DRIFT
cassette : 99 F disquette : 149 F
RALLY CROSS
cassette : 89 F disquette : 149 F
SILENT SERVICE
cassette : 119 F disquette : 150 F
TEST DRIVE 2
cassette : 119 F disquette : 169 F
TURBO OUTRUN
cassette : 99 F disquette : 149 F

GENERAL
PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96
LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS CPC : LES EDUCATIFS

CARRAZ

L'AXE DES 3-8 ANS (EVEIL)

ASSOCIE disq. : 199 F
BARRE L'INTRUS disq. : 199 F
L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY disq. : 149 F
LES 1001 VOYAGES disq. : 290 F
PETITS COLORIAGES MALINS 1+2 disq. : 199 F
LES VOLEURS DE TEMPS disq. : 199 F
MEMORISE disq. : 199 F
RECONNAIS-MOI disq. : 199 F
RETROUVES L'HISTOIRE disq. : 199 F
PETER PAN disq. : 159 F

L'AXE DES 8-12 ANS (EVEIL)

L'AXE CULTUREL ET SCIENTIFIQUE
VIE ET MORT DES DINOSAURES disq. : 149 F

L'AXE D'ECRITURE EN FRANÇAIS

IL ETAIT UNE FOIS disq. : 149 F

L'AXE LINGUISTIQUE

D.E. ORTH. GRAM. BTS disq. : 220 F
D.E. ORTH. GRAM. COL. disq. : 220 F
D.E. ORTH. GRAM. LYCEE disq. : 220 F

GENERATION 5

DESTINATION MATHS (CE1 - CE2)
cassette : 175 F disq. : 199 F
DESTINATION MATHS (CM1 - CM2)
cassette : 175 F disq. : 199 F
DESTINATION MATHS (6e - 5e)
cassette : 175 F disq. : 199 F
LES 4 SAISONS DE L'ECRIT (CE - CM) disq. : 225 F
LES 4 SAISONS DE L'ECRIT (6e - 3e) disq. : 225 F
TROUBADOURS
cassette : 175 F disq. : 199 F
HAMSTERS EN FOLIE JUNIOR disq. : 225 F

MICRO C

NIVEAU MATERNELLE

EDUCATIF MATERNELLE disq. : 220 F

NIVEAU PRIMAIRE

FRANÇAIS SON CP disq. : 220 F
FRANÇAIS CM disq. : 220 F
LECTURE CP disq. : 220 F
ORTHO CM disq. : 220 F
MATHS CE disq. : 220 F
MATHS CM disq. : 220 F
GEOGRAPHIE PRIMAIRE disq. : N.C.

NIVEAU COLLEGE

GRAMMAIRE 6e - 5e disq. : 220 F
MATHS 6e disq. : 220 F
MATHS 5e disq. : 220 F
MATHS 4e disq. : 220 F
MATHS 3e disq. : 220 F
ESPACE ET SOLIDES disq. : 220 F
EQUATIONS disq. : 220 F

NIVEAU LYCEE

GEOMETRIE disq. : 220 F
MATHS SECOND CYCLE disq. : 275 F
MATHS SECOND CYCLE 2 disq. 275 F

ANGLAIS

ANGLAIS 4e - 3e disq. : 220 F

NATHAN / COKTEL

FRANÇAIS PRIMAIRE

APPRENDS MOI A LIRE (Mat. - CP) disq. : 195 F
APPRENDS-MOI A LIRE 2 (CP) disq. : 195 F
APPRENDS-MOI A ECRIRE 1 (CP) disq. : 195 F
APPRENDS-MOI A ECRIRE 2 (CP) disq. : 195 F
ATELIER DES PUZZLES (Mat. - CE) disq. : 95 F
MOTS CROISES MAGIQUES (Mat.-CE) disq. : 95 F
NATHAN ECOLE FRANÇAIS (CP - CE1) CPC 6128 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE FRANÇAIS (CE2) CPC 6128 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE FRANÇAIS (CM1) CPC 6128 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE FRANÇAIS (CM2) CPC 6128 disq. : 225 F
LANGUE FRANÇAISE CE1 disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE CE2 disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE CM1 disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE CM2 disq. : 195 F
LABYRINTHE D'ORTHOPHUS disq. : 195 F

FRANÇAIS COLLEGE

LANGUE FRANÇAISE 6E disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE 5E disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE 4E disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE 3E disq. : 195 F
ECRIRE SANS FAUTE VOL. 1 6E - 3E - LES SONS DIFFICILES disq. : 195 F
ECRIRE SANS FAUTE VOL. 2 6E - 3E - NOMS, ADJECTIFS, VERBES disq. : 195 F
FRANÇAIS XVI AU XXE SIECLE 6E - 3E disq. : 195 F
FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE 6E disq. : 195 F
MONTE CRISTO 6E - 3E disq. : 195 F
LABYRINTHE D'ERRARE 11-14 ANS disq. : 195 F

MATHEMATIQUES PRIMAIRE

APPRENDS-MOI A COMPTER MATERNELLE / CP disq. : 195 F
NATHAN ECOLE MATHEMATIQUES CP / CE1 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE MATHEMATIQUES CE2 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE MATHEMATIQUES CM1 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE MATHEMATIQUES CM2 disq. : 225 F
LABYRINTHE AUX 100 CALCULS disq. : 195 F

MATHEMATIQUES COLLEGE

LA BOSSE DES MATHS 6E disq. : 195 F
LA BOSSE DES MATHS 5E disq. : 195 F
LA BOSSE DES MATHS 4E disq. : 195 F
LA BOSSE DES MATHS 3E disq. : 195 F
MATHS - 6E/5E disquette 225 F
MATHEMATIQUES 4E disq. : 225 F
MATHEMATIQUES 3E disq. : 225 F
LABYRINTHE AUX 100 CALCULS (11-14 ANS) disquette 195 F

LANGUES COLLEGE
ANGLAIS - ALLEMAND - ESPAGNOL

VISA POUR HYDE PARK 6E disq. : 220 F
BALADE AU PAYS DE BIG BEN 6E - 5E
cassette : 180 F disq. : 225 F
ENIGME A OXFORD 4E - 3E
cassette : 180 F disq. : 225 F
ANGLAIS DEBUTANT disq. : 195 F
ANGLAIS CONFIRMÉ disq. : 195 F
BALADE OUTRE RHIN 6E - 5E
cassette : 180 F disq. : 225 F
BALADE A COLOGNE 6E - 5E disq. : 225 F
ENIGME A MUNICH 4E - 3E disq. : 225 F
BALADE A SEVILLE 6E - 5E disq. : 225 F
ENIGME A MADRID 4E - 3E disq. : 145 F

LANGUES LYCEE - ANGLAIS

ANGLAIS TOP NIVEAU 2e - 1re disq. : 225 F

GEOGRAPHIE COLLEGE

OBJECTIF MONDE 1 - 6E disq. : 195 F
OBJECTIF MONDE 2 - 5E disq. : 195 F
OBJECTIF FRANCE - 4E / 3E disq. : 195 F
OBJECTIF EUROPE - 4E / 3E disq. : 195 F

SCIENCES NATURELLES COLLEGE

A LA DECOUVERTE DE LA VIE 6E / 5E disq. : 195 F
A LA DECOUVERTE DE LA TERRE 4E / 3E disq. : 195 F
A LA DECOUVERTE DE L'HOMME 4E / 3E disq. : 195 F

MICRO POCHE FRANÇAIS

J'APPRENDS ET OBSERVE - EVEIL MATERNELLE / CP disq. : 149,90 F
J'APPRENDS A ECRIRE MATERNELLE / CP disq. : 149,90 F
J'APPRENDS A LIRE MATERNELLE / CP disq. : 149,90 F
FRANÇAIS REUSSITE - 6E disq. : 149,90 F
FRANÇAIS REUSSITE - 5E disq. : 149,90 F
FRANÇAIS REUSSITE - 4E disq. : 149,90 F
FRANÇAIS REUSSITE - 3E disq. : 149,90 F

MICRO POCHE MATHEMATIQUES

J'APPRENDS LES NOMBRES MATERNELLE / CP disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES 5/6 ANS disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES - CM disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES - 6E disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES - 5E disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES - 4E disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES - 3E disq. : 149,90 F

MICRO BAC

MICRO BAC FRANÇAIS 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC MATHS C ET E 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC MATHS D 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC MATHS B 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC PHYSIQUE CHIMIE 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC ANGLAIS - 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC ESPAGNOL - 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC GEOGRAPHIE 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC HISTOIRE - 1RE / TERM. disq. : 195 F

COMPILATIONS

MULTICOURS 6E disq. : 245 F
MULTICOURS 5E disq. : 245 F
MULTICOURS 4E disq. : 245 F
MULTICOURS 3E disq. : 245 F

MICRO BREVET

MICRO BREVET FRANÇAIS disq. : 220 F
MICRO BREVET MATHS ALGEBRE disq. : 220 F
MICRO BREVET MATHS GEOMETRIE disq. : 220 F
MICRO BREVET HISTOIRE disq. : 220 F
MICRO BREVET GEOGRAPHIE disq. : 220 F

VTA

FRANÇAIS

ORTHOGUS VOL. 1 disq. : 245 F
ORTHOGUS VOL. 2 disq. : 245 F

MATHEMATIQUES

MATHEX JUNIOR 4E / 3E disq. : 199 F
MATHEX CADET 6E / 5E disq. : 199 F
MATHEX COLL. 6E / 3E disq. : 199 F
MATHEX BENJAMIN CM disq. : 199 F

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS CPC : LES UTILITAIRES

LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

ASTRO 2001 disquette : 299 F

MIROIR ASTRAL disquette : 320 F

PREVISION ASTRALE disquette : 380 F

HORLOGE ASTRALE disquette : 350 F

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DESSIN TECHNIQUE DISK 464/6128 disquette : 450 F
Réalisez vos schémas électroniques, implantations et circuits imprimés en quelques minutes. Livré avec bibliothèque de composants, symboles et graphiques.

DESSIN TECHNIQUE TURBO CPC 6128 disquette : 750 F
Version étendue permettant de travailler sur une surface très importante. Fonction couper/coller.

IMPRIMIMAGE disquette : 280 F

VECTORIA 3D CPC 6128 disquette : 410 F

LORIGRAPH
fourni avec la compilation TOP 6
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

GRAPHIC CITY
cassette : 210 F
Ce logiciel graphique de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

UTILITAIRES

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

GESTION DOMESTIQUE
cassette : 200 F disquette : 245 F
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION BANCAIRE CPC 6128 disquette : 250 F
Gestion de compte bancaire, possibilité de gérer 10 comptes, recherche multi-critères, édition sur imprimante. Gère les opérations différées (CB).

TASSIGN disquette : 310 F

JADE disquette : 390 F

DICOLOGY COPIEUR 6.0 disquette : 350 F

DISCOBOL II disquette : 360 F
Editeur de secteur, assembleur, désassembleur. La boite à outils pour vos disquettes. Formateur de disquettes. Transfert de fichiers entre CP/M - MS-DOS.

ADDES disquette : 270 F
Assembleur-désassembleur.

TELECHARGEMENT
cassette : 110 F disquette : 110 F

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR disquette : 295 F
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

TASCOPY
cassette : 170 F disquette : 279 F
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
cassette : 170 F disquette : 349 F
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

ACCESS II disquette : 370 F
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

HERCULE II disquette : 395 F
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulièrement, HERCULE est mis à jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnétique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

IMPRESSION
cassette : 200 F disquette : 240 F
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères. Programme les différentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans paramétrables. Trame. Agrandissment. Déplacement. Sélection fenêtres.

L'INTERPRETE II disquette : 290 F
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots à la fois. Repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

MEPHISTOF disquette : 205 F
Le prix des logiciels sur cassette est inférieur à celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transférant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec entête, fichiers sans en-tête.

TRANSLOCK II disquette : 225 F
TRANSLOCK II vous permet de récupérer les programmes et les présentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affichés en permanence à l'écran.

MUSIQUE

SILIPACK disquette : 395 F

ECHOSOFT disquette : 395 F
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc..

APPLICATIONS PROFESSIONNELLES

CALCUMAT disquette : 390 F
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE disquette : 1690 F
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CONTACT disquette : 380 F
Liaison possible entre deux possesseurs de CPC par Minitel.

DBASE II disquette : 790 F
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT disquette : 390 F
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS disquette : 1190 F
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière.

GESTION FICHIER CPC 6128 disquette : 350 F
Logiciel très performant, vous permettant de classer, trier, toutes vos bases de données. Saisie pleine page, masques de sortie (formulaires, etc...)

MASTERCALC CPC 6128 disquette : 379 F

PACK SEMAPHORE disquette : 699 F
Tasword + Carnet d'adresse + Gestion de Comptes Bancaires + Mailing

PACK IMPRIMANTE SEMAPHORE disquette : F
Tasprint + Tascopy + Tassign

LA SOLUTION disquette : 590 F
Compilation de 3 logiciels : Calcumat, Datamat et Textomat.

FACT CAISSE DETAIL disquette : 1399 F
Logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
cassette : 200 F disquette : 230 F
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GRAPHEUR disquette : 250 F
Visualisez vos données sous forme de graphiques : camemberts, histogrammes, courbes...). Editeur très performant vous permettant d'anoter vos graphes.

INTEGRE I disquette : 490 F
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE (CPC 6128) disquette : 399 F
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MULTIPLAN disquette : 499 F
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

TASWORD + MAILMERGE
cassette : 299 F disquette : 399 F
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT disquette : 390 F
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR disquette : 890 F
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

FACT STOCK LOGICYS disquette : 1690 F
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

ZENITH 2 disquette : 380 F
Compacteur de fichiers sur disquettes.

GENERAL
PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96
LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS PC : L'ENFER DU JEU

LES TABLES DE LA LOI

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosité du logiciel pendant les 15 premiers jours d'utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels possible. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.

MEGA COMPILATIONS

AMERICAN DREAMS PC	259 F
ARCADE HITSPC	249 F
CLASSIQUES 1 PC	245 F
CLASSIQUES 2 PC	245 F
COMPIL TEST DRIVE PC	235 F
EUROPEAN DREAMS PC	259 F
FUN BOX PC	245 F
MEGA PACK 2 PC	260 F
SIMULATIONS HITS PC	249 F
TEN MEHA HITS PC	299 F

NEWS MEGASOFTS / A PARAITRE

WILDWALKER PC	N.C.
CORSAIRE PC	239 F
DAVID WOLF PC	390 F
BOMBER MISSION PC	N.C.
LAST NINJA 2 PC	249 F
POWER DRIFT PC	299 F
CONQUEROR PC	249 F
CYBERBALL PC	249 F
BATMAN PC	N.C.
DRAKKHEN PC	330 F
VOYAGEURS DU TEMPS PC	299 F
WOLFPACK PC	299 F
LOMM PC	299 F
BLADE WARRIOR PC	249 F
ELVIRA PC	249 F
M1 TANK PC MIRROSOFT	349 F
TENNIS CUP PC	N.C.
PINBALL MAGIC PC	195 F
SUPER SKEEK PC	199 F
DUNGEON MASTER PC	399 F
WEIRD DREAMS PC	249 F
TERRAIN EDITOR PC	N.C.
LEGEND OF STRAM PC	N.C.
DAMES SIMULATOR PC	N.C.
FATAL GRAVITIE PC	N.C.
BATTLE OF BRITAIN PC	299 F
LORD OF RISING SUN PC	N.C.
P 47PC	N.C.
PIPEMANIA PC	269 F

JEUX D'ARCADE

AFTERBURNER PC	280 F
SAMURAI PC	295 F
HIGHWAY PATROL 2 PC	249 F
GALACTIC CONQUEROR PC	239 F
SPACE HARRIER 2 PC	249 F
BUDOKAN PC	249 F
MOOWALKER PC	249 F
DOUBLE DRAGON 2 PC	249 F
BLOOD MONEY PC	249 F
INDY ARCADE PC	199 F
SPIDERMAN PC	249 F
RICK DANGEROUS PC	259 F
ACTION SERVICE PC	199 F
AIRBONE RANGER PC	259 F
BARBARIAN PC	279 F
FIRE AND FORGET PC	229 F
TINTIN SUR LA LUNE PC	259 F
GRAND MONSTER FLAM PC	245 F
FIRE PC	249 F
FIRST PERS PINBALL PC	220 F
GHOSTBUSTER II PC	319 F
KNIGHT FORCE PC	269 F
LE COUP DU MENHIR PC	245 F
STARGLIDER 2 PC	299 F
JUNGLE BOOK PC	229 F
KARATEKA PC	189 F
NIL DIEU VIVANT PC	299 F
OFF SHORE WARRIOR PC	225 F
OPERATION JUPITER PC	279 F
ROBOCOP PC	195 F
ROCKET RANGER PC	299 F
TARGHAN PC	260 F
XENON 2 PC	249 F
TITAN PC	245 F

JEUX D'AVENTURE

STARVEGA PC	349 F
MANIAC MANSION PC	299 F
FULL METAL PLANET PC	259 F
A 320 PC	199 F
HEROES OF LANCE PC	259 F
INDY AVENTURE PC	299 F
KULT PC	245 F
LEGEND OF DJEL PC	245 F
MEURTRES A VENISE PC	239 F
MORTEVILLE MANOR PC	249 F
PIRATE PC	265 F
POOL OF RADIANCE PC	299 F
QUETE DE L'OISEAU PC	249 F
ZAAK MAC KRAKEN PC	249 F
FETICHE MAYA PC	269 F
MEURTRE A VENISE PC	249 F

SIMULATION SPORTIVE

TV SPORT BASKET (V.F.) PC	299 F
TV SPORT FOOTBALL PC	299 F
FAST BREAK PC	245 F
GREAT COURTS PC	259 F
JACK NICLAUS PC	319 F
MICROPROSE SOCCER PC	245 F
PRO BEACH VOLLEY PC	280 F
PURPLE SATURN DAY PC	249 F
TENNIS SERV'N'VOL PC	235 F
WIND SURF WILLY PC	199 F

SIMULATION PILOTAGE

STUNT CAR PC	229 F
RVF HONDA PC	269 F
PARIS DAKAR PC	245 F
AFRICAN RAIDER PC	220 F
BOMBER PC	349 F
CHUCK YEAGER AFT PC	295 F
CRAZY CAR II PC	245 F
ESS PC	295 F
F 15 STRIKE II PC	349 F
F 16 EGA OU CGA PC	229 F
F 19 STEEL FIGHTER PC	369 F
FALCON PC	429 F
FERRARI FORMULA 1 PC	249 F
FLIGHT SIMULATOR 4 PC	469 F
GRAND PRIX CIRCUIT PC	235 F
GUNSHIP PC	349 F
INDY 500 PC	249 F
JET FIGHTER PC	445 F
OUT RUN PC	229 F
SCENARY DUEL TD2 PC	199 F
SCENARY FLIGHT SIM PC	199 F
TEST DRIVE 2 3.5 PC	245 F
TEST DRIVE 2 5.25 PC	245 F
VETT PC	279 F
688 SUBMARINE PC	245 F
CYCLES PC	245 F
M1 TANK PLATOON PC	399 F

JEUX DE STRATEGIE

ARCHIPELAGOS PC	249 F
AUSTERLITZ PC	269 F
BATTLEHAWK 1942 PC	239 F
CONFLICT VIETNAM PC	279 F
CRUSADE EUROPE PC	279 F
DECISION DESERT PC	279 F
MILLENIUM 2.2 PC	249 F
NORTH AND SOUTH PC	259 F
POPULOUS PC	249 F
PROMISED LAND PC	99 F
RED STORM RISING PC	235 F
SILENT SERVICE PC	249 F
WAR IN MIDDLE EARTH PC	249 F
WATERLOO PC	259 F
OIL IMPERIUM PC	199 F
SIM CITY PC	280 F

JEUX DE SOCIETE

BATTLECHESS PC	279 F
CHESSMASTER 2000 PC	239 F
CHESSMASTER 2100 PC	399 F
CHIFFRES ET LETTRES PC	280 F
COLOSSUS BRIDGE PC	229 F
DEFI AU TAROT PC	220 F
MAITRE DES MOTS PC	260 F
SCRABBLE DELUXE PC	249 F
TRIVIAL POURSUIT 3.5 PC	290 F
TRIVIAL POURSUIT 5.25 PC	280 F

TIR

WESTPHASER PC	299 F
CRAZY SHOOT PC	199 F
CAPONE PC	199 F

GENERAL
PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96
LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS PC : LES EDUCATIFS

GENERATION 5

DESTINATION MATHS CE1/CE2 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 249 F
DESTINATION MATHS CM1/CM2 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 249 F
DESTINATION MATHS 6e/5e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 249 F
4 SAISONS DE L'ECRIT CE/CM (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 249 F
4 SAISONS DE L'ECRIT 6e/3e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 249 F

CARRAZ

L'AXE DES 3-8 ANS (EVEIL)

ASSOCIE (multilangues) (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 249 F
BAMBINOURS FAIT UN PUZZLE (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 249 F
BAMBINOURS FORMES ET COULEURS (5"1/4) ..... 219 F
BARRE L'INTRUS (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 249 F
BASE ORTHOGRAPHE / DICTEE CE1/CE2 (5"1/4) 249 F
LE PETIT LECTEUR (5"1/4) ..... 290 F
LES 1001 VOYAGES (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 290 F
MEMORISE (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 249 F
RECONNAIS-MOI (5"1/4) ..... 199 F
RETROUVE L'HISTOIRE (5"1/4) ..... 199 F

L'AXE DES 8-12 ANS (EVEIL)

BASES ORTHOGRAPHE
DICTEE CM1/CM2 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 249 F

L'AXE D'ECRITURE EN FRANÇAIS

IL ETAIT UNE FOIS (5"1/4) ..... 219 F
LE TEMPS D'UNE HISTOIRE (5"1/4) ..... 219 F

L'AXE EDUCATIF (DIVERS)

LES BASES DE L'ALGEBRE (5"1/4) ..... 260 F
SUJET/COMPLEMENT TOME 1 (Gram.) (5"1/4) ..... 199 F
SUJET/COMPLEMENT TOME 2 (Gram.) (5"1/4) ..... 199 F

L'AXE LINGUISTIQUE

CONCORDANCE DES TEMPS VOL.2 / 5e (5"1/4) ..... 199 F
CONCORDANCE DES TEMPS VOL.2 / 4e (5"1/4) ..... 199 F
CONCORDANCE DES TEMPS VOL.2 / 3e (5"1/4) ..... 199 F
CONCORDANCE DES TEMPS VOL.2 / 2de (5"1/4) ..... 199 F
CONCORDANCE DES TEMPS VOL.2 / Bac (5"1/4) ..... 199 F
CONCORDANCE DES TEMPS VOL.2 /BTS (5"1/4) ..... 199 F
ORTH. GRAM. BTS (5"1/4) ..... 219 F
ORTH. GRAM. COLLEGE (5"1/4) ..... 219 F
ORTH. GRAM. LYCEE (5"1/4) ..... 219 F
ECHOLANGUES ANGLAIS (Coll./Lycée) (5"1/4) ..... 360 F
PC PRIM : ECRITURE DES NOMBRES (5"1/4) ..... 219 F
PC PRIM : LE PLURIEL DES NOMS (5"1/4) ..... 219 F
PC PRIM : LES TABLES (5"1/4) ..... 219 F
PC PRIM : PREFIXES ET SUFFIXES (5"1/4) ..... 219 F
PC PRIM : RECONST. DE TEXTES (5"1/4) ..... 219 F

NATHAN / COKTEL

FRANÇAIS PRIMAIRE

APPRENDS MOI A LIRE 1 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
APPRENDS MOIS A LIRE 2 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
FRANÇAIS CP/CE1 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
FRANÇAIS CE2 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
FRANÇAIS CM1 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
FRANÇAIS CM2 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
LANGUE FRANÇAISE CE1 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
LANGUE FRANÇAISE CE2 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
LANGUE FRANÇAISE CM1 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
LANGUE FRANÇAISE CM2 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
LES 3 PETITS COCHONS (4-6 ans) (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
LES CASTORS JUNIORS (9-11 ans) (5"1/4 / 3"1/2) ..... 220 F
PICSOU CHASSEUR DE TRESOR
(9-10 ans / 11-12 ans) (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
LABYRINTHE D'ORTHOPHUS (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F

FRANÇAIS COLLEGE

FRANÇAIS XVI AU XX SIECLE (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
FOLLE LECTURE
DE DON QUICHOTTE (6e) (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
MONTE CRISTO (6e/3e) (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
EUGENIE GRANDET (6e/ Term.) (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
MOTS EN FÊTE (5"1/4) ..... 245 F
LANGUE FRANÇAISE 6e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
LANGUE FRANÇAISE 5e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
LANGUE FRANÇAISE 4e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
LANGUE FRANÇAISE 3e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
ECRIRE SANS FAUTES Vol.1 (6e-3e) (5"1/4 ou 3"1/2) 245 F
ECRIRE SANS FAUTES Vol.2 (6e-3e) (5"1/4 ou 3"1/2) 245 F
LABYRINTHE D'ERRARE (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F

MATHEMATIQUES PRIMAIRE

MATHS CP/CE1 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
MATHS CE2 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
MATHS CM1 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
MATHS CM2 (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
LABYRINTHE AUX 100 CALCULS (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F

MATHEMATIQUES COLLEGE

LA BOSSE DES MATHS V2.1 6e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
LA BOSSE DES MATHS V2.1 5e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
LA BOSSE DES MATHS V2.1 4e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
LA BOSSE DES MATHS V2.1 3e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
MATHS 6e 5e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
MATHS 4e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
MATHS 3e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
FRACTIONS (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
LABYRINTHE AUX 1000 CALCULS (5"1/4 - 3"1/2) ..... 245 F

MATHEMATIQUES LYCEE

LA BOSSE DES MATHS 1ère (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
LA BOSSE DES MATHS Seconde (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F

LANGUES COLLEGE Anglais - Allemand - Espagnol

ANGLAIS DEBUTANT (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
ANGLAIS CONFIRME (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
VISA HYDE PARK 6e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 250 F
BALADE BIG BEN V3 6e-5e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 250 F
ENIGME A OXFORD V3 4e-3e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 250 F
BALADE OUTRE RHIN 6e-5e (5"1/4) ..... 250 F
ENIGME A MUNICH 4e-3e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 250 F
BALADE A COLOGNE (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 250 F
BALADE A SEVILLE (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 250 F
ENIGME A MADRID 4e-3e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 250 F

LANGUES LYCEE - Anglais

ANGLAIS PERFECTIONNEMENT 2e (5"1/4 - 3"1/2) 245 F
ANGLAIS PERFECTIONNEMENT 1re (5"1/4 - 3"1/2) 245 F
ANGLAIS TOP NIVEAU (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
THE LIFT (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F

GEOGRAPHIE COLLEGE

OBJECTIF MONDE 6e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
OBJECTIF MONDE 2 - 5e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
OBJECTIF FRANCE 4e-3e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
OBJECTIF EUROPE (5"1/4) ..... 220 F

SCIENCES NATURELLES COLLEGE

A LA DECOUVERTE DE LA VIE 6e-5e (5"1/4) ..... 220 F
A LA DECOUVERTE DE L'HOMME 4e-3e (5"1/4) ..... 220 F
A LA DECOUVERTE DE LA TERRE (5"1/4) ..... 220 F

ECONOMIE LYCEE

CHALLENGE 1re/Term. (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 295 F

VIE PRATIQUE

NESTOR (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 370 F
CODE FACILE (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 230 F

MICRO BAC

MICRO BAC FRANÇAIS 1re/Term (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
MICRO BAC MATHS C/E 1re/Term (5"1/4 - 3"1/2) ..... 220 F
MICRO BAC MATHS D 1re/Term (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
MICRO BAC MATHS B 1re/Term (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
M.B. PHYSIQUE CHIMIE 1re/Term (5"1/4 - 3"1/2) ..... 220 F
MICRO BAC ALLEMAND (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
MICRO BAC ANGLAIS 1re/Term (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
M.B. ESPAGNOL 1re/Term (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
M.B. GEOGRAPHIE 1re/Term (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
M.B. HISTOIRE 1re/Term (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F

MICRO BREVET

MICRO BREVET FRANÇAIS (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
MICRO BREVET MATHS ALGEBRE (5"1/4 - 3"1/2) ..... 220 F
MICRO BREVET MATHS GEOMETRIE (5"1/4 - 3"1/2) 220 F
MICRO BREVET HISTOIRE (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F
MICRO BREVET GEOGRAPHIE (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 220 F

COMPILATIONS

MULTICOURS 6e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
MULTICOURS 5e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
MULTICOURS 4e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
MULTICOURS 3e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
PC GLOBE (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 490 F
INTERFACE SONORE PC (5"1/4) ..... 199 F

MICRO C

FRANÇAIS

EDUCATIF MATERNELLE PC (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
FRANÇAIS CM PC (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
FRANÇAIS SON PC (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
ORTHO CM PC (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
GRAMMAIRE 6e-5e PC (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F

MATHEMATIQUES

MATHS CE (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
MATHS CM (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
MATHS 3e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
MATHS 4e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
MATHS 5e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
MATHS 6e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
MATHS 2e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
MATHS 1re (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F

LANGUES

ALLEMAND 4e-3e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
ANGLAIS 4e-3e (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F

GEOGRAPHIE / HISTOIRE

GEOGRAPHIE PRIMAIRE (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F
REVOLUTION FRANÇAISE (5"1/4 ou 3"1/2) ..... 245 F

VTA

FRANÇAIS

ORTHOGUS VOL.1 CM/6e (5"1/4) ..... 245 F
ORTHOGUS VOL.2 Collège (5"1/4) ..... 245 F

MATHEMATIQUES

MATHEX JUNIOR 4e-3e (5"1/4) ..... 245 F
MATHEX CADET 6e-5e (5"1/4) ..... 245 F
MATHEX COLLEGE 6e-3e (5"1/4) ..... 299 F
MATHEX BENJAMIN CM (5"1/4) ..... 245 F

PROMOTION SUR LOGICIELS PROFESSIONNELS POUR PC

TRAITEMENT DE TEXTE

WORD V / Microsoft / (V.F.) ..... 3640 F TTC
WORD PERFECT / V5.0 / (V.F.) ..... 4210 F TTC
SPRINT / Borland / (V.F.) 1.5 ..... 2360 F TTC
WORDSTAR 2000 V2 / Micropro / (V.F.) ..... 4730 F TTC
TEXTOR / V4.0 / Talor / (V.F.) ..... 3080 F TTC

GESTION DE BASES DE DONNÉES

D BASE III PLUS / Ashton Tate / (V.F.) ..... 6460 F TTC
FOX BASE + / V2.10 / AB Soft / (V.F.) ..... 9190 F TTC
PARADOX / V2.0 / Paradox / (V.F.) ..... 6520 F TTC
QUATTRO / V1.4 / Borland / (V.F.) ..... 2120 F TTC

TABLEURS

BOEING GRAPH ..... 4030 F TTC
BOEING CALC / Boeing / (V.A.) ..... 4030 F TTC
EXCEL PC / Microsoft / (V.F.) ..... 4090 F TTC
MULTIPLAN III / V3.01 / Microsoft / (V.F.) ..... 2310 F TTC

LOGICIELS INTEGRES

FRAMEWORK III / Ashton Tate / (V.F.) ..... 6400 F TTC
SYMPHONY / V 2.1 / Lotus / (V.F.) ..... 4730 F TTC
LOTUS 1-2-3 V2.01 / (V.F.) + Impress ..... 4250 F TTC
OPEN ACCESS II / SPI / (V.F.) ..... 7100 F TTC
WORKS 2 / Microsoft / (V.F.) ..... 2490 F TTC

LOGICIELS DE PROGRAMMATION

C. COMPILER / V5.1 / Microsoft / (V.F.) ..... 3300 F TTC
PASCAL COMPILER V4.0 / Microsoft / (V.A.) 4260 F TTC

LOGICIELS DE CAO / DAO

AUTOCAD 3D / V9.0 STANDARD + ADEZ ... 36560 F TTC

LOGICIELS DE MISE EN PAGE

PAGE MAKER / V3.0 / Aldus / (V.F.) ..... 7100 F TTC

LOGICIELS DE COMPTABILITE

ORDICOMPTA / V7.0 / Winter Software ..... 4680 F TTC
CIEL COMPTA ET GESTION / Ciel / (V.F.) ..... 920 F TTC

LOGICIELS DE SAUVEGARDE

PC TOOLS DE LUXE 4.3 ..... 690 F TTC

(V.F.) = VERSION FRANÇAISE (V.A.) = VERSION ANGLAISE



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE ATARI

DEPARTEMENT MEGASOFTS ATARI ST

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosité du logiciel pendant les 15 premiers jours d'utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels possible. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.

MEGA COMPILATIONS

AMERICAN DREAMS	259 F
SUPER SKI + HOSTAGES + OPERATION NEPTUNE + BUBBLE GHOST	
ARCADE HITS	249 F
SKWEEK + BUMPY + COBRA	
COMMANDOS	269 F
WANTED + ACTION SERVICE + WARLOCK'S QUEST + SKRULL	
ALBUM TRIAD vol. 1	295 F
Starglider + Defender of the Crown + Barbarian (PSY)	
ALBUM TRIAD vol. 2	249 F
Menace + Tetris + Baal	
CLASSIQUES vol. 1	250 F
Invaders + Glutton + Breakout	
GEN D'OR	249 F
Voyager + RType + International K + Biochallenge	
GIANTS US GOLD	279 F
Out Run + Gauntlet II + 1943 + Street Fighter	
HIT DISK vol. 1	269 F
Gold Runner + Jupiter Probe + Slaygon + Karate Kid 2	
HIT DISK vol. 2	269 F
Time Bandit + Major Motion + Tanglewood + Leatherneck	
LES GUERRIERS	239 F
TNT + Altaïr + Prohibition	
MAGNUM 4	290 F
OPERATION WOLF + AFTER BURNER + DOUBLE DRAGON + BATMAN + BARBARIAN 2	
PRECIOUS METAL	249 F
L'Arche du Cap. Blood + Super Hang on + Xenon + Arkanoïd II	
PREMIERE COLLECTION	249 F
Nebulus + Netherworld + Zynaps + Exolon	
PREMIERE COLLECTION 2	249 F
Eliminator + Mercenary + Blacklash + Custodiant	
SIMULATION HITS	249 F
944 Turbo Cup + Space Racer + Mach 3	
STARS vol.1	199 F
Didact English + Prohibition + Bivouac + L'Arche du Cap. Blood	
STAR WARS TRILOGY	249 F
Star Wars + L'Empire contre-attaque + Retour du Jedi	
STORY SO FAR vol. 1	199 F
Beyond the Ice Palace + Buggy Boy + Ikari Warrior + Battle Ship	
STORY SO FAR vol. 3	199 F
Thundercats + Bomb Jack + Space Harrier + Live & Let Die	
SUPER QUINTET	259 F
Bubble Ghost + Warlock Quest + Bivouac + Passager du Vent 1 et 2	
LES VAINQUEURS	299 F
Forgotten World + Blasterads + Last Duel + Tiger Road + Thunder Blade	
LES JUSTICIERS	239 F
Dragon Ninja + Robocop + Rambo III	
EUROPEAN DREAMS	259 F
Teenage Queen + Bobo + Billiard Simulator + Action Service	

NEWS MEGASOFTS

CABAL	199 F
SUPER CARS	199 F
TENNIS CUP	249 F
BLADE WARRIOR	249 F
INTRUDER	235 F
ARMADA	299 F
AFTER THE WAR	199 F
MANIAC MANSON	249 F
WILD LIVE	199 F
CRAZY SHOT	199 F
DRIVING FORCE	269 F
P 47	249 F
OPERATION THUNDERBOLT	199 F
SPACE HARRIER 2	249 F
BEAST	349 F
GARY LINEKERS HOT SHOT	189 F
GHOST'N GOBBLINS	189 F
KARATEKA	195 F
LAST NINJA 2	245 F
F 29	N.C.*
JUMPING JACKSON	199 F
LOST PATROL	N.C.*
BAD COMPAGNY	245 F
BLUE ANGEL	N.C.*
EAGLES RIDER	245 F
MAUPITY ISLAND	N.C.*
ROCK STAR ST	219 F
X OUT ST	199 F
VROM ST	N.C.*
TOYOTTES ST	N.C.*
DAMES SIMULATOR ST	N.C.*
FATAL GRAVITIE ST	N.C.*
BUBBLE + ST	N.C.*
SIM CITY	N.C.*

JEUX D'ARCADE

AIRBORNE RANGER	220 F
ALTERED BEAST	199 F
BARBARIAN II	185 F
BEVERLY HILL	N.C.*
BLOODY MONEY	245 F
BUMPY	195 F
CASTLE WARRIOR	199 F
CHASE HQ	199 F
DARK CENTURY	235 F
FIRE AND FORGET	265 F
GALACTIC CONQUEROR	245 F
GENIUS	199 F
GIGN OPERATION JUPITER	240 F
MENACE	219 F
NEW ZEALAND STORY	199 F
PAC MANIA	189 F
PERMIS DE TUER	199 F
PURPLE SATURN DAY	235 F
RAINBOW WARRIOR	229 F
RICK DANGEROUS	259 F
ROBOCOP	195 F
STORMLORD	199 F
TARGHAN	245 F
TINTIN SUR LA LUNE	220 F
TITAN	245 F
ASTERIX Le coup du Menhir	245 F
BATMAN THE MOVIE	199 F
CHICAGO 90	249 F
DYNAMITE DUX	199 F
EYE OF HORUS	249 F
KNIGHT FORCE	269 F
POWERDRIFT	259 F
ROLLER COASTER	229 F
SHINOBI	199 F
STRIDER	249 F
TERRY'S BIG ADVENTURE	229 F
WEST PHASER	299 F
XENON II	229 F
1st PERSONNAL PINBALL	229 F
DOUBLE DRAGON 2	199 F
FIRE	219 F
GHOSTBUSTER 2	239 F
GHOST 'N' GOULS	199 F
MIND BENDER	249 F
MOON WALKER	199 F
NINJA WARRIOR	199 F
ONSLAIGH	239 F
TWINWORLD	235 F
XENOPHOBE	269 F
SUPER WONDER BOY	199 F
CHAMBER OF SHAOLING	249 F
LE FETICHE MAYA	249 F
INCORRUPTIBLES	199 F
INDY ARCADE	199 F
WILD STREETS	269 F

SIMULATIONS SPORTIVES

3D POOL	229 F
BILLIARD SIMULATOR	199 F
GAZZA'S SOCCER	269 F
GREAT COURTS	249 F
KICK OFF	255 F
KICK OFF EXTRA TIME	149 F
MICROPROSE SOCCER	240 F
PASSING SHOT	249 F
THE GAMES SUMMER	195 F
TV SPORT FOOTBALL	249 F
WIND SURF WILLY	199 F
BEACH VOLLEY	229 F

SIMULATIONS DE PILOTAGE

CRAZY CARS 2	245 F
F15 STRIKE EAGLE	195 F
F16 COMBAT PILOTE	229 F
FALCON	299 F
FALCON MISSION DISK 1	219 F
FERRARI FORMULA ONE	245 F
FLIGHT SIMULATOR II	370 F
GUNSHIP	239 F
INTERPHASE 3D	249 F
LOMBARD RALLY	195 F
RVF HONDA	269 F
STUNT CAR	229 F
BOMBER	290 F
CONTINENTAL CIRCUS	229 F
ESS	285 F
HARD DRIVING	199 F
HIGHWAY PATROL 2	249 F
SHERMAN M4	249 F
TURBO OUT RUN	249 F
POWER DRIFT	239 F

JEUX DE STRATEGIE

ARCHIPELAGOS	249 F
AUSTERLITZ	259 F
CONFLIT EUROPE	249 F
FULL METAL PLANET	249 F
MILLENIUM 2.2	199 F
POPULOUS	249 F
RED STROM RISING	269 F
SCENARIO POPULOUS	99 F
SILENT SERVICE	219 F
WAR IN THE MIDDLE	229 F
OIL IMPERIUM	249 F
NORTH AND SOUTH	259 F

JEUX DE SOCIETE

BATTLE CHESS ST	249 F
CHESS MASTER 2000	219 F
DAMES GRAND MAITRE	249 F
HOLLYWOOD POKER PRO	245 F
MAXI BOURSE	209 F
SCRABBLE DELUXE	219 F
TEENAGE QUEEN	199 F
TRIVIAL PURSUIT	195 F
TRIVIAL PURSUIT NOËL	245 F

JEUX D'AVENTURES

BLOOD WYCH	245 F
ASTATE	235 F
BLOOD WICH SCENARIO	199 F
DUNGEON MASTER	239 F
EXPLORA II	329 F
HEROES OF THE LANCE	219 F
INDY ADVENTURE	249 F
KULT	275 F
MEURTRES A VENISE	240 F
MORTEVILLE MANOR	169 F
PIRATES	219 F
PORTES DU TEMPS	340 F
QUETE DE L'OISEAU	240 F
TIME OF LORE	219 F
ZAK MC KRACKEN	245 F
BAT	349 F
DRAKKHEN	299 F
CHAOS STRIKE BACK	229 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	249 F

LOGICIELS GRAPHIQUES

CREATOR	990 F
CYBER CAD vers. 1.0	295 F
CYBER CONTROL	595 F
CYBER PAINT 2	695 F
CYBER SCULT	895 F
CYBER STUDIO	800 F
CYBER TEXTURE	595 F
CYBER UNISPEC	595 F
DEGAS ELITE	219 F

* N.C. : NOUS CONSULTER

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE ATARI

DT MEGASOFTS Atari ST

LOGICIELS GRAPHIQUES (suite)

DESSINATEUR	590 F
EASY DRAW 2	730 F
PRINCE MASTER +	440 F
SPECTRUM 512	595 F
STAD	800 F
ZZ DRAFT	395 F
ZZ FUN FACE	285 F
ZZ LAZY PAINT	995 F
ZZ ROUGHT	390 F
DIDOT	690 F
DALI 3	590 F

TRAITEMENTS DE TEXTE

1st WORD +	990 F
BECKER TEXT 2	750 F
EVOLUTION	1390 F
FONTZ !	299 F
REDACTEUR	590 F
SCRIPT	790 F
SIGNUM 2	1450 F
TEXTOMAT	390 F
WORDUP	699 F

TABLEURS + BASES de DONNEES

BECKER CALC (tableur + graoheur)	990 F
CALCOMAT II	595 F
DATAMAT	390 F
MALETTE BUREAUTIQUE (LDW POWER + EMULCOM + ADIMENS)	1500 F
PACK BUREAUTIQUE 520	590 F
PACK BUREAUTIQUE 1040	1290 F
SUPERBASE	595 F
SUPERBASE PRO	1490 F
SUPERBASE PRO 3.0	2490 F

MISE EN PAGE

PUBLISHINGH PARTNER JUNIOR	990 F
PUBLISHING PARTNER MASTER	2490 F
TIMEWORKS PUBLISHER	990 F
CALAMUS	2490 F

LANGAGES

BASIC GFA 3.0	750 F
BASIC OMICKRON	990 F
DEVPACK 2	L750 F
GFA ASSEMBLEUR	590 F
INTERPRETEUR C vers. 2.0	595 F
PACK GFA 3.0 (GFA ASSEMBLEUR)	790 F
MISE A JOUR INTERPRETEUR + COMPILATEUR GFA BASIC 3.5	290 F
LATTICE C	1290 F
MARC WILLIAM'S C	1500 F
OSS PASCAL	800 F
PROFIMAT ASEMBLEURS	485 F
STOS COMPILER	245 F
STOS GAME CREATOR FR	459 F
STOS MAESTRO	299 F
STOS SPRITE 600	199 F
WERKS	360 F

COMPTABILITE

GEST INTEGRALE	2320 F
GESTOCK 90	1779 F
LE COMPTABLE 2	790 F
LE GESTIONNAIRE	590 F
MODULE VENTE	1127 F

LOGICIELS MUSIQUE

LES SEQUENCEURS

BIG BANG	1490 F
CREATOR	2360 F
CUBASE	4000 F
NOTATOR	3990 F
PRO 12	690 F
PRO 24 III	2650 F
STUDIO 24	1150 F
TRACK 24	590 F
MIDI JAZZ	390 F
TRANSTAB	390 F
JAZZ BACK	690 F
BIG BOSS	530 F
JAZZ	315 F
BATTEUR	315 F
BLUES ROCK	295 F
FUNK AND RYTHM'N'BLUES	295 F
PIANO	315 F

LES EDITEURS DE PARTITIONS

MASTER SCORE	2800 F
MUSIGRAPH	1200 F
PROSCORE	1550 F

LES EDITEURS DE SON

FM MELODY MAKER	890 F
MUSIC CONSTRUCTION SET	290 F
ST REPLAY 4	670 F
ST REPLAY PRO	1400 F

EMULATEURS

PC SPEED	2490 F
SPECTRE GCR	3800 F
SUPER CHARGEUR	2890 F

GESTION FAMILIALE

GESTCOMPTE	290 F
GESTION BUDGET PERSONNEL	300 F

(Gestion bancaire + Graphiques + Buget familial permettant de réaliser votre comptabilité personnelle. Gère 10 comptes, 20 postes, 10 CB + nombreuses options).

DIVERS

TURBO ST	390 F
MULTIDESK ST	295 F
REVOLVER ST	490 F
G+ ST	350 F
CRAFT ST	690 F
DACTYTLE ST	350 F
SPACK ST	450 F

Générateur applications graphiques et sonores

UTILITAIRES

SRITE ANIMATOR	390 F
DISCOSCOPIE	490 F
ZZ COM	495 F

EDUCATIFS

CARRAZ

L'OREILLE EN POINTE	N.C.*
L'AXE DES 3-8 ANS (EVEIL)	
ASSOCIE (MULTILANGUES)	249 F
BAMBINO FAIT UN PUZZLE	199 F
BAMBINOURS FAIT UN PUZZLE (MULTIL.)	249 F
BAMBINOURS FORMES & COULEURS	220 F
BARRE L'INTRUS (MULTILANGUES)	249 F
BASE ORTHOGRAPHE/LA DICTEE CE1/CE2	249 F
COLLECTION "JE"/5 LOGICIELS	349 F
LES 1001 VOYAGES	290 F
LE PETIT LECTEUR	290 F
LES PETITS COLORIAGES MALINS 1 & 2	199 F
MELODIK (MEM. MUSICALE 4-10 ANS)	199 F
MEMORISE (MULTILANGUES)	249 F
MIRELA (INIT. SOLFEGE 3-8 ANS)	199 F
RECONNAIS-MOI	199 F
RETROUVES L'HISTOIRE	199 F
RODY ET MASTICO	175 F
TRICAROND (4-10 ANS)	199 F
L'AXE DES 8-12 ANS (EVEIL)	
BASE ORTHOGRAPHE/LA DICTEE CM1/CM2	249 F
TROUBADOURS	229 F
L'AXE CULTUREL ET SCIENTIFIQUE	
AUX ORIGINES DE LA VIE	199 F
VIE ET MORT DES DINOSAURES	220 F
L'AXE LINGUISTIQUE	
D.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 2/5e	199 F
D.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 2/4e	199 F
D.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 2/3e	199 F
D.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 2/2nde	199 F
D.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 2/BTS	199 F
L'AXE LITTERAIRE	
AU TEMPS JADIS	199 F
IL ETAIT UNE FOIS	220 F
LE TEMPS D'UNE HISTOIRE	220 F

NATHAN/COKTEL

FRANÇAIS PRIMAIRE	
APPRENDS-MOI A LIRE 1	245 F
APPRENDS-MOI A LIRE 2	245 F
LANGUE FRANÇAISE CE1	245 F
LANGUE FRANÇAISE CE2	245 F
LANGUE FRANÇAISE CM1	245 F
LANGUE FRANÇAISE CM2	245 F
LES TROIS PETITS COCHONS - 4/6 ans	220 F
LES CASTORS JUNIORS - 9/11 ans	220 F
PICSOU CHASSEUR DE TRESOR 8/10 ans - 11/12 ans	220 F
FRANÇAIS COLLEGE	
LANGUE FRANÇAISE 6e	245 F
LANGUE FRANÇAISE 5e	245 F
LANGUE FRANÇAISE 4e	245 F
LANGUE FRANÇAISE 3e	245 F
ECRIRE SANS FAUTES VOL. 1 - 6e/3e	245 F
ECRIRE SANS FAUTE VOL. 2 6e/3e	245 F
FRANÇAIS XVIe AU XXe SIECLES	220 F
FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE - 6e	220 F
MONTE CRISTO - 6e/3e	220 F
LABYRINTHE D'ERRARE - 11/14 ans	245 F
LABYRINTHE AUX 100 CALCULS	245 F
MATHEMATIQUES COLLEGE	
LA BOSSE DES MATHS V.2.1 - 6e	220 F
LA BOSSE DES MATHS V.2.1. - 5e	220 F
LA BOSSE DES MATHS V.2.1. - 4e	220 F
LA BOSSE DES MATHS V.2.1. - 3e	220 F
MATHS 4e	245 F
MATHS 3e	245 F
LABYRINTHE AUX 1000 CALCULS - 14 ans	245 F
MATHEMATIQUES LYCEE	
LA BOSSE DES MATHS 1e	245 F
LA BOSSE DES MATHS 2nde	245 F
LANGUES COLLEGE Anglais - Allemand - Espagnol	
BALLADE AU PAYS DE BIG BEN V 3	250 F
ENIGME A OXFORD V 3	250 F
VISA POUR HYDE PARK V 2	250 F
ANGLAIS DEBUTANT	245 F
ANGLAIS CONFIRME	245 F
BALLADE OUTRE-RHIN - 6e/5e	250 F
BALLADE A COLOGNE - 6e/5e	250 F
ENIGME A MUNICH - 4e/3e	250 F
BALLADE A SEVILLE	250 F
ENIGME A MADRID 4e/3e	250 F
LANGUES LYCEE Anglais	
THE LIFT	245 F
ANGLAIS PERFECTIONNEMENT 2nde	245 F
ANGLAIS PERFECTIONNEMENT 1re	245 F
ANGLAIS TOP NIVEAU 2nd/1re	245 F
HISTOIRE COLLEGE	
AU NOM DE L'HERMINE - 5e	220 F
GEOGRAPHIE COLLEGE	
OBJECTIF 1 MONDE - 6e	220 F
OBJECTIF 2 MONDE - 5e	220 F
OBJECTIF FRANCE - 4e/3e	220 F
OBJECTIF FRANCE - 4e/3e	220 F
SCIENCES NATURELLES COLLEGE	
LA DECOUVERTE DE LA VIE - 6e/5e	220 F
LA DECOUVERTE DE LA TERRE - 4e/3e	220 F
LA DECOUVERTE DE L'HOMME 4e/3e	220 F
ECONOMIE	
CHALLENGE - 1re/term.	295 F
VIE PRATIQUE	
ATLAS	230 F
CODE FACILE	230 F
MICRO BAC FRANÇAIS - 1re/term	220 F
MICRO BAC MATHS C & E - 1re/term.	220 F
MICRO BAC MATHS D - 1re/term.	220 F
MICRO BAC PHYSIQUE-CHIMIE - 1re/term.	220 F
MICRO BAC ANGLAIS - 1re/term.	220 F
MICRO BAC ALLEMAND	220 F
MICRO BAC ESPAGNOL - 1re/term.	220 F
MICRO BAC GEOGRAPHIE - 1re/term.	220 F
MICRO BAC HISTOIRE - 1re/term.	220 F
MICRO-BREVET FRANÇAIS	220 F
MICRO-BREVET MATHS - ALGEBRE	220 F
MICRO-BREVET MATHS - GEOMETRIE	220 F
MICRO-BREVET HISTOIRE	220 F
MICRO-BREVET GEOGRAPHIE	220 F
COMPILATIONS	
MULTICOURS 6e	245 F
MULTICOURS 5e	245 F
MULTICOURS 4e	245 F
MULTICOURS 3e	245 F
UTILITAIRES	
ANGLAIS POUR LE BAC	460 F
ENGLISH FOR BUSINESS	490 F
BALADE AU PAYS DE L'ANGLAIS - 6e/2nde	720 F

GENERATION 5

DESTINATION MATH CE1-CE2	265 F
DESTINATION MATH CM1-CM2	265 F
DESTINATION MATH 6e-5e	265 F

MICRO C

FRANÇAIS CM	245 F
FRANÇAIS SN	245 F
ORTHO CM	245 F
GUILLOTINE	199 F
GRAMMAIRE 6.5	245 F
MATHS EDUCATIF PRIMAIRE	245 F
MATH CE	245 F
MATH CM	245 F
MATH 6	245 F
MATH 5	245 F
MATH 4	245 F
MATH 3	245 F
MATH 2	245 F
MATH 1	245 F

VTA

ORTHOGUS VOL 1	245 F
ORTHOGUS VOL 2	245 F
MATHEX 6e/5e	245 F
MATHEX 4e/3e	245 F

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

DEPARTEMENT MEGASOFTS AMIGA

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosité du logiciel pendant les 15 premiers jours d'utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels possible. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.

MEGA COMPILATIONS

ACTION AMIGA vol. II	299 F
Deflector + Artura + Cybernoid + Motor Massacre + Technocop	
COMMANDOS	299 F
Wanted + Action Service + Warlock Quest + Skrull	
GEN D'OR	245 F
Ik + Biochallenge + RType + Voyager	
JUSTICIERS	249 F
Dragon Ninja + Robocop + Rambo 3	
MAGNUM 4	290 F
Operation Wolf + Afterburner + Double Dragon + Barbarian 2 + Batman	
MEGA PACK	239 F
Winter Olympiade + Plutos + Suicide + Second Out + Froostbyte F	
PRECIOUS METAL	245 F
Xenon + Arkanoid II + Crazy Car + L'Arche du Cap. Blood	
PREMIER COLLECTION	245 F
Nebulus + Netherworld + Exolon + Zynaps	
STAR WAR TRILOGY	249 F
Star War + L'Empire Contre-Attaque + Le Retour du Jedi	
SUPER QUINTET	269 F
Passager du Vent 1 et 2 + Bivouac + Bubble Ghost + Warlock Quest	
TRIAD	289 F
Barbarian + Starglider + Defender of the Crow	
VAINQUEURS	299 F
Forgotten World + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids	

NEWS / A PARAITRE

CYBERBALL	249 F
HOT ROD	249 F
SCRAMBLE SPIRIT	N.C.*
F 29	249 F
FRED	249 F
LAST PATROL	249 F
MAUPITI ISLAND	249 F
EAGLE RIDER	N.C.*
IVANOHE	249 F
JUMPING JACKSON	N.C.*
DRIVING FORCE	N.C.*
ROCK STAR AMIGA	259 F
BOMBER MISSION	N.C.*
LAST NINJA 2	249 F
NINJA SPIRIT	249 F
CONQUEROR	249 F
ULTIMA 5	299 F
UNREAL	299 F
TV SPORT BASKET (VF)	299 F
BATTLE OF BRITAIN	289 F
BLADE WARRIOR	269 F
VROOM	N.C.*
TERRAIN EDITOR	N.C.*
TOYOTTES	N.C.*
FATAL GRAVITIE	N.C.*
BUBBLE PLUS	N.C.*
MANCHESTER UNITEDS	N.C.*
BLACK TIGER	249 F
TOWER OF BABEL	275 F
P 47	225 F
TENNIS CUP	245 F
HARRICANA	245 F
COLORADO	245 F
LODE RUNNER	N.C.*
HEAVY METAL	N.C.*
ANTAGO	199 F

JEUX D'ARCADE

NINJA WARRIOR	199 F
OLIVER AND CO	245 F
SPACE ACE	430 F

* N.C. : NOUS CONSULTER

CABAL	239 F
INCORRUPTIBLES	245 F
GHOST'N GHOST	249 F
BEAST (SHADOW FO THE)	349 F
KNIGHT FORCE	269 F
MANIC MANSON	249 F
SUPER WONDER BOY	249 F
WILD STREETS	269 F
ALEX MAGIC HAMMER	249 F
BATTLE VALLEY	199 F
BEVERLY HILL COP	245 F
BUMPY	195 F
CASTLE WARRIOR	245 F
CHASE HQ	249 F
CHICAGO 90	249 F
DRAGON NINJA	245 F
DRAGON LAIR	420 F
DOUBLE DRAGON 2	199 F
EYES OF HORUS	219 F
GALACTIC CONQUEROR	245 F
GHOSTBUSTER 2	239 F
INDY ARCADE GAME	199 F
JUNGLE BOOK	229 F
MOONWALKER	219 F
NEW ZEALAND STORY	245 F
OPERATION THUNDERBLOT	239 F
OPERATION WOLF	239 F
PAC MANIA	189 F
PERMIS DE TUER	199 F
RICK DANGEROUS	259 F
ROAD BLASTER	219 F
ROGER RABBIT	229 F
SILK WORM	199 F
SWORD OF SODAN	245 F
SKWEEK	195 F
TARGHAN	239 F
TINTIN SUR LA LUNE	279 F
TITAN	245 F
TWIN WORLD	236 F
ALTERED BEAST	249 F
BATMAN THE MOVIE	239 F
CAPONE (Comp. West Phas.)	199 F
DRAGON SPIRIT	199 F
DYNAMITE DUX	249 F
P.O.W. (Comp. West Phas.)	199 F
POWER DRIFT	259 F
SHINOBI	199 F
SHUFFLE PUCK CAFE	199 F
STRIDER	249 F
TERRY'S BIG ADVENTURE	219 F
XENON II MEGABLAST	229 F
BAD COMPAGNY	249 F
INFESTATION	235 F
PINBALL MAGIC	199 F
SPACE HARRIER 2	249 F
RAINBOW ISLAND	249 F
HIGHWAY PATROL	249 F

SIMULATION SPORTIVE

HORSE RACING	260 F
GAZZA'S SOCCER	249 F
ADIDAS BEACH VOLLEY	269 F
GREAT COURT	249 F
KICK OFF	255 F
SOCCER MICROPROSE	239 F
WIND SURF WILLY	199 F

SIMULATION PILOTAGE

BOMBER	290 F
CRAZY CAR II	245 F
ESS	285 F
FALCON	295 F
FALCON MISSION	219 F
FERRARI FORMULA ONE	265 F
FIRE AND FORGET	245 F
F16 COMBAT PILOT	240 F
F18 INTERCEPTOR	245 F
HARD DRIVING	199 F
LOMBARD RALLYE	240 F
POWERDROME	239 F
TURBO OUT RUN	249 F
TEST DRIVE 2	295 F
R.V.F. HONDA	269 F
SUPER CARS	199 F
PARIS DAKAR	245 F
RALLY CROSS	269 F

JEUX DE STRATEGIE

ARCHIPELAGOS	245 F
AUSTERLITZ	249 F
CONFLIT EUROPE	245 F
FOOTBALLER OF YEAR 2	199 F
LORD OF THE RISING SUN	299 F
NORTH AND SOUTH	259 F
OIL IMPERIUM	245 F
POPULOUS	245 F
SIMCITY	299 F
WAR IN THE MIDDLE EARTH	245 F

JEUX DE SOCIETE

BATTLE CHESS	239 F
CHESS PLAYER	249 F
DAMES GRAND MAITRE	450 F
SCRABBLE	239 F
TRIVIAL PURSUIT	189 F

JEUX D'AVENTURE

BLOOD WYCH	249 F
BLOOD WYCH SCENARY	189 F
DRAKKEN	299 F
DUNGEON MASTER	219 F
EXPLORA II	329 F
FULL METAL PLANET	249 F
INDY ADVENTURE	249 F
IRON LORD	289 F
IT COME FROM THE DESERT	285 F
MANOIR DE MORTEVIELLE	239 F
MEURTRES A VENISE	249 F
MYSTERY OF THE MUMMY	249 F
QUETE DE L'OISEAU	249 F
ROCKET RANGER	305 F
THE KRYSTAL	279 F
VOYAGEURS DU TEMPS	299 F
ZACK MACK KRACKEN	245 F

EDUCATIFS

BIG BEN	250 F
BOSSE DES MATHS	220 F
ENIGME A OXFORD	250 F
FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE	250 F
VISA POUR HYDE PARK	250 F

TRAITEMENT DE TEXTE

BECKER TEXT	750 F
EXCELLENCE	2590 F
KING WORDS 2.0	540 F
PRO WRITE	1050 F
TEXTCRAFT +	750 F

MISE EN PAGE

PAGE SETTER	780 F
PROFESSIONAL PAGE	3690 F
PUBLISHING PARTNER	2490 F

BASE DE DONNEES

DATAMAT	485 F
SUPERBASE PERSONAL	595 F
SUPERBASE PROFESSIONAL	1490 F

TABLEURS

MAXIPLAN 500	1260 F
MAXIPLAN +	1800 F
VIP PROFESSIONAL	1390 F

GRAPHISME

AEGIS ANIMATOR	850 F
AEGIS DRAW 2000	2190 F
AEGIS IMPACT	750 F
AEGIS VIDEOSCAPE 3D	1170 F
ANIMAGIX	890 F
ANIMATE 3D	1290 F
COMIC SETTER	850 F
CAO DESIGNER	1065 F
CAP PRO	3449 F
DELUXE PAINT 3	755 F
DESIGN 3D	900 F
DIGIPAINT III	850 F
DIGIVIEW GOLD 4.0	1719 F
FANTAVISION	499 F
GRABBIT	289 F
MODELER 3D	790 F
PAGE FLIPPER	900 F
PAGE FLIPPER + F/X	1350 F
PHOTOLAB	1195 F
PHOTON PAINT II	650 F
PRINT MASTER +	390 F
THE CALLIGRAPHER	810 F
EMULATION MINITEL ARCHOS	690 F

VIDEO

AEGIS VIDEO TITLER	1050 F
DELUXE VIDEO	660 F
DELUXE VIDEO 3	890 F
DELUXE PRODUCTION	1800 F
PRO VIDEO +	2390 F
TV TEXT	900 F
TV SHOW	900 F
VIDEO GENERIC MASTER	790 F
VIDEO WIPE MASTER	890 F

MUSIQUE

AEGIS AUDIOMASTER II	630 F
AEGIS SONIX	590 F
AMAS	850 F
DELUXE MUSIQUE	660 F
Dr T's	1990 F
MASTER SOUND (échantillonneur)	390 F
PERFECT SOUND	750 F
STUDIO 24	1200 F
SYNTHIA	850 F
TRACK 24	495 F

LANGAGES

BASIC GFA 3.0	750 F
DEVPACK 2.0 ASS	850 F
K SEKAASS	750 F
LATTICE C v 5.0	2590 F
LATTICE C++	4170 F

UTILITAIRES

ULTRA CARD	379 F
DISCOSCOPIE	490 F
EMULATION MINITEL ARCHOS	690 F

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

CONSOLE ATARI 2600

CARTOUCHES DE JEUX POUR ATARI 2600

CARTOUCHES DE JEUX	
GHOSTBUSTER	149 F
WINTER GAMES	90 F
BASKETBALL	90 F
VOLLEYBALL	90 F
FOOTBALL	90 F
TENNIS	90 F
CRYSTAL CASTLE	140 F
Ms PAC MAN	90 F
VANGUARD	90 F
KANGAROO	90 F
SUMMER GAMES	149 F
MOON PATROL	90 F
POLE POSITION	90 F
JOUST	90 F
MARIO BROS	90 F
KUNG FU MASTER	140 F
JUNGLE HUNT	90 F
BATTLEZONE	90 F
BOXING	90 F
RIVER ROAD	99 F
ASTEROIDS	90 F
MIDNIGHT MAGIC	90 F
DESERT FALCON	140 F
Q BERT	90 F
PAC MAN JUNIOR	140 F

PROMOTION

3 cartouches à 90F au choix = 270F

PRIX GENERAL : 250F

CONSOLE NEC

Console NEC Peritel + SAC GENERAL : 1490F TTC
Console NEC Peritel + 1 JEUX GRATUIT + SAC GENERAL 1790F TTC

ADAPTATEUR 3 JOUEURS	299 F
SUPER JOYSTICK	399 F

CARTOUCHES DE JEUX	
DROP ROCK	399 F
NEW ZEALAND STORY	499 F
TIGER ROAD	499 F
SYBARCORE	499 F
STRANGE ZONE	449 F
HONEY IN THE SKY	299 F
GALAGA 88	349 F
BREAK IN	399 F
WATARU	399 F
MOTO ROADER	399 F
SPACE HARRIER	399 F
WORLD STADIUM	399 F
R TYPE 1	449 F
PACLAND	449 F
ROCK ON	449 F
DEEP BLUE	449 F
SON SON 2	449 F
NAXAT OPEN	449 F
SIDE ARMS	449 F
Mr HELL	499 F
CYBER CROSS	499 F
VIGILANTE	499 F
PC KID	499 F
KNIGHT RIDER	499 F
BLOODY WOLF	499 F
HEAVY UNIT	499 F
SHINOBI	499 F
F1 TRIPPLE BATTLE	499 F
ATOMIC ROBO KID	499 F
FINAL LAP TWIN	499 F
TAITO MOTOR BIKE	499 F
TIGER HELI	499 F
P 47	499 F
GUNHED	499 F

CD-ROM + INTERFACE
3990F TTC

DISQUES COMPACT POUR CD-ROM	
GOLDEN AXE	499 F
FINAL CONE II	499 F
ALTERED BEAST	499 F
RED ALERT	499 F
SIDE ARM	499 F
WONDERBOY 3	499 F

CONSOLE SEGA

MASTER SYSTEM +
avec phaser + Hang On + Safari Hunt
1390F

ALEX KIDD	219 F
ALIEN SYNDROME	299 F
ALTERED BEAST	299 F
ASTRO WARRIOR	219 F
BANK PANIC	169 F
BLACK BELT	219 F
BLACK EAGLE 3D	219 F
CALIFORNIA GAMES	219 F
CHOPLIFTER	219 F
GLOBAL DEFENSE	219 F
GREAT BASE BALL	219 F
GREAT BASKET BALL	219 F
GREAT FOOTBALL	219 F
GREAT GOLF	219 F
GREAT VOLLEY	219 F
KUNG FU KID	219 F
MAZE HUNTER 3D	219 F
MY HERO	169 F
OUTRUN 3D	299 F
PENGUIN LAND	219 F
POWER STRIKE	219 F
RAMBO III	299 F
SPACE HARRIER 3D	299 F
SHANGAI	219 F
SHINOBI	299 F
SHOTTING GALLERY	219 F
THUNDERBLADE	299 F
VIGILANTE	219 F
Y'S THE VANISHED WOMENS	219 F
ZAXXON 3D	299 F

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LIBRAIRIE POUR AMSTRAD PC

SYBEX

OUVRAGES GENERAUX

ENVIRONNEMENT MIDI ET APPLICATIONS MUSICALES ..... 148 F
INITIATION A NOVELL NETWARE ..... 248 F

PAO CAO DAO

NOUVEAU MEMENTO AUTOCAD ..... 198 F
AUTOSKETCH AUTOFORMATION ..... 98 F
PAGEMAKER PRATIQUE ..... 310 F

SYSTEMES D'EXPLOITATION

INTRODUCTION A MS-DOS 4 ..... 188 F
MS-DOS 4 AUTOFORMATION ..... 148 F
UNIX 5 PRATIQUE ..... 378 F
NORTON UTILITIES AUTOFORMATION ..... 98 F

LOGICIELS

INITIATION A DBASE IV ..... 188 F
DBASE IV PRATIQUE ..... 338 F
DBASE III + PAR L'EXEMPLE ..... 248 F
FRAMEWORK III PRATIQUE ..... 358 F
INTRO FRAMEWORK III ..... 278 F
INTRODUCTION LOTUS 123 (VERS.3) ..... 258 F
LOTUS 123 (VERS.3) PRATIQUE ..... 310 F
QUATTRO PRATIQUE ..... 360 F
INTRODUCTION WORK 4 ET 5 ..... 198 F
SPRINT PRATIQUE ..... 360 F
INTRO A MS WORKS ..... 148 F
EXCEL PRATIQUE ..... 360 F

COLLECTION MICRO-PASSION

MINITEL ET MICRO ..... 148 F
PROGRAMMATION DES CARTES CGA EGA VGA (AVEC DISQUETTES) ..... 198 F
PROGRAMMATION ORIENTEE OBJET EN TURBO PASCAL (AVEC DISQUETTE) ..... 198 F
8086/8088 FONCTIONNEMENT ET PROGRAMMATION ..... 178 F
MS-DOS PRATIQUE ..... 178 F
DBASE LES BONNES BASES ..... 138 F
PC ET COMPATIBLES DISQUES DURS SANS FAILLE ..... 148 F
PC ET COMPATIBLES BIOS MIS A NU ..... 178 F
PC TOLLS AUTOFORMATION ..... 98 F

COLLECTION POCHES

FICHIERS EN BASIC MODE EMPLOI ..... 78 F
TURBO PASCAL MODE EMPLOI ..... 52 F
TURBO PASCAL MICRO-REFERENCE ..... 96 F
C MODE EMPLOI ..... 52 F
TURBO C MICRO-REFERENCE ..... 96 F
TURBO C MODE EMPLOI ..... 52 F
TURBO C MICRO-REFERENCE ..... 96 F
TURBO C MODE EMPLOI ..... 78 F
MS-DOS MODE EMPLOI ..... 52 F
MS-DOS MICRO-REFERENCE ..... 62 F
DBASE IV MICRO-REFERENCE ..... 96 F
DBASE IV MODE EMPLOI ..... 52 F
FRAMEWORK III MICRO-REFERENCE ..... 62 F
EXCEL MICRO-REFERENCE ..... 96 F
WORD 4 ET 5 MODE EMPLOI ..... 78 F
WORD 5 MICRO-REFERENCE ..... 62 F
PC ET COMPATIBLES MODE EMPLOI ..... 52 F
DISQUES DURS MODE EMPLOI ..... 78 F
PC TOOLS MODE EMPLOI ..... 78 F
NORTON UTILITIES MODE EMPLOI ..... 78 F

PSI

PC ET COMPATIBLES

102 PROGRAMMES PC ET COMPATIBLES . 135 F
CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES (DOS 3.3) ..... 250 F
CLEFS POUR PC/AT & COMPATIBLES ..... 250 F
COMPAGNON DU DISQUE DUR (LE) ..... 295 F
DOMPTEZ VOTRE SOURIS ..... 149 F
GUIDE PETER NORTON DU PROGRAMMEUR PC ..... 295 F
PC, XT, AT MAINTENANCE ET AMELIORATION ..... 200 F
SUPER JEUX PC ET COMPATIBLES ..... 120 F

AMSTRAD PC

CLEFS POUR BASIC 2 SUR AMSTRAD PC . 175 F

LANGAGES : BASIC ET DERIVES

BASIC ET SES FICHIERS T.1 (LE) ..... 135 F
BASIC ET SES FICHIERS T.2 (LE) ..... 120 F
CLEFS POUR TURBO-BASIC - 2e EDITION . 185 F
EXPLORER QUICK BASIC ..... 165 F
EXPLORER TURBO-BASIC ..... 165 F
FICHIERS EN BASIC SUR PC ..... 150 F
GUIDE MICROSOFT DE QUICK BASIC ..... 295 F
GW BASIC PAS A PAS (NLLE EDITION) ..... 95 F
LIVRE DE TURBO BASIC / PC ET COMPATIBLES (LE) ..... 145 F
LIVRE DU BASIC SUR PC ET COMPATIBLES (LE) ..... 145 F
TURBO BASIC ..... 255 F
TURBO BASIC PAS A PAS ..... 105 F

TURBO PASCAL VERSION 5

PASCAL, TURBO PASCAL, PROG. AVANCEE (VERS. 4 ET 5) ..... 295 F
PASCAL, TURBO PASCAL ET ENVIRONNEMENT (V 4 ET 5) ..... 295 F
PROGRAMMER EN TURBO PASCAL (V 4 ET 5) ..... 175 F
ROUTINES EN TURBO-PASCAL (V 4 ET 5) . 295 F
TURBO PASCAL ET FICHIERS V 4 ET 5 ..... 150 F

C ET DERIVES

C ET SES FICHIERS - TURBOC, QUICK C .. 149 F
CLEFS POUR MICROSOFT C 5.0 ..... 190 F
LIVRE DE TURBO C SUR PC ET COMPATIBLES (LE) ..... 145 F
PROGRAMMER EN C ET TURBO C ..... 125 F
TURBO C ..... 265 F
TURBO C PAS A PAS (NOUVELLE EDITION) . 95 F
VARIATIONS EN C ..... 265 F

DIVERS

COBOL SUR PC ET COMPATIBLES ..... 185 F
LIVRE DE TURBO PROLOG (LE) ..... 190 F

SYSTEMES : MS/PC-DOS

APPRENDRE MS-DOS VERSIONS 2 A 4 ..... 145 F
CLEFS POUR MS-DOS ..... 145 F
GUIDE MICROSOFT MS-DOS 3.1 à 3.3 ..... 285 F
GUIDE P.S.I. DU DEVELOPPEUR SOUS MS-DOS ..... 295 F
LIVRE DU MS-DOS 3.1 A 3.3 (LE) ..... 165 F
MS-DOS AVANCE ..... 345 F
MS-DOS PAS A PAS VERS. 2. A 3.3 ..... 135 F
PERSONNALISEZ VOTRE MS-DOS ..... 149 F
PLUS LOIN AVEC MS-PC/DOS ..... 210 F
SYSTEME UNIX (LE) 4e EDITION ..... 145 F

WINDOWS

GUIDE MICROSOFT DE WINDOWS ..... 270 F
PROGRAMMER SOUS WINDOWS : T1 ..... 395 F
PROGRAMMER SOUS WINDOWS : T2 ..... 315 F
WINDOWS EFFICACE ..... 285 F
SUPER MS DOS ..... 285 F

AIDE-MEMOIRE

AIDE-MEMOIRE CHART 3 ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE DBASE III+ ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE DBASE IV ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE DU DISQUE DUR : GESTION, SECURITE ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE EXCEL PC ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE FRAMEWORK II ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE FRAMEWORK III ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE LOTUS 1.2.3 ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE MISE EN PAGE ET TYPOGRAPHIE ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE MS-DOS 3.1 A 3.3 ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE MULTIMATE ADVANTAGE II ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE MULTIPLAN 3 ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE OPEN ACCESS II, TOME 1 .. 50 F
AIDE-MEMOIRE OPEN ACCESS II, TOME 2 .. 50 F
AIDE-MEMOIRE PAGEMAKER 3 PC ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE PARADOX ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE QUATTRO ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE SPRINT 1.5 ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE SYMPHONY 2 ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE TEXTOR 4 ET 5 ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE VENTURA ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE VISIO 4 ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE WINDOWS 2 ET 386 ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE WORD 4 ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE WORDPERFECT ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE WORDSTAR 2000 ..... 50 F
AIDE-MEMOIRE WORKS ..... 50 F

LOGICIELS PROFESSIONNELS PC : DBASE III PLUS

CLEFS POUR DBASE III PLUS ..... 295 F
DBASE ET SES FICHIERS III ET III PLUS ..... 185 F
GUIDE PRATIQUE DE DBASE III PLUS ..... 180 F
PROGRAMMER EN DBASE III ET III PLUS .. 185 F

DBASE IV

APPRENDRE DBASE IV : PROGRAMMATION ..... 250 F
APPRENDRE DBASE IV : UTILISATION ..... 250 F
DBASE ET SES FICHIERS ..... 195 F
PROGRAMMER EN DBASE IV ..... 185 F

EXCEL

APPRENDRE EXCEL PC ..... 285 F
LIVRE D'EXCEL SUR PC, PS ET COMPATIBLES (LE) ..... 225 F
MICROSOFT EXCEL - LE TABLEUR ..... 245 F

LOTUS

APPRENDRE LOTUS 1.2.3. VERSION 2 ..... 295 F
CLEFS POUR LOTUS 1.2.3. VERSION 2 ..... 230 F
LOTUS 1.2.3. PAR PAR L'EXEMPLE ..... 165 F
MEMENTO LOTUS 1.2.3. ET SES ADD-IN ..... 49 F
PRATIQUE DE LOTUS 1.2.3. ET SES MACROS (LA) ..... 245 F

MICRO EDITION PC

LIVRE DE POSTCRIPT (LE) ..... 200 F
LIVRE DE VENTURA (LE) ..... 195 F
PAGE MAKER PC A LA PORTEE DE TOUS T.2 ..... 96 F

MULTIPLAN

CLEFS POUR MULTIPLAN 3 ..... 210 F
GUIDE PRATIQUE DE MULTIPLAN 3 ..... 210 F
LIVRE DE MULTIPLAN 3 SUR PC ET COMPATIBLES (LE) ..... 145 F
MULTIPLAN 3 PAR L'EXEMPLE ..... 145 F

QUATTRO

APPRENDRE QUATTRO ..... 235 F
CLEFS POUR QUATTRO ..... 235 F
DECOUVRIR ET UTILISER QUATTRO ..... 110 F

SYMPHONY

APPRENDRE SYMPHONY 2 ..... 295 F
CLEFS POUR SYMPHONY 2 (NE) ..... 275 F
DECOUVRIR ET UTILISER SYMPHONY 2 ... 180 F

WORD

DEMARRER AVEC WORD SUR PC ET PS ... 295 F
APPRENDRE WORD 4 PC ..... 235 F
CLEFS POUR WORD 4 PC ..... 160 F
GUIDE P.S.I. DE WORD SUR PC PS ET COMPATIBLES ..... 295 F
LIVRE DE WORD 4 SUR PC ET COMPATIBLES (LE) ..... 195 F
WORD 4 EFFICACE SUR PC ET COMPATIBLES ..... 210 F

WORDPERFECT

APPRENDRE WORDPERFECT ..... 285 F
LIVRE DE WORDPERFECT (LE) ..... 145 F

WORKS

APPRENDRE WORKS ..... 225 F
CLEFS POUR WORKS ..... 195 F
DECOUVRIR ET BIEN UTILISER WORKS ... 160 F
WORKS EFFICACE ..... 160 F

AUTRES LOGICIELS PC

APPRENDRE PARADOX ..... 295 F
APPRENDRE SPRINT 1.5 ..... 235 F
AUX COMMANDES DE FLIGHT SIMULATOR, VERS.3 SUR PC ET PS ..... 149 F
CLEFS POUR OPEN ACCESS II ..... 295 F
CLEFS POUR RAPIDFILE ..... 185 F
DECOUVRIR ET UTILISER PC ET TOOLS 5 . 119 F

MICRO APPLICATION

COLLECTION REFERENCES

APPLICATIONS SOUS VENTURA (+ 1 disk 5"1/4) ..... 290 F
APPLICATIONS SOUS VENTURA (+ 1 disk 3"1/2) ..... 290 F
APPLICATIONS SOUS WORD 4.0 ..... 299 F
APPLICATIONS POUR L'INTEGRALE PC+ . 299 F
BIEN DEBUTER SUR PC ..... 149 F
TRANSFERT ET CONVERSION DE DONNEES (5"1/4) ..... 295 F
TRANSFERT ET CONVERSION DE DONNEES (3"1/2) ..... 295 F
DEVELOPPER EN LANGAGE C ..... 349 F
DEVELOPPER SOUS DBASE IV (3"1/2) ..... 299 F
DEVELOPPER SOUS DBASE IV (3"1/2)299 F
DISQUETTE ET DISQUE DUR SUR PC ..... 269 F
LA BIBLE DU TURBO PASCAL ..... 249 F
LA BIBLE DU TURBO PASCAL (+ 2 disks) ... 349 F
LA BIBLE PC - VERSION II ..... 340 F
LA BIBLE PC - VERSION II (+ 2 disks 5"1/4) . 440 F
LA BIBLE PC - VERSION II (+ 2 disks 3"1/2) . 440 F
LE GRAND LIVRE DE DBASE IV ..... 199 F
LE GRAND LIVRE DE PC-TOOLS DELUXE 5 ..... 195 F
LE GRAND LIVRE DE WORD 5 ..... 245 F
LE GRAND LIVRE DE WORD 5 (+ 1 disk 5"1/4) ..... 295 F
LE GRAND LIVRE DE WORD 5 (+ 1 diks 3"1/2) ..... 295 F
LE GRAND LIVRE DES NORTON UTILITIES ..... 199 F
LE GRAND LIVRE DU DISQUE DUR SUR PC ..... 245 F
LE GRAND LIVRE DU TURBO ASSEMBLER ..... 295 F
LE GRAND LIVRE DU TURBO ASSEMBLER (+ 1 disk) ..... 345 F
LE GRAND LIVRE MS/DOS 3.3 ..... 199 F
LE GRAND LIVRE MS/DOS 4.0 ..... 199 F
LE GUIDE DE L'UTILISATEUR PC ..... 129 F
LE LANGAGE MACHINE SUR PC ..... 199 F
LE LIVRE DE L'AT ..... 199 F
LE LIVRE DE L'ATARI PORTFOLIO ..... 169 F
LE LIVRE D'OS/2 ..... 199 F
LE LIVRE DE FLIGFHT SIMULATOR 3 ..... 145 F
LE LIVRE DE PARADOX (+ 1 disk) ..... 349 F
LE LIVRE DE SUPERBASE ..... 169 F
LE LIVRE DE WINDOWS ..... 199 F
LE LIVRE DES IMPRIMANTES SUR PC (+ 1 diks) ..... 299 F
LE LIVRE DU PC BASIC (+ 1 disk 5" 1/4) ..... 299 F
LE LIVRE DU PC BASIC (+ 1 diks 3" 1/2) ..... 299 F
LE LIVRE DU TURBO BASIC ..... 199 F
LE LIVRE DU TURBO PASCAL 5.5 ..... 295 F
LE LIVRE DU TURBO PASCAL 5.5 (+ 1 disk) . 345 F
LES CARTES GRAPHIQUES SUR PC (5" 1/4) ..... 299 F
LES CARTES GRAPHIQUES SUR PC (+ 1 disk 3" 1/2) ..... 299 F
PROGRAMMATION AVANCEE GW/PC BASIC ..... 199 F
PROGRAMMATION AVANCEE GW/PC BASIC (+ 1 disk) ..... 249 F
TRUCS ET ASTUCES DBASE III/PLUS (+ 1 disk) ..... 299 F
TRUCS ET ASTUCES MS-DOS ..... 149 F
LE LIVRE DE L'UPDATE WORD 5.0 ..... 120 F
VIRUS - LA MALADIE DES ORDINATEURS . 149 F

COLLECTION AUTOFORMATION

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR (+ 1 disk) ..... 249 F
AUTOFORMATION EXCEL (+ 1 disk 5" 1/4) . 269 F
AUTOFORMATION EXCEL (+ 1 disk 3" 1/2) . 269 F
AUTOFORMAT. LANGAGE (+ 1 disk 5"1/4) . 290 F
AUTOFORMAT. LANGAGE (+ 1 disk 3"1/2) . 290 F
AUTOFORMATION MS/DOS (+ 1 disk 5"1/4) ..... 349 F
AUTOFORMATION MS/DOS (+ 1 disk 3" 1/2) ..... 349 F
AUTOFORMATION MS-DOS 4.0 (+ 1 disk 5" 1/4 et 3"1/2) ..... 249 F
AUTOFORMATION MS/WORKS (+ 1 disk 5" 1/4) ..... 290 F
AUTOFORMATION MS/WORKS (+ 1 disk 3" 1/2) ..... 290 F
AUTOFORMATION BASIC SUR PC (+ 1 disk 5" 1/4) ..... 229 F
AUTOFORMATION TURBO PASCAL 5.0 (+ 1 disk 5" 1/4) ..... 199 F
AUTOFORMATION TURBO PASCAL 5.0 (+ 1 disk 3" 1/2) ..... 199 F
AUTOFORMATION WORD (+ 1 disk 5" 1/4) . 290 F
AUTOFORMATION WORD (+ 1 disk 3" 1/2) . 290 F

COLLECTION BIEN DEBUTER

BIEN DEBUTER DBASE III/PLUS ..... 99 F
BIEN DEBUTER DBASE IV ..... 99 F
BIEN DEBUTER EXCEL ..... 129 F
BIEN DEBUTER GW/PC BASIC ..... 99 F
BIEN DEBUTER INTEGRALE PC/PC+ ..... 199 F
BIEN DEBUTER LANGAGE C ..... 149 F
BIEN DEBUTER LOTUS 1.2.3 ..... 149 F
BIEN DEBUTER MS/DOS ..... 99 F
BIEN DEBUTER MS/DOS 4.0 ..... 99 F
BIEN DEBUTER MS/WORKS ..... 129 F
BIEN DEBUTER MULTIPLAN ..... 129 F
BIEN DEBUTER SUPERBASE ..... 149 F
BIEN DEBUTER TURBO C & MICROSOFT QUICK C ..... 129 F
BIEN DEBUTER TURBO PASCAL 4.0 ..... 129 F
BIEN DEBUTER TURBO PASCAL 5.0 ..... 99 F
BIEN DEBUTER UNIX ..... 129 F
BIEN DEBUTER WORD ..... 129 F
BIEN DEBUTER WORD 5.0 ..... 129 F

COLLECTION GUIDES SOS

SOS DBASE II/PLUS ..... 59 F
SOS GW/PC BASIC ..... 99 F
SOS LOTUS 1.2.3 ..... 99 F
SOS MS/DOS ..... 49 F
SOS MS/DOS 4.0 ..... 59 F
SOS MS/WORKS ..... 79 F
SOS NORTON UTILITIES ..... 129 F
SOS OPEN ACCESS II PLUS ..... 59 F
SOS PC TOOLS ..... 99 F
SOS PC TOOLS DE LUXE V 5.1 ET 5.5 ..... 99 F
SOS TURBO PASCAL 5.0 ET 5.5 ..... 99 F
SOS WORDPERFECT ..... 99 F

COLLECTION AMSTRAD PC 1512 / 1640

BIEN DEBUTER PC 1512 ..... 149 F
GUIDE DE REF. TECHNIQUE PC 1640 ..... 249 F
GUIDE DE REF. TECHNIQUE PC 1512 ..... 249 F
LE LIVRE DU BASIC 2 ..... 179 F
LE LIVRE DU BASIC 2 (+ 1 disk) ..... 229 F
TRUCS ET ASTUCES PC 1512 ..... 179 F
TRUCS ET ASTUCES PC 1512 (+ 1 disk) ..... 229 F

SERVICE VPC

10, bd de Strasbourg
75010 PARIS

5 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) **EN CONTRE-REMBOURSEMENT :** vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 20 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore, téléphonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42.06.50.50, postes 436 ou 441).

2) **PAR CARTE BLEUE :** vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) **PAR CHEQUE OU CCP :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant à l'ordre de GENERAL VIDEO (voir ci-contre).

4) **PAR MANDAT :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) **A CREDIT :** si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre Mlle TANIA, Responsable Crédit, au (1) 42.06.50.50, poste 458. Si tout vous parait clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Pièces demandées : pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer informatisée.

Si vous ne pouvez vous déplacer ce service est fait pour vous

- **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus
  50 F pour les accessoires et les disquettes vierges
  60 F pour les imprimantes
  120 F pour les machines (Corse, Dom-Tom, nous consulter).

Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F. Tous nos matériels sont expédiés en recommandé.

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10.000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par : ☐ Contre-remboursement
☐ Carte Bleue* ☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* N° de Carte Bleue Date expir. CB

N° Carte Aurore

NOM
Prénom
N° Rue
Code Postal
Ville
Tél.

DESIGNATION — Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Observations du client : .....

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GENERAL depuis le 1/02/1989 OUI☐ NON☐

Date : .....

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

PLUS DE 6500 ENTREPRISES ET COLLECTIVITES NOUS ONT DEJA FAIT CONFIANCE : VOUS AUSSI, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures.

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc...

Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M. N'GOM, M. ALVAREZ ou Mme LE POULL , tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte, après la première commande ;
2°) un financement personnalisé : crédit-bail pour tout matériel d'une valeur supérieure à 10.000 F à condition d'avoir au moins deux exercices d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de récupérer la TVA sur les loyers mensuels.
3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;
4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;
5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;
6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ;
7°) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

ETUDIANTS

NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite.

8990 FRS TTC

ALLER SIMPLE VERS UN FUTUR TOUT EN VGA COULEUR...



Jamais on aurait pu imaginer que le domaine de l'informatique ludique et graphique professionnel et compatible IBM PC aurait pu être utilisé par tous les fans d'informatique !
Cette prouesse nous la devons encore à **PROWIN'S** Un ordinateur construit en France et parfaitement réalisé sur l'idée et le concept de 2 teenagers de 17 ans, **Stanislas ODINOT** et **Vincent COUSINARD**.
Le boîtier est beau, il a été dessiné en France. Il est universel, ce n'est pas une console et il offre la possibilité d'ajouter ou d'incorporer tout ce que le monde informatique offre de merveilleux: lecteurs de disquettes, disques durs, disques optiques, modems, cartes MIDI... Soit plus de 3000 périphériques dénombrés à ce jour...
La Carte Mère est professionnelle, elle est à base d'un Intel 80286/12 Mhz Turbo... Si après le dessin, la musique ou les jeux vous décidez de travailler un langage informatique tel que : Turbo C, Pascal, Basic, Fortran... Ou d'étudier la géographie, l'histoire, la physique, les maths ou la gestion commerciale... C'est facile puisque cet ordinateur est universel...
Le lecteur de disquettes est, au choix, format 5"1/4 capacité 1,2 Mo ou 3"1/2 capacité 1,44 Mo...
Les 2 formats peuvent très bien équiper le même ordinateur **PROWIN'S**.
Les disques durs sont en option, mais du fait qu'ils sont fabriqués à des millions d'exemplaires, leurs prix sont très accessibles 1.949 F TTC pour un 20 Mo, 3.390 F TTC pour 40 ou 60 Mo...
La carte vidéo... Et le moniteur affichent la couleur... Vous pourrez choisir entre l'EGA ou le VGA... C'est à dire entre des résolutions de 640 x 350, 640 x 480, 800 x 600 ou 1024 x 768... Avec des milliers de couleurs et une très haute résolution.

Enfin votre avenir s'ouvre vers tous les horizons de l'informatique... Nous le confirmons, le **PROWIN'S 286** n'est pas une console de jeux, c'est un véritable ordinateur !

PROWIN'S 286-12 VGA... C'EST LE TOP DES ANNÉES 90

Pour 8.990 F TTC le PROWIN'S 286/12 Mhz VGA se compose :

- D'un boîtier universel et d'une alimentation 200 W/ 110-220 V.
- D'une Carte Mère 80286/12 Mhz à architecture universelle et de 512 K de RAM mémoire extensibles à plusieurs Méga-Octets (ex : coût d'une extension de 512 K à 1024 K : 690 F TTC).
- D'un lecteur de disquettes au choix 5"1/4 - 1,2 Mo ou 3"1/2 - 1,44 Mo et son contrôleur multiple.
- D'une carte avec port imprimante parallèle et port série.
- D'un clavier 102 touches avec pavé numérique séparé, garanti par le fabricant 50 000 000 de manoeuvres.
- D'une carte VGA pro 16 bits/256 K extensible à 512 K adressant l'EGA et le VGA jusqu'à la résolution 1024 x 768.
- Et d'un moniteur 14" couleur EGA ou VGA, au choix.

IL EST COMPLET ET EN ORDRE DE MARCHE !

CET ORDINATEUR EST EN VENTE EXCLUSIVEMENT CHEZ :

AZ COMPUTER BORDEAUX
15 rue Saint-Rémi - 33000 BORDEAUX
Tél. : 16-56.51.00.25

AZ COMPUTER BASTILLE
35 Bd Bourdon - 75004 PARIS
Tél. : 40.27.81.07

AZ COMPUTER St-LAZARE
58 rue de Rome - 75008 PARIS
Tél. : 42.93.24.67

AZ COMPUTER PARIS SUD
Z.A. des Montatons - 30 rue Denis Papin
91240 St MICHEL SUR ORGE
Tél. : 60.16.10.18

AZ COMPUTER BALARD
99 rue Balard 75015 PARIS
Tél. : 45.54.24.33/29.52

AZ COMPUTER LYON
70/72 Av. Jean-Jaurès - 69007 LYON
16-78.72.21.10

AZ SORBONNE
22 rue des Ecoles 75005 PARIS
Tél. : 40.51.04.08

Toutes les marques citées ou visualisées sont déposées par leur propriétaire respectif.

UNE LÉGENDE VIENT DE VOIR LE JOUR!..

Ivanhoe



Entrez dans l'ère médiévale et mystique où Ivanhoe, notre héros chevairesque, poursuit une périlleuse quête... Une quête qui ferait fuir la plupart des mortels... Une aventure que la plupart des hommes craindrait!
Enfilez votre armure, prenez votre épée et lancez-vous à l'assaut des pouvoirs magiques du plus diabolique des sorciers, des pirates, de repoussants dragons, et de toute une clique d'êtres hideux dans cette époque de légende.
Une animation superbe par les dessinateurs du film Astérix, et des graphismes sensationnels créent un impact visuel jamais vu dans l'histoire des loisirs interactifs.
IVANHOE – Battez-vous pour votre vie... et pour la légende!

"Entre les décors somptueux et variés, les personnages magnifiques, et l'animation exceptionnelle de ces derniers, on a vraiment l'impression d'être devant un dessin animé interactif." Generation 4 - 97%

"Les décoro et les personnages ont superbement réalisés, ainsi que l'animation qui fait bondir les sprites avec une incroyable rapidité." Joystick - 90%

AMSTRAD

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675