SPECIAL VACANCES !

T.O.L.T

MICROLOISIRS

TORRIDE

LES SOFTS HARD

LUDIC

LE PARCOURS IDEAL DE BARBARIAN

TERRIFIC

LES MEILLEURES SIMULATIONS SPORTIVES

M 3085 - 56 - 25,00 F

3793085025002 00560

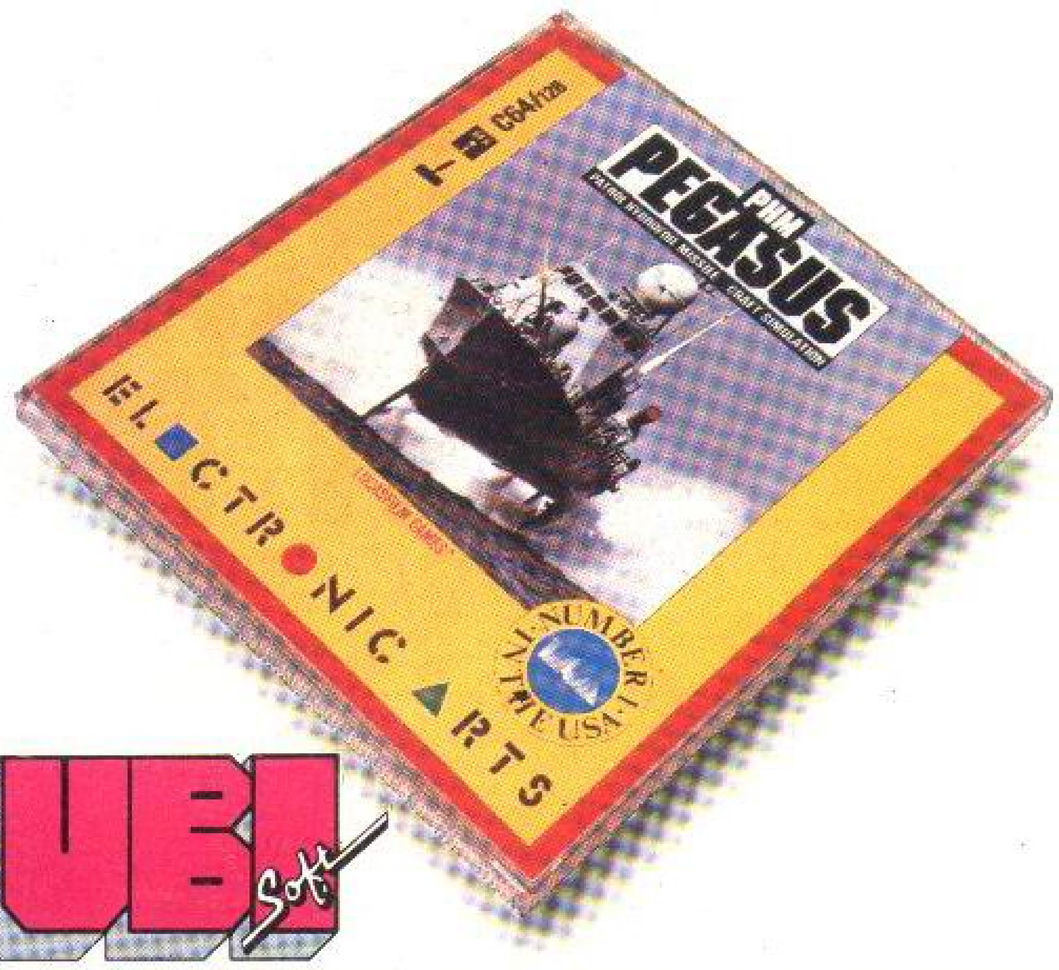
STATE OF THE ART · ART OF THE STATES ·

DECHAINEZ LA PUISSANCE DE VOTRE

7 heures du soir. Vous venez juste de terminer votre diner. Vous devez faire vos devoirs mais quelque chose vous appelle du garage. Une chose qui térrifierait vos voisins, une chose agile, rapide et meurtrière: **Pegasus**, Le "Patrol hydrofoil Missilecraft". La tentation est trop grande.

Maniement authentique des hydroglisseurs utilisés par les alliés de l'OTAN: américains, italiens et israéliens.
Canon de marine de 76mm refroidit par eau, harpon et missiles Gabriel.

Huit missions réalistes avec cartes à l'écran.



UBI Soft

UBI SOFT 1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

TM & © 1987 Lucasfilm Ltd. (LFL). All rights reserved. Electronic Arts, authorised user.
Les écrans sont tirés de la version Commodore 64. Les autres versions peuvent varier.

Electronic Arts software is available on a wide range of home computers including: Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum and Amstrad.

Electronic Arts. 11-49 Station Rd. Langley. Slough. Berkshire. SL3 8YN England.

Tilt vous souhaite
de bonnes vacances et vous
donne rendez-vous
dès le 31 août pour un numéro
de septembre nouvelle
formule encore plus beau, plus
complet et plus critique.
Mais dès septembre pour vous
donner encore plus
d'informations, Tilt met
les bouchées doubles.
Un tilt bis paraîtra
dès le 14 Septembre.

2 TILT PAR MOIS POUR VRAIMENT TOUT VOIR ET TOUT SAVOIR

TILT

MINITEL 3615 TILT

N° 56 JUILLET-AOUT 1988

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tél. : (1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi
RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière
Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert
Rédactrice en chef adjointe
Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction
Francine Gaudard
Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Denis Scherer.
Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre.
Premier maquettiste
Gérard Lavoir
Maquette
Christine Gourdal
Documentaliste
Michèle Gourgousse
Secrétariat
Catherine Van-Cauwenberghe
Ont collaboré à ce numéro
Abdul Alafrez, Eric Cabéria, Daniel Clairet, Laurent Decomble, Pierre Fouillet, Jérémy Gani, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, François Julienne, Kid, Emmanuel Le Coz, Nathalie Meistermann, Jean-Loup Renault, Olivier Rogé, Ivan Roux, Thierry Schiel, Florence Serpette, Brigitte Soudakoff, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreix.
ADMINISTRATION - GESTION
2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.
Editeur
Catherine Innocenti
Directeur de la publicité
Claire Vésine
Chefs de publicité
Adélaïde de Germond
Luc Maranber
Assistante
Claudine Lefebvre
Exécution
Sophie Bazin
Ventes
SOC. Philippe Brunie.
Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60. Tél. vert : 05.21.32.07
Service abonnements
Tél. : (1) 60.65.45.54.
France : 1 an (12 numéros) : 198 F (dont TVA 4%)
Étranger : 1 an (12 numéros) : 285 F
(train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)
Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat
ou virement postal (3 volets)
BP 73 77987 Saint-Fargeau-Pthierry. Cedex.
Promotion
Isabelle Neyraud
Directeur administratif et financier
Jean Weiss
Fabrication
Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles
ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A.
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans
à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger
La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité.
Les anciens numéros de Tilt sont disponibles
Tilt/Service Abonnements
2, rue des Italiens
75440 Paris Cedex 09
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (70 F port compris).
Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de :
TILT
2, rue des Italiens
75440 Paris Cedex 09
Couverture :
Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreix et Lucie Vidéographie
Tirage de ce numéro : 115 000 ex.

TILT JOURNAL

10 **Barbarian II, Nimitz, R-Type..., des tonnes de previews,** le travail acharné des princes-programmeurs d'Ubi Soft, une interview de Lord British, le roi d'*Ultima*, tout sur le nouveau *PC Thomson*...

TILT PARADE

28 **Une impressionnante livraison de hits :** *Capone, Leatherneck, Echelon, Io, Out Run, Crack, Carrier Command, Thundercats, Space Harrier, Star Ray, Gauntlet 2, Bob Morane Océans, Prime Time* et trois merveilles sur *Archimedes* (!), *Zarch, Conqueror* et *Soundsynth*.

TUBES

44 **Plus de cinquante nouveaux logiciels** passés au crible impitoyable des spécialistes de *Tilt*. L'été sera ludique !

COUP D'ŒIL

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

BANZAI

72 **En direct de l'empire des consoles,** les dernières cartouches pour *Sega* et *Nintendo*.

DOSSIER

74 **Sportivement vôtre...** A l'image de la célèbre série télévisée, suivez les péripéties et exploits des trois super-héros recrutés à l'intérieur de la rédaction de *Tilt* : les meilleurs logiciels de sport sur toutes les machines.

KID'S SCHOOL

88 **De très bonnes notes en fin d'année** pour les logiciels pédagogiques qui riment désormais avec ludique. Qualité et originalité.

CHALLENGE

90 **Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les softs roses** sans jamais oser le demander.

ACTUEL

94 **Moi Jane, toi micro !** Micro serait-il synonyme de macho ? Une grande enquête à découvrir d'urgence.

LUDIC

106 **Le *Barbarian* de Psygnosis** vous livre tous les secrets de son univers impitoyable et... un poke magique qui vous rendra invincible !

SOS AVENTURE

108 **Cri et chuchotements.** Suivez *Sherlock Holmes* sur les rives de la Tamise, à moins que vous ne préfériez *20 000 lieues sous les mers* ou la Vendée de 1795 où se trame une dangereuse conspiration...

CHER TILT

120 **Le rendez-vous des lecteurs.** Vos questions et suggestions et les réponses des spécialistes de *Tilt*.

TAM TAM SOFT

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

SESAME/LIVRES ET MICROS

132 **Retrouvez la micro magique** d'Abdul Alafrez et deux programmes très performants sur *ST* et *PC*, et des livres, pour les assoiffés de savoir.

INDEX PETITES ANNONCES

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

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

Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 3e trimestre 1988 - Photocomposition et photogravure : HEI, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

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

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

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

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

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
LES GREMLINS	110/165
COLLECTION KONAMI	110/180
TOP TEN COLLECTION	99/145
10 GREAT GAMES 2	110/190
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
GOLD HITS N.3	110/190
GAME SET & MATCH	129/169
MAGNIFICIENT 7	110/159
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK TRIO	95/145
6 PACK VOL.2	95/145
6 PACK VOL.3	95/145
ALIEN SYNDROME	95/139
ARKANOID 2	89/145
A.T.F	95/145
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BLOOD BROTHERS	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145
CHARLIE CHAPLIN	95/145
CONSPIRATION	145/185
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DARK SCEPTRE	95/145
ENDURO RACER	89/139
GUNSMOKE	95/145
GABRIELLE	139/175
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
HURLEMENTS	/195
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
KARNOV	95/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	199
LAZER TAG	95/145
LA PANTHERE ROSE	99/149
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189
LA CHOSE DE GROTEMBURG	135/175
L'ANGE DE CRISTAL	145/195
L'OEIL DE SETE	145/185
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
NORTHSTAR	95/145
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	95/145
OUT RUN	89/145
PIRATES	/179
PREDATOR	89/145
PLATOON	89/145
PROFESSION DETECTIVE	/225
QIN	/245
ROAD BLASTERS	89/139
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RYGAR	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SPACE RACER	145/195
SPY VS SPY TRILOGY	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	95/145
STARGLIDER	145/195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145/195
TARGET RENEGADE	89/145
TETRIS	95/145
THUNDERCATS	89/139
TRANTOR	89/139
VIXEN	99/139
VENOM STRIKE BACK	95/145
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
COLLECTION KONAMI	110/189
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
MAGNIFICIENT 7	110/169
ALBUM EPYX	99/149
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK TRIO	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
ARKANOID 2	95/145
A.T.F.	89/139
APOLLO 18	95/145
AIRBONE RANGER	145/195
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BIVOUAC	189/189
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/245
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
CORPORATION	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GUTZ	89/139
G.B. AIR RALLY	95/145
GRYZOR	95/145
GETTYSBURG	/390
GUADALCANAL	95/145
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
HERCULES	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
IMPACT	120/169
ICE HOCKEY	110/169
JINKS	95/145
KARNOV	95/145
KNIGHT GAMES 2	95/145
LORD OF CONQUEST	99/169
LAST NINJA	99/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
OUT RUN	95/145
PANDORA	95/145
PAC LAND	95/145
PREDATOR	95/145
POWER AT SEA	99/169
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
ROADWARS	/160
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SAMURAI WARRIOR	95/145
SKATE OR DIE	99/159
SPY VS SPY TRILOGY	95/169
SKYFOX 2	99/149
SUPER STAR SOCCER	95/180
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	85/135
SILENT SERVICE	120/149
TARGET RENEGADE	95/145
THE TRAIN	99/149
TETRIS	95/145
TEST DRIVE	99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
WORLD TOUR GOLF	120/190
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
WORLD CLASS LEARDERBOARD	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LES GEANTS D'ARCADE	120
TOP 10 COLLECTION	120
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
MAGNIFICIENT 7	110
NOW GAMES 5	130
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL.2	95
6 PACK VOL.3	95
ACTION FORCE 2	95
ARKANOID 2	95
A.T.F.	95
BLOOD BROTHERS	95
BASKET MASTER	95
CRAZY CARS	140
CHAMPIONSHIP SPRINT	95
CALIFORNIA GAMES	95
COMBAT SHOOL	89
EARTHLIGHT	11
F 15 STRIKE EAGLE	120
G.B. AIR RALLY	120
GAUNTLET 2	95
GRYZOR	89
GUNSHIP	120
HERCULES	95
HIGH FRONTIER	95
IKARI WARRIOR	95
KARNOV	95
LAZER TAG	95
MATCH DAY 2	89
NIGELL MANSELL	95
OUT RUN	95
PREDATOR	95
P.H.M. PEGASUS	95
PLATOON	89
ROADWAR	95
ROLLING THUNDER	89
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	95
RYGAR	89
RENEGADE	95
ROAD RUNNER	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
SILENT SERVICE	120
TARGET RENEGADE	95
TRANTOR	95

ATARI XL/XE

	C/D
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
BASIL DETECTIVE	110/160
COLONIAL CONQUEST	/390
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
ENCOUNTER	120/169
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GUILD OF THIEVES	/210
GREEN BERET	95/...
KAMPFGRUPE	/390
KNIGHT ORC	189/195
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/...
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
SONS OF LIBERTY	/490
SPY VS SPY 2	89/...
SPY VS SPY 3	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169
WARGAME CONSTRUCTION SET	/290
WINTER OLYMPIADE 88	120/...

PC 1512 & COMPATIBLES

ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	290
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	290
B24	490
BED LAM	225
BOULDERDASH 2	145
CHARLIE CHAPLIN	225
CALIFORNIA GAMES	195
CRAZY CARS	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CRASH GARRET	269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	190
DECISION IN THE DESERT	290
DRILLER	210
DIG DUG	190
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
I'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
GOLD HITS	195
GAUNTLET	245
GRYZOR	185
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
IMPOSSIBLE MISSION 2	245
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	290
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JEANNE D'ARC	285
JINXTER	245
JET	490
KARATEKA	290
KAMPFGUPPE	350
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3)	295
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
LOCK ON	290
LA MARQUE JAUNE	245
LE MAITRE DES AMES	215
MANHATTAN DEALERS	265
MINI PUT	245
MACH 3	215
MICRO SCRABBLE	290
MECH BRIGADE	290
P.H.M. PEGASUS	225
PIRATES	225
PC 1512 HITS	225
PSI 5	290
POLICE QUEST	245
PROHIBITION	220
PHANTASIE 3	290
QIN	269
RAMPAGE	290
RAD WARRIOR	245
STARQUAKE	195
SPACE RACER	185
STRIP POKER 2	169
STRIKE FORCE HARRIER	290
SUPER SKI	275
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	245
S.D.I.	275
STARGLIDER	195
SILENT SERVICE	225
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	269
U.M.S.	225
ULTIMA 3	225
ULTIMA 4	225
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
WIZBALL	185
3 D HELICOPTER	190

ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX	239
ALIEN SYNDROME	185
ARKANOID 2	195
ARKANOID	120
BEYOND THE ICE PALACE	185
BUGGY BOY	195
BUBBLE BOBBLE	175
BARD'S TALES	225
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
CHARLIE CHAPLIN	195
CAPTAIN AMERICA	195
CARRIER COMMAND	220
CHESS (PSION)	295
CHESSMASTER 2000	225
CRAZY CARS	225
DONGEON MASTER	245
DEFENDER OF THE CROWN	269
EXPLORA	345
ENDURO RACER	145
FOUNDATIONS WASTE	290
F15 STRIKE EAGLE	195
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GOLDRUNNER 2	195
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
IKARI WARRIOR	195
IMPOSSIBLE MISSION 2	185
INTERNATIONAL SOCCER	185
JEANNE D'ARC	280
KILLDOZERS	195
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3)	290
LES GEANTS DE L'ARCADE	245
LES CLASSIQUES	245
LEGEND OF SWORD	245
LORD OF CONQUEST	225
LES MAITRES DE L'UNIVERS	195
LEATHERNECK	225
LA PANTHERE ROSE	225
L'ANGE DE CRISTAL	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	225
LEADER BOARD	175
MANHATTAN DEALER	225
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OBLITERATOR	225
OUT RUN	195
PANDORA	195
POWER STRUGGLE	190
PREDATOR	225
POLICE QUEST	225
QIN	235
ROAD BLASTER	245
ROADWARS	195
RETURN TO GENESIS	195
ROLLING THUNDER	195
RAMPAGE	140
ST ADVENTURE CREATOR	490
STARQUAKE	185
SPITFIRE 40	185
SUPER SKI	225
SPACE HARRIER	195
SECONDS OUT	185
STRIP POKER 2	195
SUPER SPRINT	140
STAR WARS	175
STAR TREK	175
TARGET RENEGADE	225
TOP GUN	119
TRANTOR	195
TEST DRIVE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TERRORPODS	195
U.M.S.	225
ULTIMA 4 FRANÇAIS	295
VERMINATOR	225
VIXEN	225
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	295
VOYAGER 10	285
WHERE TIME STOOD STILL	195
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	185

NUTT.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

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

AMIGA

AARGH	245
ANNALES DE ROME	285
ARKANOID	245
ART OF CHESS	249
BADCAT	225
BOBBLE BUBBLE	245
BARBARIANS	195
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	290
CHESSMASTER 2000	195
CAPONE	285
CRACK	290
CALIFORNIA GAMES	290
CRAZY CARS	245
DESTROYER	225
DEFENDER OF THE CROWN	315
EMPIRE	490
EXPLORA	350
FLIGHT PATH 737	120
FERRARI FORMULA ONE	260
FORMULA ONE GD PRIX	190
FLIGHT SIMULATOR 2	335
G.B. AIR RALLY	195
GARRISON	245
GRID START	99
HOLLYWOOD POKER	120
INDOOR SPORT	195
JINKS	225
JEANNE D'ARC	345
JET	450
JUMPJET	169
KARTING GRAND PRIX	145
KING OF CHICAGO	290
KING QUEST TRIPLE PACK	290
LEATHERNECK	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	340
LA PANTHERE ROSE	195
LEADER BOARD	215
MANHATTAN DEALERS	245
MACH 3	220
MARBLE MADNESS	195
NORTHSTAR	195
OBLITERATOR	245
PINBALL WIZARD	195
POWER STRUGGLE	245
PERSECUTOR	195
PORT OF CALL	369
RETURN TO ATLANTIS	199
ROLLING THUNDER	225
ROADWARS	195
SPACE RACER	185
STRIKE FORCE HARRIER	295
STRIP POKER 2	145
SECONDS OUT	199
STAR WARS	245
SILENT SERVICE	245
THE THREE STOOGES	295
THEXDER	240
TRANTOR	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TERROR PODS	195
TEST DRIVE	325
VOYAGE CENTRE TERRE	339
WIZBALL	245
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	195

CONSOLE SEGA

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

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

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

JEUX :

AFTER BURNER	279
ALIEN SYNDROME	245
ALEX KIDD	195
ACTION FIGHTER	195
ASTRO WARRIOR / PIT POT	195
BANK PANIC	149
BLACK BELT	195
CHOPLIFTER	195
ENDURO RACER	195
F16 FIGHTER	149
FANTASIE ZONE	195
FANTASIE ZONE 2	249
GLOBAL DEFENSE	195
GREAT GOLF	195
GREAT FOOTBALL	195
GREAT BASKETBALL	195
GREAT BASEBALL	195
GREAT VOLLEYBALL	195
GANGSTER TOWN	195
GHOST HOUSE	149
KUNG FU KID	195
MISSILE DEFENSE 3D	195
MY HERO	149
OUT RUN	230
PRO WRESLING	195
QUARTET	195
RESCUE & MISSION	195
ROCKY	249
SPY VS SPY	149
SECRET COMMAND	195
SUPER TENNIS	149
SPACE HARRIER	249
SHOOTING GALLERY	195
TEDDY BOY	149
TRANSBOT	149
THE NINJA	195
WORLD SOCCER	195
WORLD GRAND PRIX	195
WONDERBOY	195
ZAXXON 3D	245
ZILLION 2	195
ZILLION	195

JOYSTICKS SEGA :

SPEED KING SEGA	180
CONTROL STICK	160

APPLE

B 24	260
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	250
BARD'S TALE	250
BARD'S TALE 2	250
BARD'S TALE 3	250
BATTLE CRUISER	590
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	245
CALIFORNIA GAMES	350
COMMANDO	350
CHESSMASTER 2000	250
DIG DUG	190
DEATH SWORD	245
DONDRA	290
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	195
ECHELON	340
EARTH ORBIT STATION	225
GUILD OF THIEVES	199
FIGHT NIGHT	260
FLIGHT SIMULATOR 2	430
F15 STRIKE EAGLE	230
GAUNTLET	245
IKARI WARRIOR	320
INDOOR SPORT	295
INFILTRATOR 2	250
JET	430
SCENERY DISK 1 a 7 l'unité	195
SCENERY DISK N. 11	240
KING QUEST 3	390
KARATEKA	320
KUNG FU MASTER	190
LEGACY OF THE ANCIENT	225
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	225
PAPERBOY	290
PIRATES	350
PANZER STRIKE	295
P.H.M. PEGASUS	225
PHANTASIE 1	390
PHANTASIE 2	390
PHANTASIE 3	290
RING OF ZILFIN	250
RAD WARRIOR	245
SUPER BOULDERDASH	190
SPACE QUEST 2	290
SONS OF LIBERTY	345
SHARD OF SPRING	250
SPINDIZZY	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	169
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	245
SILENT SERVICE	285
SUMMER GAMES	195
SUMMER GAMES 2	195
TOMAHAWK	290
THUNDERCHOPPER	245
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 3	360
ULTIMA 5	590
WARSHIP	390
WINTER GAMES	250
WINTER GAMES	195
WIZARD CROWN	290

APPLE 2 GS

BARD'S TALES	420
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
LEGACY OF THE ANCIENT	390
MARBLE MADNESS	290
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SPACE QUEST	450
SHANGAI	450
THEXDER	290
WORLD TOUR GOLF	390

MACINTOSH

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

JOYSTICKS

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

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES
DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /... :

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

APPLE / C64 / ATARI XL :

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

MATERIEL

MATERIEL ATARI ST

520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4480
520 STF + COULEUR SC1425	5490
520 STF + COULEUR 8801	5490
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR 8801	7490
1040 STF + COULEUR SC1425	7490

MEGA ST :

MEGA ST2 + MONOCHROME H.R.	9450 HT
MEGA ST2 + COULEUR	10750 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME H.R.	12450 HT
MEGA ST4 + COULEUR	13750 HT
MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804	19950 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804	22950 HT

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA	1990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA	4490
CUMANA 3''5 DF 1 MEGA	1650
CUMANA 5''1/4-1 MEGA	2190

MONITEURS ATARI :

MONOCHROME HR.SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR SC1224	2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS :

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

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

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2590
STAR LC10 7 COULEURS	2890
STAR NB 24/10	5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

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

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

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

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris

carte bleue CB

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL _____

Date d'expiration –/– Signature _____

TITRES	PRIX

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

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

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

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

TI 56

TOUS LES LOGICIELS
DES JEUX ET DES APPLICA

LES LOGICIELS FIREBIRD SILVER :
DES JEUX-MICRO POUR TOUS,
DES NOUVEAUTES POUR TOUS,
DES PRIX POUR TOUS !

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

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

DE NOMBREUX TITRES DISPONIBLES

AMSTRAD CPC

ALBUM 4 AS DIGITAL	C/D	135/199 F
APOCALYPSE	C/D	140/220 F
AQUANAUTE	D	159 F
ARCADE ACTION	C/D	129/229 F
ATOMIK	C/D	119/159 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
BLACK LAMP	**C/D**	**89/149 F**
BOBO	**C/D**	**149/199 F**
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/149 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
CHAMPION SHIP SPRINT	C/D	99/159 F
COFFRET CADEAU FIL N°1	C/D	145/195 F
COLLECTION KONAMI	C/D	129/229 F
COMPILATION GREMLIN	**C/D**	**129/229 F**
CORPORATION	C/D	99/149 F
CRASH GARRET	D	220 F
ERE HITS N°2	C/D	150/230 F
ERE HITS N°3	C/D	150/230 F
FREDDY HARDEST	C/D	95/159 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	99/149 F
FLYING SHARK	C/D	89/149 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GEE BEE AIR RALLY	C/D	99/149 F
GOLD HITS N°3	C/D	129/229 F
GOTHIK	**C/D**	**89/149 F**
IMAGINE'S ARCADE HITS	C/D	119/199 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	**C/D**	**109/159 F**
JINXTER	**D**	**199 F**
KARNOV	C/D	99/149 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	**D**	**220 F**
LA PANTHERE ROSE	C/D	120/190 F
LEGENDE	D	149 F
LE JEU DU ROY	**C/D**	**99/149 F**
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1	C/D	119/159 F
LES GEANTS D'ARCADE	C/D	129/229 F
LES HITS DE L'AVENTURE	D	250 F
LES PRIVES	C/D	140/190 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
MALLETTE JEU FIL N°1	C/D	195/245 F
MALLETTE JEU FIL N°2	C/D	149/195 F
MARQUE JAUNE	C/D	290/290 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 F
OUT RUN	C/D	109/159 F
PIRATES	D	149 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PREDATOR	C/D	99/149 F
PROHIBITION	C/D	120/190 F
RAMPAGE	C/D	99/159 F
RASTAN	C/D	99/159 F
ROLLING THUNDER	C/D	109/159 F
RYGAR	C/D	109/159 F
SALOMONS KEY	C/D	99/159 F
SCRABBLE	C/D	195/245 F
SPORTS PACK	C/D	199/299 F
SUPER HANG ON	C/D	99/149 F
SUPERSPRINT	C/D	99/149 F
TEXTOMAT	D	450 F
TURBO PASCAL	D	795 F
WESTERN GAME	C/D	120/190 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

APPLE II

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

ATARI ST

ARTIST	D	495 F
BARBARIAN	D	159 F
BECKER TEXTE	D	750 F
BIVOUAC	D	190 F
BLACK LAMP	D	199 F
BOBO	D	190 F
BUBBLE BOBBLE	D	189 F
CALCOMAT PLUS	D	750 F
CALCOMAT 2	**D**	**890 F**
CAPTAIN BLOOD	D	315 F
CARRIER COMMAND	D	249 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
DIEUX DE LA MER	D	195 F
DRIVER ATARI LASER	D	195 F
ENDURO RACER	D	249 F
ERE HITS ATARI	D	249 F
FLEET STREET PUBLISHER	D	990 F
F15 STRIKE EAGLE	D	249 F
GENESIS	D	199 F
GFA COMPILATEUR ST	D	495 F
GFA VECTOR	D	495 F
GUNSHIP	D	249 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	**D**	**245 F**
JINXTER	D	249 F
KNIGHTMARE	D	199 F
L'ANGE DE CRISTAL	D	250 F
LA MARQUE JAUNE	D	290 F
LA PANTHERE ROSE	D	250 F
LE JEU DU ROY	**D**	**245 F**
LES GEANTS D'ARCADE	D	269 F
LES GUERRIERS	D	250 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
OUT RUN	**D**	**245 F**
PACK 520 ST MICRO-APPLICATION	D	590 F
PACK 1040 ST MICRO-APPLICATION	D	1 850 F
PREDATOR	D	199 F
PROFIMAT	D	495 F
QIN	**D**	**290 F**
RAMPAGE	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SLAP FLIGHT	D	195 F
STAFF X29	D	220 F
STAR TREK	D	195 F

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

93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T:48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevran T:43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T:48 20 12 15

94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier:39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T:34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82

06400 CANNES angle rue Hoche T:93 38 82 83
06000 NICE 122, bd Gambetta T:93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T:93 80 87 87
10000 TROYES 7, rue de la République T:25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T:90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barnéoud. Bât. B T:42 02 54 45

13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T:91 78 80 61
13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:94 45 08 67
14000 CAEN 89, rue Bernières T:31 86 65 30
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T:46 67 24 56
18000 BOURGES 13, place Gordaine T:48 65 80 32
21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T:80 46 58 88
25000 BESANÇON C.C. Châteaufarine, rte Dole T:81 52 26 03
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Cær-Normanville T:32 31 17 17
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T:37 21 28 28
30000 NIMES Bd Salvator Allende T:66 29 87 96
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T:61 23 90 94
31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaurès T:61 62 90 36

EN VENTE CHEZ NASA
TIONS PROFESSIONNELLES

COMMODORE AMIGA

SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
VOYAGER 10	**D**	**269 F**
WARLOCK'S QUEST	D	220 F
WESTERN GAME	D	250 F
WIZBALL FUTURE	D	249 F

BOBO	**D**	**249 F**
BUBBLE BOBBLE	D	199 F
BUBBLE GHOST	**D**	**250 F**
CAO 3D	**D**	**1 490 F**
CARRIER COMMAND	**D**	**249 F**
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
GARRISON	D	269 F
GEE BEE AIR RALLY	D	199 F
GOLDEN PATH	D	199 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	349 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
JINXTER	D	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	**D**	**350 F**
LA PANTHERE ROSE	D	250 F
LEADER BOARD	D	269 F
LES PASSAGERS DU VENT 1+2	D	290 F
MACADAM BUMPER	**D**	**350 F**
SHANGAI	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
UMS	**D**	**249 F**
WESTERN GAME	D	250 F
WINTER GAMES	D	269 F
WORLD GAMES	D	269 F

COMMODORE 64

AGHAMIX	C/D	99/149 F
AIR BORNE RANGER	C/D	149/199 F
ALBUM EPYX	C/D	135/225 F
BLACK LAMP	C/D	89/149 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/129 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
COLLECTION KONAMI	C/D	129/229 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GEE BEE AIR RALLY	D	149 F
GOTHIK	**C/D**	**89/149 F**
GUNSHIP	C/D	145/195 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	119/159 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
PIRATES	C/D	149/199 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PROJECT STEALTH FIGHTER	C/D	149/199 F
SALOMON'S KEY	C/D	99/159 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

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

ALBUM EPYX	D	290 F
ARMORIK LE VIKING	D	249 F
BOBO	**D**	**199 F**
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
ECHECS 3D	D	195 F
ELITE	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	249 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
GUNSHIP	D	349 F
JINXTER	D	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	D	290 F
LA MARQUE JAUNE	D	290 F
LE JEU DU ROY	D	245 F
LIVINGSTONE PRESUME	D	249 F
MACADAM BUMPER	**D**	**289 F**
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
MALLETTE PRACTI	D	999 F
MICRO-SCRABBLE	D	245 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
MULTIPLAN JR	D	699 F
PC GOLD HITS	**D**	**249 F**
PIRATES	D	249 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	D	999 F
PRACTIBASE	D	399 F
PRACTICALC	D	399 F
PRACTITEXTE	D	399 F
QIN	D	295 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F
STARTREK	**D**	**249 F**
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TEXTOMAT	D	820 F
THE LAST MISSION	D	249 F
TRESORERIE	D	990 F
TURBO BASIC	D	1 180 F
TURBO DRIVER	D	245 F
TURBO PASCAL	D	1 180 F
TURBO TUTOR	D	395 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
WORD JR	D	1 175 F

THOMSON

AQUANAUTE	C/D	145/195 F
ATHLETES	C/D	140/190 F
ATOMIK	C/D	145/195 F
BOBO	C/D	140/190 F
ENDURO RACER	C/D	145/195 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	145/195 F
FLASH POINT	C/D	145/195 F
GAME OVER	C/D	145/195 F
LES MUTANTS	D	195 F
MAGIC CUB N°2	C/D	195/195 F
MALLETTE CREATION	CAR	595 F
MALLETTE JEU FIL	C/D	195/245 F
MISSIONS EN RAFALE	C/D	145/195 F
PACK THOMSON N°2	C/D	195/245 F
RENEGADE	**C/D**	**145/195 F**
SCALEXTRIC	C	175 F
SLAP FLIGHT	C/D	145/195 F
SPORTS D'ETE	**C/D**	**145/195 F**
TENNIS + CARTE DU CIEL	D	245 F
TOP GUN	**C/D**	**145/195 F**
TOUT SCHUSS	C/D	145/195 F
VOL SOLO + NUIT DES TEMPLIERS	D	245 F
WIZBALL	C/D	145/195 F

NASA électronique

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

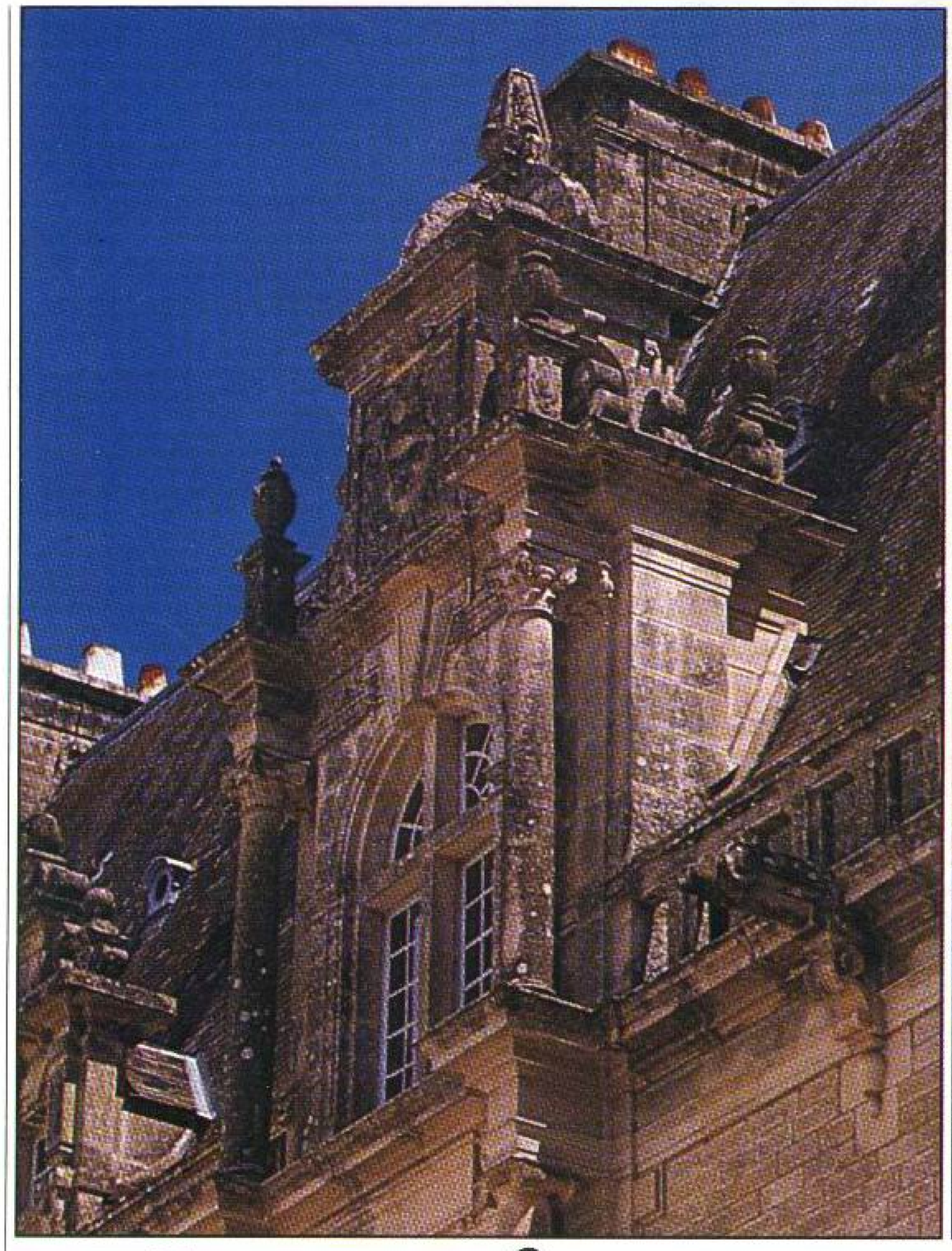
C : CASSETTE - D : DISQUETTE - CAR : CARTOUCHE

33000 BORDEAUX 23, cour de l'Intendance T:56 44 93 01
34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T:67 31 75 38
34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T:67 50 02 49
37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T:47 28 21 30
38130 ECHIROLLES 12, cours Jean Jaurès T:76 09 10 09
38120 St EGREVE Gal. March. 2, rue des Abattoirs T:76 75 45 50
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T:77 72 36 00
42000 St ETIENNE 32, rue de Rochettes Monthieu T:77 34 19 85
44000 NANTES Place du Change T:40 48 19 96
45140 St JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T:38 43 51 20
47000 AGEN 90, bd de la République T:53 66 93 99
49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T:41 86 11 00
50100 CHERBOURG 12, route de Paris T:33 20 52 52
54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T:83 35 70 92
58000 NEVERS 1, avenue Hoche T:86 21 50 40

59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T:27 29 36 90
59000 LILLE 59, rue Nationale T:20 54 83 47
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Centre Com. V2 T:20 91 47 85
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T:44 86 00 02
64000 ANGLET Centre Mercure 6, avenue J.-L. Laporte T: 59 52 40 98
62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T:21 56 98 10
62100 CALAIS Centre Com. Continent T:21 34 90 77
62950 NOYELLES GODAULT »Centre Com. Auchan T:21 49 77 01
64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T:59 30 64 66
65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T:62 51 21 21
66000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T:68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00

68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T:78 33 68 01

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



. Photos Jérémy Gani

Les princes programmeurs de Brocéliande

Comment faire travailler une équipe de programmeurs dont l'apparente décontraction cache mal une indéniable compétence ? La réponse d'Ubi Soft est simple : les réunir dans un endroit calme afin de catalyser leurs talents. En l'espèce, ce lieu c'est le château Ubi Soft.

S'il existe un problème commun à tous les éditeurs de logiciels, c'est bien celui qui consiste à créer une ambiance permettant aux programmeurs, graphistes et autres musiciens de donner pleine mesure à leurs capacités respectives mais aussi communes.
En effet, la notion d'équipe de développement est désormais incontournable dans le domaine du logiciel.
Ubi Soft a résolu de façon originale et inattendue ce problème : cette société s'est offert un château, tout simplement...
Situé en Bretagne, dans la région de Rennes, à quelques encablures de la légendaire forêt de Brocéliande d'où est issu le mythe de Merlin l'enchanteur et du roi Arthur, ce château de style bien particulier s'avère très impressionnant. Jugez-en par vous-même : le parc compte environ 273 hectares et le mur d'enceinte un peu moins de dix kilomètres de long. Notez d'autre part que la superficie moyenne d'une chambre du premier étage est de l'ordre de quatre-vingts mètres carrés et que la hauteur des plafonds s'élève aux alentours des cinq mètres soixante. Relativement récent (il a été construit entre 1890 et 1905), ce château pose bien entendu un certain nombre de problèmes inhérents à ce type de construction. Effectuer une tâche aussi courante que le ménage relève ici des travaux d'Hercule.
De même, mettre en place des équipes de programmeurs nécessite certains aménagements car il est évident que l'architecte de l'époque ne pouvait prévoir l'infrastructure nécessaire...
Ainsi, un peu plus de huit cents mètres de câbles électriques ont été posés et cela ne suffit pas encore ! Il est donc normal que l'accord, qui fixe les règles d'occupation du château par la société, définisse la répartition des tâches entre les actuels propriétaires qui résident sur place et Ubi Soft.
Comme nous l'a indiqué Yves Guillemot, la société Ubi occupe une partie du château en échange de quoi elle finance et effectue les travaux de restauration nécessaires, tout en respectant le cadre et l'intégrité du mobilier qui, signalons-le, a été réalisé spécialement pour ce château. A charge des propriétaires d'entretenir le parc et de préserver les plantations et arbres rudement mis à l'épreuve par les tempêtes qui

firent rage en Bretagne fin 1987 et rayèrent de la carte environ un tiers de la forêt...
Le but avoué d'Ubi Soft est de faire de ce château un lieu privilégié où pourront se retrouver des programmeurs mobilisés autour d'un développement en cours. Ainsi, à l'heure actuelle, une quinzaine de programmeurs vivent et travaillent sur sept projets d'ores et déjà vendus à Epyx dont certains vous sont présentés en preview (voir *Tilt Journal* p.20).
Vendre et programmer ensuite ? Voilà une technique originale mais c'est bel et bien de cette manière que les choses se sont passées, comme nous le confirment Christine Quémard et Yves Guillemot. En fait, les premiers contacts entre éditeurs américains et Ubi Soft ont eu lieu au CES de Las Vegas de janvier 1988 où les éditeurs américains majeurs sont venus sur le stand Ubi afin de voir les produits présentés. Dans un second temps, Yves Guillemot s'est rendu aux USA pour y rencontrer à trois reprises toutes les sociétés intéressées par cette gamme et finalement a signé avec Epyx.
Pourquoi cette société plutôt qu'une autre ? De nombreux éditeurs étaient intéressés par quelques uns des produits Ubi et non par l'ensemble de la gamme,comme Epyx... D'autre part, signalons que la marque Ubi sera écrite en clair sur les logiciels distribués par Epyx aux USA. A terme, le but est donc d'implanter cette marque directement aux Etat-Unis sans pour autant remettre en cause l'actuel accord avec Epyx.
D'après Gérard Guillemot cela va même plus loin : c'est la production Ubi, caractérisée par la recherche de performances graphiques et sonores mais aussi par l'originalité des scénarios.

***Yves et Gérard Guillemot ainsi que Christine Quémard littéralement absorbés par* Tilt.**

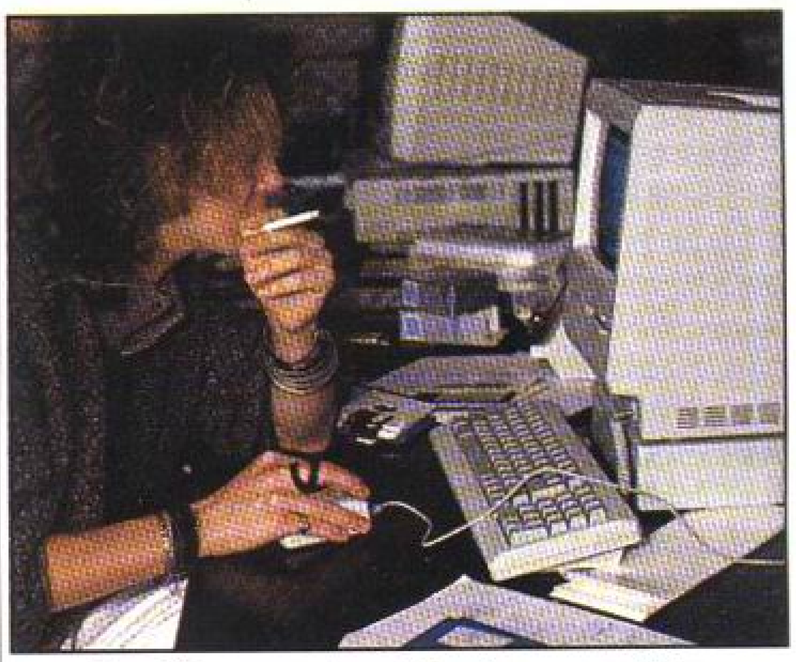
qui intéresse Epyx. C'est pourquoi de véritables relations de partenariat s'instaurent entre les deux sociétés qui n'hésitent pas à échanger leurs trucs de programmation. La raison est évidente : l'orientation vers l'export nécessite des budgets de développement plus lourds que ceux de productions purement nationales. L'échange de routines découvertes par telle équipe permet à telle autre de chercher autre chose... Notez que ce système d'échange existe aussi entre les équipes qui développent ensemble dans le château et, comme nous l'explique Yves Guillemot, se révèle obligatoire car Ubi n'hésite pas à travailler directement avec le hard des machines afin d'obtenir des programmes utilisant réellement les capacités propres à chaque micro (c'et pourquoi, certains logiciels seront

Allez, on se met tous au vert

La programmation se marie mal avec des horaires de travail traditionnels. L'inspiration créatrice n'est pas toujours au rendez-vous et, lorsqu'elle est là une interruption intempestive est susceptible de lui couper les ailes. C'est cet aspect de liberté des horaires qui séduit le plus la bande à Ubi Soft. Les programmeurs reconnaissent que, depuis leur arrivée au château, ils travaillent beaucoup plus qu'auparavant, ne faisant aucune différence

entre la semaine et le week-end. En vrais passionnés, ils considèrent presque le travail comme un amusement et, oiseaux nocturnes, ils se brûlent les yeux devant leurs écrans pendant la nuit. La vie quotidienne s'organise autour des machines. Les temps de repos sont erratiques et les repas se prennent librement. Le plus dodu des programmeurs avoue apprécier le four à micro-ondes qui lui permet de se réchauffer un plat quand il a une petite faim.
Le cadre est grandiose, le château est vaste et le parc est immense, c'est vrai. Mais une vingtaine de personnes seulement y vivent. Les étrangers sont rares. Une passion commune et une jeunesse insouciante — l'âge moyen tourne autour de dix-neuf ans — font cependant que la cohabitation se passe pour l'instant sans problème. Beaucoup se connaissaient déjà et des équipes étaient déjà formées. Si chacun dispose de sa chambre individuelle (avec lit à baldaquin !), il est remarquable qu'ils se soient rassemblés par groupes de deux ou trois pour les occuper. Ils y disposent d'ordinateurs,comme dans la salle commune, et peuvent ainsi travailler par affinités. Pour l'instant, après un mois, tout se passe à merveille. Mais qu'en sera-t-il lorsque l'état de grâce de la découverte sera passé ? Les loisirs de ces jeunes gens, selon eux, tournent surtout autour du parc : promenades dans les bois ou sur le lac, s'il leur arrive de prendre la voiture pour se rendre à Rennes ou à Vannes, il semble que, là aussi et de leur propre aveu, la balade sans but soit leur activité principale. Ils ne semblent même pas s'être aperçus que, chez eux, les femmes sont rares. Ils manifestent une grande réticence à parler d'argent. Presque tous sont des « Free Lance », payés à la production. Ils refusent cependant de dévoiler leurs revenus, arguant une grande différence selon les programmes et les machines. Est-ce qu'ils gagnent trop ou pas assez ? En tout état de cause, chacun y trouve son compte. Les programmeurs, entièrement pris en charge, vivent sans soucis et Ubi Soft profite d'une productivité exceptionnelle.

fort différents sur *ST* et *Amiga* par exemple). Ainsi, la carte d'*Iron Lord* sur *Amiga* propose des moulins dont le ailes sont en mouvement et de manière plus générale les produits à venir font directement appel au blitter de la machine. Autre exemple : la sonorisation des versions *Appel II GS* exploite ses impressionnantes ressources en la matière. Enfin, comme le révèle Gérard Guillemot, Ubi Soft est certainement la seule société à faire des versions EGA (pour ordinateurs *PC* et compatibles) en reprogrammant presque intégralement le logiciel. Ce surcroît de travail est d'ailleurs largement justifié compte-tenu des résultats obtenus : d'un point de vue graphisme, cela s'avère très proche de ce que l'on obtient sur *Atari* et l'on comprend que les sociétés américaines, qui ont eu l'occasion d'approcher ces produits, disent que c'est du jamais vu.
Autre élément important : la volonté d'Ubi Soft de sortir des produits sur plusieurs machines simultanément, même si telle ou telle version est prête à être commercialisée. Cela afin d'obtenir un impact maximum et un effet de nouveauté sur l'ensemble des versions mais aussi afin de faciliter le lancement de ces produits sur divers marchés. Ici encore on retrouve l'orientation export vers laquelle se tourne résolument Ubi et on peut être étonné de la méthode de travail. Contrairement à ce que l'on peut observer chez d'autres éditeurs, les programmeurs ne travaillent pas sur gros systèmes et, comme l'explique Yves Guillemot, le but n'est pas d'obtenir une base de données informatiques

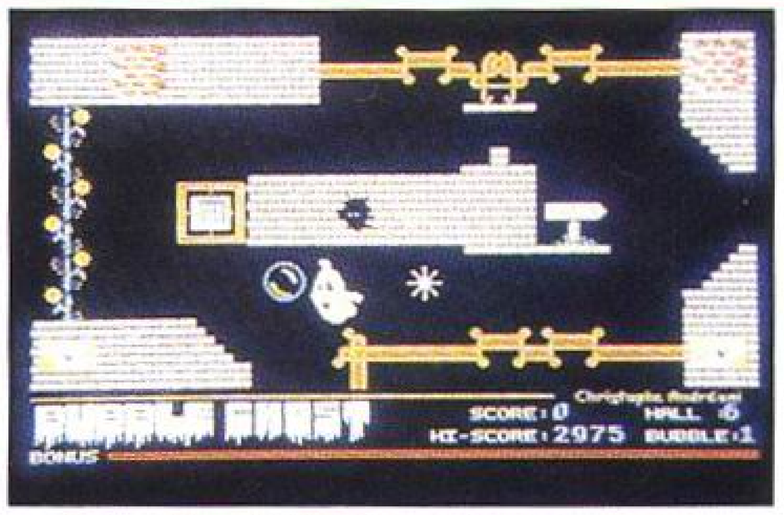


Au château, on travaille chaque machine afin d'en tirer le maximum...

dans laquelle on prend des routines correspondant à chaque machine. Par opposition à une certaine industrie du logiciel, Ubi Soft est partisan d'un développement par certains aspects artisanaux mais qui permet d'obtenir le meilleur de chaque machine. Franchement, compte-tenu des éléments que nous avons en notre possession, nous ne pouvons que nous prononcer en faveur de cette méthode qui devrait trouver sa pleine justification à la rentrée, tant en France qu'à l'étranger. Autre élément qui devrait assurer le succès de ces produits : la volonté d'Ubi Soft d'orienter la création.
A ne pas confondre avec diriger...
Pour Yves Guillemot, la France est un berceau de créativité qu'il faut exploiter tout en

conservant les éléments originaux de chaque création. Ainsi, un produit proposé à Ubi par un auteur extérieur pourra être pris en charge par le foyer de développement situé au sein du château dans lequel on trouve toutes les compétences permettant d'en faire un produit réellement international.
Et comme l'explique Christine Quémard, Ubi recherche des compétences mais aussi des individus capables de s'intégrer dans une équipe de développement. Ce qui est parfaitement compréhensible car un intervenant au niveau d'un développement peut être amené à venir au château. Or, la vie communautaire qui préside en ce lieu n'est pas forcément à la portée de tout le monde : les programmeurs, graphistes, musiciens et autres ne sont pas obligatoirement aptes à venir travailler dans ce lieu d'autant plus que le nombre de places est limité. Ainsi, Gérard Guillemot, qui désormais réside sur place et joue à merveille son rôle de châtelain, nous explique qu'il est souhaitable qu'en temps normal le nombre de personnes présentes ne dépasse pas un certain seuil qu'il fixe à une vingtaine. Autre élément à prendre en compte : l'âge moyen de l'équipe et le peu de contraintes correspondantes (voir encadré page 11).
Nous le voyons, malgré l'exubérance de certains membres de l'équipe, le château Ubi n'est pas une aventure mais une opération mûrement réfléchie qui, de l'aveu d'Yves Guillemot et de Christine Quémard, coûte très cher, sans plus de détails... Il n'en reste pas moins que l'on peut saluer cette initiative qui permet de sauvegarder un élément de notre patrimoine tout en créant des conditions plus que favorables à la création et au développement de logiciels français de qualité aux plus grandes destinées. C'est tout le mal que l'on puisse souhaiter à Ubi et à sa sympathique équipe que nous avons eue bien du mal à quitter...

De notre envoyé spécial Mathieu Brisou.



L'adorable petit fantôme d'Ere Informatique hante déjà les écrans de l'Apple II GS.

(pour Bureau des Affaires Temporelles).
Trois autres programmes n'ont pas encore leur nom définitif : *Packlet* (une nouvelle version de Pac-man), *Vampire* et *Station zéro* (deux jeux d'aventure).
Quant à Loriciels, ils préparent six jeux d'arcades pour le *GS*. Le plus avancé est *Super Ski* de Microïds, dont l'adaptation a été confiée à un développeur texan. Puis viendront le fameux *Space Racer* et *Porsche 944 turbo* (course de voitures d'un concept nouveau qui devrait faire date). Loriciels envisage ultérieurement de commercialiser ces produits en Europe.
Ce regain d'intérêt pour le *GS*, provoqué par le marché américain où, là-bas également, un nombre important de produits est annoncé *(Defender of the Crown The Last Ninja, Faery Tale, Alien Mind, Fire Power...)* a contraint ces sociétés à programmer sur cet ordinateur.
Après le *PC*, *ST* et *Amiga*, l'*Apple II GS* ; un nouveau standard pour les éditeurs ? F.H.

II GS les Français s'y mettent

Sous la pression des éditeurs américains, Ere Informatique, Infogrames, Loriciels et Ubi Soft croquent la pomme. *Apple II GS*, a new standard ?

Quatre des plus importants éditeurs français de logiciels ludiques (Ere Informatique, Infogrames, Loriciels et Ubi Soft) ont développé, ou développent, des logiciels de jeux sur l'*Apple GS*. Ces sociétés ont réussi à pénétrer le gigantesque marché que représente les Etats-Unis en passant des accords avec des éditeurs américains qui commercialiseront sous leurs noms ces logiciels. Ainsi Mindscape et Accolade vendront les produits Ere Informatique et Infogrames. De même, Broderbund distribuera les logiciels de Loriciels ; Epyx ceux d'Ubi Soft.
La décision de produire des versions *GS* a été prise sous la pression des éditeurs américains. En effet, outre les versions « classiques » proposées par les Français *(Amiga, ST, PC...)*, ceux-ci ont réclamé des adaptations spécifiques à l'*Apple II GS*.
Ces logiciels sont similaires aux versions françaises, à part quelques modifications demandées par les sociétés US. Ainsi, sur certains produits ont été implantées des options d'entraînement et de démonstration. De même, quelques petits changements ont eu lieu (il est possible par exemple de jouer à deux avec *Bubble Ghost*), la fiabilité des interfaces-utilisateurs a été particulièrement soignée et... les demoiselles un peu dévêtues représentées sur certaines images, ont dû se rhabiller !
Ere Informatique a réalisé des adaptations *GS* de *Bubble Ghost* et de *Pinball Wizard* (titre américain de *Macadam Bumper*) pour Accolade. Le fantastique *Arche du Capitaine Blood* devrait être commercialisé par Mindscape dès le mois de juin et *Warlock Quest* est bientôt achevé.

Loriciels compte adapter prochainement* Space Racer *sur GS.

Infogrames est en cours de discussion avec plusieurs grandes sociétés américaines au sujet de la commercialisation de l'adaptation *GS* des *Passagers du vent I* et *II*. Les prochaines versions *GS* envisagées concerneraient *Bob Morane Océans* (quatrième aventure du commandant Morane qui devrait trancher sur les précédentes par la qualité apportée à sa réalisation. Cf. Tilt parade page 40), *Les Tuniques bleues*, *Groupe d'intervention* (un jeu d'action faisant intervenir une unité d'élite des forces spéciales) et *Bivouac*.
Ubi Soft est en train de réaliser sept logiciels qui devraient être commercialisés aux U.S.A. au début de l'automne. *Iron Lord*, ce *Defender of the Crown* à la française aux graphiques remarquables, n'est plus à présenter. Sont également annoncés *Série flamme*, *Skate ball* (jeu d'action dans lequel deux équipes s'affrontent avec violence en planche à roulettes et marquent des buts avec une balle) et *B.A.T.*

Scandale pour une image

Un drame en trois actes secoue la rédaction du journal d'Antenne 2. Reflets d'argent ou intoxication du public ?

Acte I :
Scène 1 : Vendredi 13 mai, date à peine moins lourde de sens que celle du vendredi 1er avril, un article du *Quotidien de Paris* révèle un « scandale » : le générique du journal télévisé d'Antenne 2 participerait à un « bourrage de crâne », car il incluerait depuis septembre dernier une « publicité clandestine subliminale », une image du Président de la République, François Mitterrand.
Scène 2 : la direction de la chaîne visionne le générique et conclut que l'accusation est grotesque. En effet les images subliminales sont destinées à impressionner inconsciemment le spectateur : on intercale dans un film une image pendant 1/24e de seconde, à plusieurs reprises. Certaines personnes, dont des publicitaires croient que le cerveau peut retenir ces images que l'œil ne perçoit pas clairement.
Le générique fait se refléter dans le « 2 » du logo d'A2 des scènes d'actualité, à raison de dix images par scène. Chacune reste quatre dixième

de seconde, ce qui est rapide mais visible, il ne s'agit donc pas d'images subliminales (du latin « sub », sous et « limen », seuil), c'est-à-dire sous le seuil de la conscience !

Acte II :

Scène 1 : Alertée, la CNCL, Commission Nationale pour la Communication et les Libertés, demande la copie de la bande-mère de ce générique. Car la qualité des postes de TV ordinaires rend difficile la distinction de tous les détails de l'image.

Scène 2 : Lundi 16 mai, la CNCL visionne et examine le générique incriminé. La CNCL qui vérifie le temps de passage des candidats aux élections pendant les informations se doit de détecter d'éventuelles publicités clandestines.

Scène 3 : Après mûre délibération la Commission publie un communiqué qui invoque le « principe général selon lequel les téléspectateurs ont le droit de connaître le type de message qui leur est proposé ». La CNCL demande la suppression des images qui se reflètent sur le « 2 » en cours de générique, provoquant un rapide ondoiement métallisé.

Acte III :

Scène 1 : L'action se déroule dans le studio de Captain Vidéo/Voir, auteur du générique conçu par David Niles pour A2. C'est l'affolement : en effet, le générique vendu en septembre dernier avait demandé une semaine de travail de conception et dix jours de calculs. Faites les comptes : une animation comprend vingt-cinq

Jérémy Gani

Le célèbre « 2 » aux reflets moirés sur les écrans de Captain Vidéo...

images par seconde. Pour chaque image l'ordinateur Bosch prend quarante minutes : il faut mobiliser seize heures la machine pour obtenir un seconde d'animation. Impossible de refaire le travail rapidement. Par chance reste aux archives une bande avec le sigle mais sans les reflets d'images d'actualité.

Scène 2 : Hélas, le générique de « l'Assiette anglaise », émission hebdomadaire présentée par Bernard Rapp comporte, dans le décor, l'image d'une télévision sur laquelle passe... le générique d'A2. Pour « nettoyer » le « 2 » minuscule de ses reflets, il faudra bricoler...

Epilogue. Il n'y a pas de morale, sinon que dans le secteur si disputé de l'image de synthèse, une aussi tonitruante publicité ne peut que ravir ceux qui en sont l'objet...

Notice sur la mise en scène.

Maître d'œuvre du générique, Captain Vidéo/Voir. Une cinquantaine d'employés, huit ou seize ans d'existence selon la structure juridique prise en compte, dispose de gros matériels. Installée depuis longtemps sur le marché, cette entreprise fait des génériques pour des chaînes de TV anglo-saxones, allemandes, italiennes, voire japonaises (NHK), ainsi que pour des chaînes hexagonales (A2 bien sûr, mais aussi TF1). La production s'étend aussi aux publicités (chaussures André, Orangina). Méthodes de travail : images de synthèse et modifications d'images vidéo. Aussi dans le générique d'A2, cinquante et une images de guerre, de fusées, du TGV, du président Reagan, du pape Jean Paul II, de Mikhaïl Gorbatchev et de François Mitterrand se reflètent sur le « 2 » en transformation permanente. L'ordinateur a saisi des images vidéo retravaillées par « texture mapping », pour donner l'impression de reflets sur une surface métallique lisse. Toujours est-il que cette débauche de passion devrait rassurer ceux qui craignent la déshumanisation des médias due à l'avènement des nouvelles images. D.S.

On a gagné !

Télérama

Tilt, à l'assaut des océans, grand vainqueur de la Coupe de Yachting des Journalistes.

Tilt se lance à l'assaut des océans ! Certains sponsorisent des voitures de courses ; nous, nous croyons à l'impact médiatique des sports nautiques. Avec quelques arguments en notre faveur puisque, pour sa première participation à une régate de renommée nationale, la « Coupe de Yachting des Journalistes 1988 », le voilier « Tilt » a remporté la première place au classement général — combiné de deux manches de la course croisière, de la coupe Mini JI et de la coupe Zodiac — et la Frutstenberg's Cup, recompensant le vainqueur de la régate de Mini JI.

Cette compétition, organisée par l'Association des Journalistes de la Mer, de la Montagne et de l'Aventure, le Salon Nautique, et sponsorisée par les ténors de la course au large — Moët et Chandon, Cognac Henessy, Domaines Ott, Airship-Services, Furstenberg, TEM, Les annonces du bateau, Rothmans,

La Concorde —, rassemblait trente voiliers, parmi lesquels TF1, A2, La Cinq, Télérama, Télé-Loisirs, AFP, ACP, RFI. RFO, Médias, Le Parisien, France-Inter, Presse-Océan, Régate-International, Télé-Poche...

Tilt avait, pour l'occasion rassemblé les plus fins régatiers de la rédaction : Florence Serpette, notre minitéliste nationale, s'est particulièrement illustrée dans la course de Zodiacs en jouant admirablement du menton et des genoux pour assurer la stabilité en virage. Toujours en Zodiacs, Eric Cabéria, malgré des départs parfois limites, a su rattraper inexorablement tous ses concurrents : il gagnera la première manche haut la main et finira deuxième au classement général de la Coupe Zodiac. Dany Boolauck était bien sûr avec nous et sa formation de champion national au Racing Club de France lui a donné tous les atouts pour répondre présent dans les moments difficiles : c'est lui en particulier qui a quasiment sauvé une journaliste du magazine *Médias* dans une situation cruciale. Je n'en dirai pas plus, sa modestie en souffrirait... Quant à Jean-Michel Blottière et Benoit Luizet, les skippers du racer « Tilt », ils ont impitoyablement contrôlé leurs adversaires, dans des conditions très dures : nos concurrents ont même tenté de nous pousser à l'abus de boissons fermentées en espérant amoindrir nos capacités de réactions : c'était mal nous connaître !

Nous avons donc terminé troisième de la première étape Saint-Malo/Chaussey, premier de la régate des Mini-JI, second de la coupe Zodiac et quatrième ex-aequo de la dernière étape Chaussey/Saint-Malo, résultats qui nous ont propulsé à la première place du classement général. Il fallait le faire, nous l'avons fait !

Barbarian II, Nimitz, R-Type...

Aventure, action, wargame, les éditeurs ne chôment pas et tous préparent activement la rentrée. Les programmeurs sont privés de vacances et, à l'ombre de leurs micros, vous concoctent des tonnes de merveilles pour tous les goûts !

Pool of Radiance (PC)

Barbarian (ST)

Fire and Forget (ST)

Emmanuelle (ST)

F 18 Interceptor (Amiga)

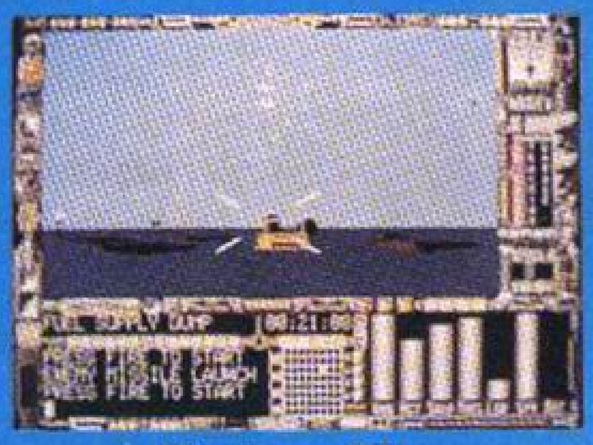
Arcticfox (CPC)

Enlightement-Druid II (Amiga)

Skateball II (ST)

Peter Pan (ST)

Freedom (ST)



Phantasme (ST)

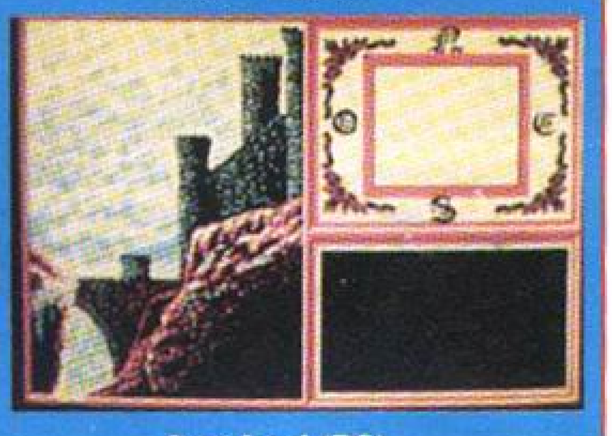
Station Zéro (ST)

Puffy's Saga (ST)

Bard's Tale (CPC)

Legend of the Sword (ST)

Earthlight (Spectrum)



Iron Lord (PC)

Réjouissez-vous, les éditeurs vous préparent de nombreuses nouveautés qui vous permettront de passer de bonnes vacances et de tenir jusqu'à la rentrée...

Commençons par Electronic Arts dont de nombreux produits arrivent sur *Amstrad CPC* ***Arcticfox***, un véritable hit sur *ST* et *Amiga*, est un jeu d'action 3D avec faces pleines. Il doit arriver fin juin sur *Amstrad*.. Il en est de même pour ***Bard's Tale***, jeu de rôle de grande qualité qui devrait satisfaire tous les possesseurs de *CPC*. Notez qu'il sera, de plus, entièrement traduit en français.

F 18 Interceptor est un programme d'action/simulation dans lequel vous vous retrouvez aux commandes d'un F 18 de l'US Air Force. Sept missions vous attendent mais vous devez d'abord réussir des tests de pilotage avant d'effectuer des opérations, tel un atterrissage sur un porte-avions, par exemple. Toutes les options nécessaires sont présentes : accès à une carte, visus de divers côtés du cockpit, etc. Graphismes, animation et surtout bruitages s'avèrent de fort bonne facture. Un futur hit, attendu pour la mi-juin.

On ne chôme pas chez British Telecom, comme le montrent les nombreux titres que nous promettent Rainbird et Firebird.

Legend of the Sword est un jeu d'aventure dans lequel Anar (le bon) affronte Suzar (le méchant). A l'aide de cinq compères, le bon doit retrouver une épée et un bouclier magiques qui lui permettront de vaincre. Il devrait arriver courant juin sur *ST*. ***Earthlight***, un jeu d'action se déroulant sur la Lune, devrait sortir en juin pour *Spectrum*. Au programme : graphismes et animation de qualité.

Enlightement-Druid II est un jeu d'arcade/aventure qui a déjà fait un tabac sur machine 8 bits. Il devrait voir le jour sur *Amiga* en juin et bien que cité dans notre précédent numéro nous vous en reparlons dans ces colonnes car nous en publions la photo.

Spécialistes des aventures textuelles, SSI va bientôt inonder le marché de ses produits

« Advanced Dungeons & Dragons ».
Trois titres sont d'ores et déjà annoncés.
Pool of Radiance, un jeu de rôle conforme aux règles « ADD », devrait voir le jour en juin ou en juillet. Il sortira d'abord en versions *C 64* et *PC*, puis des versions *Apple*, *ST* et autres suivront. Premier logiciel de rôle/action édité par SSI, ***Heroes of the Lance*** sera pilotable par l'intermédiaire d'une manette de jeu. Les versions *C 64* et *PC* sont prévues pour cet été, la version *Amiga* pour la rentrée. Enfin, *The Dungeon Masters Assistant Volume 1* est le premier utilitaire conçu pour le jeu originel d'*ADD*. Ce logiciel génère 1 300 monstres et personnages ainsi que 1 000 types de rencontres. Les versions *C 64*, *PC* et *Apple* seront les premières à sortir et d'autres suivront...
Les éditeurs français ne sont pas en reste.
Ainsi, Infogrames annonce la venue du second programme de la collection « Spirou » : ***Tuniques Bleues***, inspiré de la BD du même nom, est annoncé pour cet été.
De son côté, ERE International prépare de nombreux produits dont la suite de ***Crash Garret***. Ce jeu d'aventure se déroule à la suite dans un paysage post-apocalyptique et vous mettra aux prises avec divers mutants et une secte secrète aux buts bien troubles. Notez aussi la préparation d'un programme plus ou moins inspiré de Frankenstein : ***Eviserator.*** Dans ce dernier, vous construisez un homme à partir d'éléments récupérés dans une morgue.
Il se trouve alors face à diverses épreuves et en cas d'échec, vous construisez un nouveau « modèle »...
Loriciels prépare aussi de nombreux produits mais reste assez évasif sur ces derniers.
Toutefois, on peut avancer qu'un simulateur de vol, une course de voitures et un jeu d'aventure se déroulant en Guyane sont en prévision pour la rentrée.
Microïds s'active autour d'un programme d'action à mi-chemin entre ***GP 500*** et ***Quad***.
A l'image d'Infogrames, Cocktel Vision poursuit sa politique de licence. Ainsi, cette société a acquis les droits d'adaptation sur micro de la série de films érotiques ***« Emmanuelle ».*** Inutile de préciser que Denis Schérer, notre spécialiste programmes classés X, attend avec impatience les premiers résultats de cet accord... Signalons aussi la venue prochaine de ***Freedom.***
Ce programme entre aventure/action et wargame mettra en scène une révolte d'esclaves dans une plantation. Jeu d'aventure plus classique et entièrement piloté par icônes, ***Indian Mission*** vous proposera de rallier le Royaume Uni à l'Empire des Indes.
Destiné aux plus jeunes, ***Peter Pan*** sera un jeu d'action dans lequel on retrouve le célèbre héros mis à l'écran par Walt Disney. Signalons aussi la venue de ***Challenge***, une simulation économique qui acceptera jusqu'à six joueurs en même temps. De multiples paramètres seront pris en compte : salaires des employés, taux d'inflation, coût et impact des campagnes de publicité, etc. Ces programmes Coktel Vision devraient voir le jour à la rentrée, dans le meilleur des cas.
Plus proche de nous, Titus annonce ***Fire and Forget***. Aux commandes d'une voiture, vous devez vous frayer un chemin parmi divers obstacles afin de rejoindre votre base.
A signaler : l'option deux joueurs et la qualité des graphismes. Ce programme est prévu sur *ST* et *Amiga* courant juin, les versions *PC* et *CPC* devraient, elles, voir le jour en septembre.
Autre nouveauté Titus, ***Off Shore Warrior*** vous propose de prendre les commandes d'un bateau Off Shore à l'occasion d'une course où tous les coups sont permis... Les versions *ST* et *Amiga* sont attendues pour septembre, la version *PC* en juin.
Chip doit prochainement réaliser un soft sur ***Jeanne d'Arc***. Nous n'en savons pas plus pour le moment mais espérons qu'il sera digne de ***Voyage au centre de la Terre.***
MBC Informatique s'apprête à sortir ***Ultrason***, un logiciel de digitalisation de sons pour *Amstrad CPC* dont le prix ne devrait pas dépasser 200 F. Les sons échantillonnés peuvent ensuite être utilisés dans des programmes. ***Mike et Moko***, logiciel d'aventure également édité par MBC, est attendu pour septembre. Cette aventure est construire selon un principe original puisque deux joueurs peuvent y participer, chacun incarnant un des deux frères. L'écran est à cet effet séparé en deux parties, et les joueurs doivent conduire les personnages à se rencontrer afin qu'ils puissent mener des actions en commun...
Barbarian arrive ! Palace Software nous propose une superbe aventure/action. Déjà cité dans *Tilt* n° 54 (page 22), en voici une image.
Ubi Soft prépare activement la rentrée et, compte tenu du nombre de produits, les programmeurs sont loin d'être au chômage...
Jeu d'aventure essentiellement graphique, ***Station Zéro*** (titre non définitif) vous propose d'enquêter dans une station orbitale.
Les versions *ST*, *PC*, *Amiga* et *C 64* devraient arriver en septembre ou octobre. Elles seront suivies des versions *Mac*, *Apple II E/GS* puis *Amstrad CPC*. ***Puffy's Saga***, dont le titre est provisoire, fait irrésistiblement penser à un mélange de *Gauntlet* et d'*Elemental* de Lankhor avec un zest de *Pac Man*. Sons digitalisés, graphismes variés et efficaces et animation de qualité devraient plaire. Les versions *ST*, *PC*, *Amiga* et *C 64* sont annoncées pour la rentrée.
Mettant en œuvre deux équipes adverses sur une sorte de patinoire, ***Skate Ball*** (titre provisoire) est un jeu d'arcade simple mais efficace. Graphismes de qualité, animation et scrolling irréprochables... Les versions *ST*, *PC*, *Amiga* et *C 64* devraient sortir vers octobre. Célèbre bien avant sa sortie effective, ***Iron Lord*** et lui aussi prévu pour la rentrée sur *PC*, *ST*, *Amiga*, *C 64* et probablement sur *Amstrad CPC*. D'après ce que nous avons eu l'occasion de voir, nous ne pouvons avoir de doute quant à sa réussite...
Enfin, ***Dracula***, dont le titre n'est toujours pas définitif, est un jeu d'action relativement simple dans lequel on incarne un vampire.
Il devrait voir le jour vers novembre sur *ST*, *PC*, *Amiga* et *C 64*.
Exocet Software propose un jeu d'action sur *ST*. Il nous est impossible de vous en dire plus pour l'instant. A en juger par ses graphismes, ce soft semble intéressant et aiguise notre curiosité.
Il en est de même de ***R-Type***, un fabuleux jeu d'arcade adapté sur console NEC dont Activision possède la licence micro, qui devrait sortir en septembre sur *C 64*, *Spectrum* et *Atari ST*. Espérons que la qualité de la réalisation ne souffre pas trop du transfert sur micro.
De son côté, Hewson s'apprête à lancer de nombreuses nouveautés sur *ST*, adaptations de produits 8 bits ou créations originales. ***Zynaps*** et ***Cybernoïd*** sont ainsi prévus pour juillet, ***Netherworld*** et ***Nebulus*** pour août.
Roadstar XRi (un shoot-them-up en 3D), ***Exolon***, ***Astaroth*** (un jeu d'action se déroulant dans des caves et des châteaux) et ***Stormlord*** (un jeu d'action avec scrolling bi-directionnel) sont annoncés pour l'automne.
Digne représentant de la nouvelle génération de logiciels d'arcade/stratégie, ***Nimitz*** de Martech vous proposera de prendre les commandes du porte-avions Nimitz. Ce jeu, à base de graphismes fil de fer, devrait être disponible sur *C 64* au moment ou vous lirez ces lignes.
Du même éditeur, signalons la sortie de ***Fury***. Ce jeu d'action est déjà disponible sur trois machines : *Amstrad CPC*, *Commodore 64* et *Spectrum*.
Enfin, Grandslam prépare activement la sortie de trois programmes d'apparence fort prometteurs. ***Peter Beardsley's International Football*** recrée les conditions de la coupe européenne de football. Choix des équipes, épreuves de qualification et paramétrage de la durée des jeux sont possibles. Il devrait sortir sur *ST*, *Amiga* et *C 64* en juin. Les versions *Amstrad CPC*, *MSX* et *Spectrum* sont, elles, annoncées pour juillet. Assimilable à un jeu de stratégie, ***Power Pyramids*** vous propose de mener une balle au sommet d'une pyramide. Simple ? Attendons les versions *C 64* et *Spectrum* annoncées pour juillet avant de nous prononcer ! Dernier produit Grandslam annoncé pour cet été, ***Chubby Gristle*** est basé sur le même principe que *Pac Man* : manger...
Il devrait sortir en août pour *Amiga*, *ST*, *Amstrad*, *Commodore* et *Spectrum*.

Casse-tête teuton pour Microprose

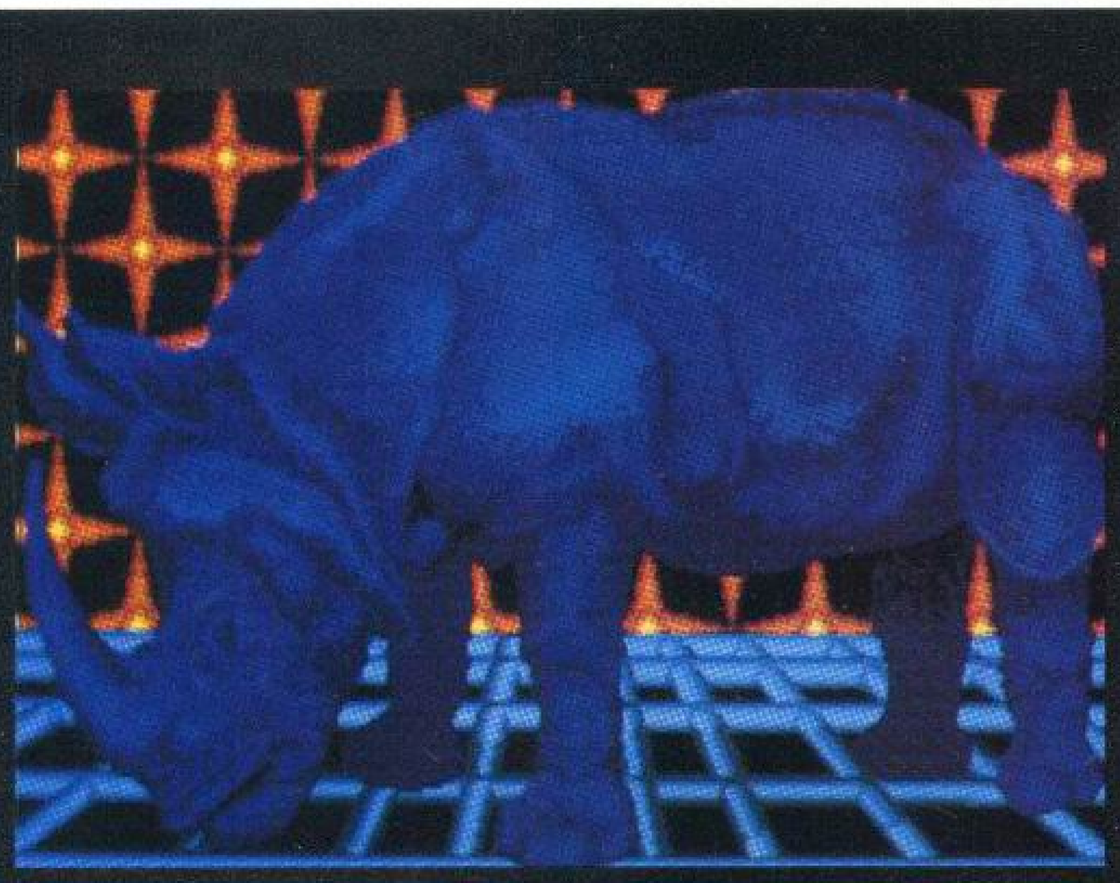
La République fédérale d'Allemagne occasionne de sérieux problèmes aux éditeurs de jeux. En effet, la RFA se pose en défenseur de la non-violence et étend un bras protecteur et paternel sur sa jeunesse. Ainsi, tous les softs à consonance violente, guerrière ou sexuelle sont frappés d'interdiction de vente et de publicité.
La majorité des éditeurs le savent et prennent soin de modifier leurs produits en fonction du marché allemand. Citons, par exemple, Ere Informatique qui a été contacté par des Allemands désireux de publier *Crash Garret*.
Pour être commercialisable en RFA, il ne doit absolument pas faire référence à Hitler. Dans des cas semblables, l'éditeur se trouve dans l'obligation de demander une adaptation totale ou partielle du scénario à leurs concepteurs.
Un problème de rentabilité apparaît ensuite : une adaptation n'est pas forcément intéressante si elle ne concerne qu'un seul marché.
Pas de problème si un chiffre d'affaires correct

est réalisable mais, dans le cas contraire, le projet se retrouve dans la corbeille à papiers. Malheureusement pour certaines sociétés, leurs logiciels sont essentiellement axés sur des thèmes guerriers et la BPS (organisme allemand chargé de la vérification des publications destinées à la jeunesse) leur tombe dessus à bras raccourcis. Microprose qui, rappelons-le, édite de superbes simulations telles que *Silent Service*, *Gunship* ou *Kennedy Airport*, appartient à cette catégorie. Depuis février 1987, Microprose se heurte à la barrière de la BPS qui interdit *Silent Service*. Selon l'éditeur, cette décision est injustifiée et a demandé à la Cour de Cologne de statuer sur le cas. Entretemps, la BPS retire son interdiction ! Fin de l'anecdote ? Non, la BPS revient à la charge et demande la censure pour *Gunship* et *Airborne* ! Nouvelle réaction de Microprose : la date de passage devant la Cour est fixée au 9 juin 1988. Mike Harrison nous a affirmé qu'aux dernières nouvelles les interdictions sur ces jeux ont été levées. Seul *F-15 Strike Eagle* reste frappé. Les raisons invoquées par les organismes allemands sont relatives à l'aspect militariste et guerrier des jeux. Mike Harrison affirme que l'objectif de Microprose est avant tout de créer des simulations de qualité où la stratégie est importante. *« Nos produits ne sont pas de vulgaires shoot them up dont le but essentiel est de tuer. Nos logiciels sont surtout destinés aux adultes et ces interdictions, destinées à protéger les jeunes, affectent en fait des produits qui ne leur sont pas adressés. »* Notons que la RFA est le seul pays à interdire les produits Microprose. Le souvenir de la Seconde Guerre mondiale n'est certainement pas étranger à l'attitude de notre voisin... D.B.

Du Rififi dans l'arcade

Casse-briques dans la plus pure tradition « Arkanoïd », *Assa* de Sega se révèle difficile bien que relativement progressif. La destruction des murs est tâche complexe, du fait de la présence de briques fort résistantes, et les déviations subies par la balle sont d'une traîtrise digne du pire des Judas... Et faire évoluer la raquette et obtenir des vies supplémentaires s'avèrent de maigres consolations...
La réalisation ne peut être prise en défaut : graphismes superbes et diversifiés, animation rapide et douce, bruitages nombreux.
En conclusion, *Assa* est un jeu à découvrir.
Moins classique, *Free Kick* propose un décor en forme de terrain de football où un ballon remplace la balle... Concrètement le jeu se passe de la manière suivante : par l'intermédiaire d'une raquette, on tente de renvoyer le ballon afin de détruire les joueurs présents à l'écran. Comme dans un véritable match, marquer des buts est possible (et même conseillé car cela permet de changer de niveau) et pour corser le jeu un arbitre est présent. Dommage qu'il ait une fâcheuse tendance à détourner la trajectoire du ballon. Rapidement difficile, *Free Kick* nécessite des nerfs d'acier et des réflexes de félin tant la célérité du ballon s'intensifie. Au niveau réalisation, ce jeu s'avère de bonne facture et l'on apprécie la variété des décors ainsi que la qualité d'animation.

Les graphistes du mois



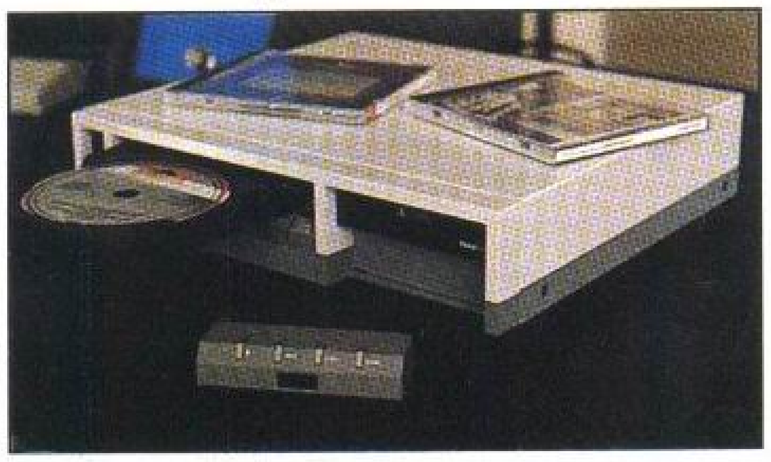
*Lionel Grappe (18 ans) n'a pas réalisé ce rhinocéros sur l'*Acorn, *mais sur un* Atari ST *avec le logiciel* Art Studio. *Quant aux deux dessins suivants, ils sont l'œuvre de Cédric Peresse (13 ans) assisté d'un* Amiga 2000 *et de* Deluxe Paint II. *M.B.*

Un jeu qui séduira les passionnés du genre. Mais, la palme revient ce mois-ci à *Final Lap* de Namco. Assis confortablement dans un siège mobile, vous vous retrouvez aux commandes d'une automobile surpuissante : une Mac Laren. Accélérations foudroyantes, reprises brillantes et tenue de route irréprochable sont les principales caractéristiques de cette voiture. Autrement dit, toute sortie de route n'est due qu'au pilote et à son manque de célérité à correctement évaluer une situation critique.
Le déroulement du jeu est fort simple. Vous devez boucler un parcours en un temps limité et obtenir des bonus pour le tour suivant, si vous y parvenez en un temps inférieur.
A priori donc, *Final Lap* ne présente pas de difficulté particulière. La rapidité d'action, la nécessité de se concentrer sur la route dans l'ambiance surchauffée des salles d'arcade compliquent cependant singulièrement la tâche... En clair, ce n'est pas une promenade d'agrément et l'on se prend rapidement au jeu. C'est d'ailleurs fort compréhensible car la réalisation est des plus réalistes. L'impression de vitesse est parfaitement rendue, les graphismes fins et variés n'ont d'égale que l'animation, d'une rapidité époustouflante. De plus, le siège mobile simule bien les divers événements : freinage, accélération, sortie de route se signalent à vos vertèbres avec une discrétion discutable... Ce jeu est donc à l'évidence l'un des plus réussis du moment. A voir de toute urgence !

CD Rom Atari : moderato

Annoncé pour l'automne, le *CDAR 504* permettra d'attendre l'essor des applications CD-ROM. Malgré de modestes performances audio…

Atari devrait commercialiser avant la fin de cette année, pour un prix inférieur à 4 000 F, un périphérique destiné à la gamme des *ST* : le *CDAR 504*, lecteur de disques compacts capable de lire indifféremment les CD-ROM et les CD-Audio. La famille des disques compacts regroupe en effet plusieurs supports semblables en apparence mais aux vocations distinctes.
Le succès du CD-Audio a permis la mise en place de l'infrastructure industrielle et le rodage des procédés de fabrication dont les autres variantes du CD peuvent à leur tour bénéficier. Alors que le CD-I, qui permet d'envisager des applications multimédia interactives poursuit sa longue gestation, le CD-Rom, capable de stocker 550 Moctets de données informatiques (textes, images, programmes) entame une carrière prometteuse.
Une encyclopédie complète tient sur un seul CD-Rom qui offre, outre un appréciable gain de poids et de place, l'agrément d'une consultation rapide des pages sur un écran.
La rareté et le coût des applications n'empêchent pas Atari de prévoir l'avenir en proposant dès aujourd'hui un lecteur polyvalent adapté aux besoins futurs. Le *CDAR 504* se présente comme un lecteur CD classique.



Au premier plan, le boîtier de commande détachable.

De gauche à droite, la face avant comporte l'interrupteur de mise sous tension, une prise de branchement pour casque stéréo, un potentiomètre de réglage du volume sonore du casque, le tiroir de chargement et son bouton d'ouverture, un bloc de contrôle détachable muni de quatre boutons et servant de télécommande. Les fonctions sont réduites au strict minimum — lecture, arrêt, pause, avance et retour rapides, saut de plage — et n'offrent aucune possibilité de programmation.
La face arrière est munie de deux sorties audio (prises Cinch) et de deux connecteurs DMA (direct memory access) à dix-neuf broches.
Si nous n'avons pu juger par nous-mêmes de la fiabilité de la lecture, principale qualité exigée des lecteurs CD-Rom, le taux d'erreur annoncé par Atari (10^{-12}) correspond aux spécifications des appareils professionnels.
L'*Atari CDAR 504* affiche en revanche des performances moins glorieuses en matière de reproduction sonore. Avec un rapport signal/bruit de 75 dB, il est loin des 100 dB couramment atteints par les lecteurs CD-Audio du marché.
La courbe de réponse (20 Hz à 20 kHz + 1 dB/-6 dB !) dénote une action du filtre dans la gamme des fréquences audibles, alors que l'atténuation à 20 Hz excède très rarement 1 dB sur les lecteurs courants. Manifestement, les performances se ressentent des économies réalisées sur les circuits de conversion digitale/analogique, de filtrage et de préamplification.
N'oublions pas qu'un lecteur CD-Rom, pourtant dépourvu de tout circuit audio, coûte rarement moins de 10 000 F.
Espérons seulement que ce souci de limitation des coûts de production n'a pas la même incidence sur la fiabilité de lecture.

Jean-Philippe Delalandre

PROMOTION SUR LES DISCS VOTRE COMMANDE +1

CADEAU !
POUR TOUTE COMMANDE
A PARTIR DE 2000 FRANCS
CANON SCIENTIFIQUE F 601
(Valeur 250 F)

Tous nos prix sont TTC

valermike
206, Rue LAFAYETTE - 75010 PARIS - 48.03.33.11
apc Canon VICTOR Tandon
Un professionnel au service du particulier…

GAGNEZ DU TEMPS ! Allo Sylvie…
NUMERO VERT 05 - 04 - 28 - 98 APPEL GRATUIT
24h / 24h

POSSIBILITÉ DE PAIEMENT EN 4 MENSUALITÉS

AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES	
CPC 464 MONO LECT K7	1990.00 F
CPC 464 COUL LECT K7	2990.00 F
CPC 6128 MONO LECT DISC	2990.00 F
CPC 6128 COUL LECT DISC	3990.00 F

LECTEURS	
DISQ DD1	1990.00 F
LECTEUR DE CASSETTES	300.00 F

PÉRIPHÉRIQUES	
IMPRIMANTES OKIMATE 20	2490.00 F
DMP 2000	1690.00 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK	100.00 F
RUBAN OKIMATE 20/NB	95.00 F
RUBAN OKIMATE 20 COULEUR	98.00 F

LIBRAIRIE	
LA BIBLE DU 6128	199.00 F
AMSTRAD EN FAMILLE	120.00 F
102 PROGRAMMES	120.00 F
LE LANGAGE MACHINE	129.00 F

CONSOMMABLES	
DISQ 3' unité	16.90 F
HOUSSE CLAVIER	70.00 F
HOUSSE MONITEUR	90.00 F
HOU/CLA + MON = HOU/IMP	GRATUITE
PAPIER LISTING PACK 2000 FEUI	190.00 F
MANETTE DE JEU QS II	60.00 F
MANETTE DE JEU PRO 5000	150.00 F
BOITE DE RGT 50 DISQ 3''	80.00 F
BOITE DE RGT 100 DISQ 3''	120.00 F
SUPPORT ECRAN	150.00 F
SUPPORT IMPRIMANTE	229.00 F

LOGICIELS	
LA COLLECTION KONAMI	139.00 F
L'ANNEAU DE ZANGARA	209.00 F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	179.00 F
OUT RUN	139.00 F
BUGGY BOY	169.00 F
PLATOON	139.00 F
GEE BEE AIR RALLY	169.00 F
IKARI WARRIORS	129.00 F
CONSPIRATION	180.00 F
ARCADE ACTION	175.00 F
KARNOV	159.00 F
ALL STARS	139.00 F

Commodore

UNITÉS CENTRALES	
C 64 N + GEOS	1450.00 F
C 64 N PACK	1990.00 F
C 128 D + JANE	3990.00 F
AMIGA 500	4725.00 F
AMIGA 500 + MONITEUR 1084	7490.00 F

MONITEURS	
1802 COUL AS (40 COL)	2090.00 F
1064 COUL HR	2950.00 F

LECTEURS	
LECTEUR K7 1530	250.00 F
LECTEUR DISQ 1541	1650.00 F
LECTEUR DISQ 1571	2550.00 F

PÉRIPHÉRIQUES	
MPS 801	1300.00 F
OKIMATE 20	2490.00 F
MPS 1200 S (80 COL)	2090.00 F
SOURIS pour C 64 et C 128	590.00 F
SYNTHETISEUR VOCAL	540.00 F

CONSOMMABLES	
DISQUETTE 5'1/4 unité	4.00 F
HOUSSE LECTEUR DE DISQ 1541	70.00 F
RUBAN MPS 1200	70.00 F
RUBAN CITIZEN 120 D	100.00 F

LIBRAIRIE	
TRUCS ET ASTUCES 128	149.00 F
LA BIBLE DU C 128	249.00 F
LIVRE LECTEUR DISQ 1571	179.00 F
LIVRE LECTEUR DISQ 1541	179.00 F

LOGICIELS	
OUT RUN	179.00 F
ARCADE ACTION	199.00 F
TEST DRIVE	189.00 F
APPOLO 18	180.00 F
PLATOON	159.00 F
COLLECTION KONAMI	159.00 F
PREDATOR	169.00 F
ATF	159.00 F
TOP TEN COLLECTION	129.00 F
ARKANOID II	159.00 F

ATARI

UNITÉS CENTRALES	
520 STF	2990.00 F
520 STF + MONITEUR SM 1425	5490.00 F
1040 STF + MONITEUR SM 125	5990.00 F
1040 STF, MONITEUR SM 1425	7990.00 F

MONITEURS	
MONOCHROME HR SM 124	1490.00 F

LIBRAIRIE	
LE LIVRE DU GFA BASIC	199.00 F
LIVRE DU GFA BASIC + DISQ	319.00 F
LA BIBLE ATARI ST	199.00 F
BIEN DEBUTER SUR ATARI ST	129.00 F

PÉRIPHÉRIQUES	
OKIMATE 20	2490.00 F

CONSOMMABLES	
DISQUETTE 3'1/2 DFDD unité	9.95 F
FREE BOOT	490.00 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK	100.00 F
CABLE PERITEL	139.00 F
CABLEE MINITEL	149.00 F
INVER. MONIT. MONO/COUL	250.00 F
MANETTE DE JEU QS II	60.00 F
MANETTE DE JEU PRO 5000	150.00 F
MAN. DE JEU QS TURBO	135.00 F
HOUSSE MONITEUR	90.00 F

LOGICIELS	
DUNGEON MASTER	229.00 F
OBLITERATOR	279.00 F
BUGGY BOY	219.00 F
OUT RUN	199.00 F
TEST DRIVE	249.00 F
ARCHE CAP BLOOD	257.00 F
GUNSHIP	279.00 F
XENON	229.00 F
ARKANOID	129.00 F
RETURN TO GENESIS	229.00 F
INTERNATIONAL SOCCER	229.00 F
BARBARIAN	229.00 F
IKARI WARRIORS	159.00 F

Ouverture d'une boutique VALERMIKE, SAV. OCCASION - au 68, Rue du Chemin-Vert 75011 Paris

BON DE COMMANDE ☐ catalogue gratuit sur simple appel… DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS ☐
à retourner à VALERMIKE VPC - 206, Rue Lafayette - 75010 PARIS
Nom _____ Prénom _____ N° _____ Rue _____
Code Postal _____ Ville _____ Tél. _____
Précisez votre ordinateur de jeux : ATARI ☐ COMMODORE ☐ AMSTRAD ☐

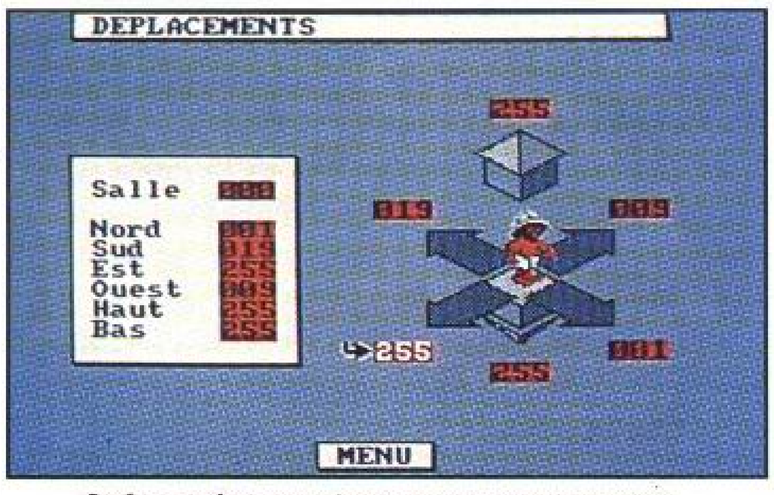
ARTICLE Précisez : K7 ☐ Disq ☐	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	MONTANT TTC
		TRANSPORT	
T156		TOTAL TTC	

LIVRAISON POSTE 25 F - TRANSPORTEUR 65 F à partir de 300 F
LIVRAISON GRATUITE sous 48 H (SUR STOCK) à partir de 300 F
Ci-joint, règlement par : CHÈQUE ☐ CCP ☐ CONTRE REMBOURSEMENT ☐
CB n° _____ ☐ Date de validité _____ Signature _____

— 3 %
Sur tous nos produits
pour toute commande
téléphone de plus de 300 F

Faites vos jeux

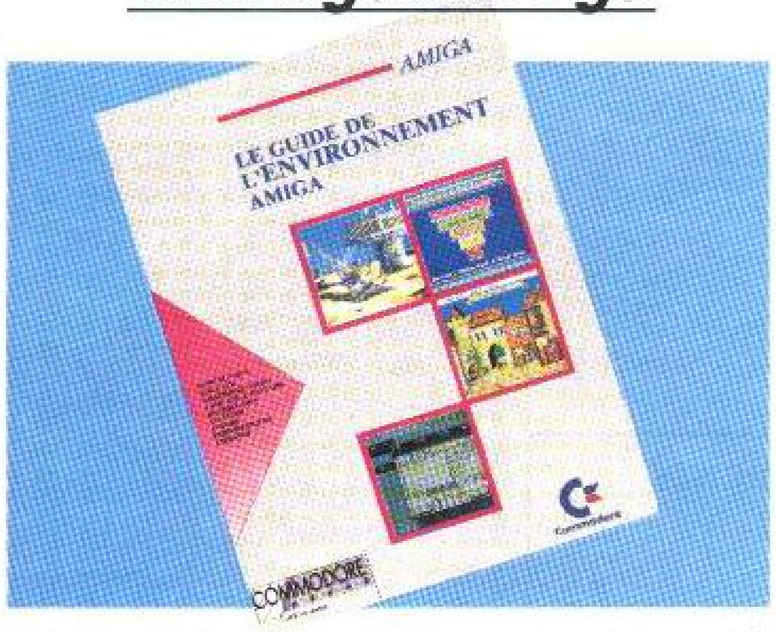
MBC sort une nouvelle rafale de logiciels dont un s'annonce bon, du moins fort utile.
Il se nomme *Jade* et n'est rien moins qu'un générateur de jeux d'aventure sur *CPC*.
Jade permet d'agencer 256 salles et leurs communications (haut, bas, plus les points cardinaux), gère les conditions de passage d'une salle à l'autre. Vous pouvez aussi constituer votre analyseur syntaxique et utiliser les graphismes issus de la plupart des programmes de dessin : *Super Paint*, *Ocp Art Studio*, *Pictor*... Trois adaptations sur *ST* de programmes déjà édités sur *CPC* arrivent : *Marmelade*, *Rat Connection*, *le Manoir du*



Jade : créez vos jeux sans programmer...

comte Frozarda. Ils nous avaient, dans leur première version, laissé une impression mitigée. Leur adaptation sur *ST* a amené les auteurs à redessiner entièrement les graphismes, la conduite du jeu échappe désormais à l'analyseur syntaxique caractériel et tâtillon qui sévissait sur *CPC* pour reposer sur des icônes.
Les écrans de travail laissent espérer une nette amélioration de la qualité des jeux. D.S.

Catalogue Amiga



Edité par notre confrère *Commodore Revue* et *Commodore-France*, le « Guide de l'environnement Amiga » se propose de faire le point sur les produits *Amiga* disponibles en France. Complément du premier guide daté de septembre 1987, ce catalogue de huit pages recense environ trois cents produits tant logiciels que matériels. Non exhaustif et sans doute un peu trop simpliste (il n'expose pas les spécificités de chaque produit), il aborde tous les domaines d'utilisation tels que bureautique, éducation, graphisme ainsi que périphérique et librairie.
En conclusion, bien qu'incomplet ce catalogue est un véritable outil de référence pour tous les Amigalophiles.

Classique mais sachant se distinguer du lot, le nouveau* PC Thomson *semble séduisant

PC ? facile

Destiné à remplacer les *TO16 PC*, le nouveau *PC Thomson* que nous présentons ici en avant-première sera introduit en France dès octobre 1988 aux alentours de 4 000 F TTC.
Ce nouvel ordinateur se distingue grâce à son design original et agréable. Notez toutefois que la photo illustrant cet article ne montre qu'un prototype et que ce dernier est donc sujet à variation. Toutefois, un certain nombre de points resteront.
Ainsi, il est acquis que cet ordinateur bas de gamme destiné à concurrencer, entre autres, les *PC 1* d'Olivetti et de Commodore, sera architecturé autour d'un microprocesseur 8088-1 cadencé à 4,77 MHz commutable à 9,54 MHz.
La mémoire vive s'élève à 512 Ko de Ram, jusqu'à plus d'un Méga par l'intermédiaire d'une carte d'extension spécifique.
Au niveau des interfaces, ce nouveau *PC* s'avère bien fourni puisqu'il possède tous les ports classiques : interface souris, ports Centronics et série, etc.
Notez qu'à l'image du *PC 1 Olivetti*, cet ordinateur se connecte directement sur n'importe quel moniteur péritel et propose de nombreux modes écrans (MDA, CGA, Hercules). La mémoire de masse est constituée en version de base par un lecteur de disquettes 720 Ko de trois pouces et demi et il est possible que disque dur ou second lecteur de disquettes intégrés soit proposé sur certaines versions.
Bref, cet ordinateur est relativement classique mais certains périphériques originaux devraient lui permettre de se démarquer des concurrents. Ainsi, nous avons eu l'occasion de voir un écran à cristaux liquides indépendant qui se connecte directement sur l'ordinateur est permet d'obtenir une machine compacte et transportable.
Similaire aux écrans de portables comme le Papman, ce dernier sera commercialisé aux alentours de 2 000 F. Par rapport à un portable classique, le principal avantage de ce système réside dans sa souplesse et dans la possibilité de changer d'écran LCD en fonction des progrès de la technologie. Ainsi, il ne serait pas étonnant de voir sur cet ordinateur un écran haute brillance... Tout ceci montre que ce nouveau *PC Thomson* fait preuve d'originalité, et il pourrait bien créer la surprise sur un marché en mal d'innovation. D'autant plus que son prix ne saurait être jugé prohibitif par les éventuels acheteurs. M.B.

Créateur du mois : Lord British

Lord British : tout passionné de jeu rôle le connait pour avoir joué à au moins un épisode de sa célèbre série *Ultima*. Derrière ce pseudonyme se cache un talentueux concepteur dont les jeux sont considérés comme des fleurons du genre, il s'agit de Richard Garriot.
Le goût de la programmation lui vient au lycée (il a alors quinze ans) et s'intensifie quand il est en « fac ».
Entretemps, il se passionne également pour les jeux de rôles *(Advanced Dungeons & Dragons)* et lit plusieurs fois « Le Seigneur des Anneaux » de Tolkien.
Pendant cette période il crée vingt-huit jeux pour son plaisir personnel, tous inspirés de *AD&D*. En 1979, le petit vendeur de matériel informatique qu'il est découvre l'*Apple* et publie son premier titre commercial : *Akhalabeth*.
Ce titre, bien que créé pour son usage personnel, donne des résultats positifs et encourage R. Garriot à réaliser son premier logiciel véritablement destiné au public : *Ultima I*.

– Comment expliquez-vous le succès des *Ultima* ?

— A mon avis, trois facteurs expliquent ce succès. Tout d'abord, les *Ultima* représentent toujours des « mondes » dans lesquelles évoluent des personnages ; *Ultima I* est d'ailleurs le jeu de rôle de ce type sur ordinateur. Les autres logiciels similaires n'apparaissent que plus tard. Deuxième facteur, il y a constamment des choses nouvelles à découvrir dans mes créations car je pense que l'intérêt d'un jeu vient de là. Le troisième facteur est accidentel et plus complexe :
mon souci constant d'améliorer mes programmes m'a toujours poussé à travailler chaque *Ultima* de A à Z. Un exemple bien édifiant, *Ultima I* sur *Apple* est programmé en Basic et utilise seize icônes pour la représentation du « monde ». *Ultima II* est mon premier programme en Assembleur, j'ai d'ailleurs appris ce langage lors de la création de ce jeu qui utilise, lui, trente-deux icônes. *Ultima III* en possède soixante-quatre, et le *IV* suit avec 265 icônes, le *V* s'améliore avec 512 icônes et je peux déjà vous dire que *Ultima VI* aura 1024 icônes ! Donc ce constant souci d'améliorer le monde d'*Ultima* pour le rendre plus réel et plus crédible a pour effet de renouveler chaque épisode de la série et lui amène sa petite touche d'originalité qui fait la différence.

Ultima : *plus qu'un jeu, une saga !*

– Parlez-moi de votre méthode de travail.

— Ce qui prime avant l'élaboration des *Ultima*, c'est l'aspect technique. Je fais des recherches sur les possibilités graphiques, ensuite le scénario est conçu pour mettre en valeur toutes les trouvailles d'ordre technique.

– Sur toute la série, on constate une évolution sur le plan moral. A quoi est-elle due ?

— Effectivement les premiers *Ultima* opposent bons et méchants et il y a beaucoup de « hack'n slash ». C'est toujours vrai pour les épisodes suivants mais le comportement du joueur est affecté par l'existence des vertus dans *Ultima IV* et cela se retrouve également dans l'épisode suivant. Cela est dû au fait qu'au début j'avais seize ans, maintenant j'en ai vingt-six et ma vision des choses change avec le temps.

– Y aura-t-il un *Ultima VI* ?

— Oui, on y travaille déjà et je peux vous dire que l'interaction sera encore plus poussée dans cet épisode : les contacts entre personnages seront plus profonds et les monstres ne seront pas que des apparitions aléatoires du programme, ils auront un comportement plus crédible.

– D'autres projets en tête ?

— Tout à fait, nous travaillons actuellement sur un projet qui fera du bruit. Il s'agit d'un jeu de rôle où deux joueurs pourront, par l'intermédiaire d'un modem ou d'un câble reliant deux ordinateurs, s'entraider ou s'affronter pour résoudre la quête. Le jeu sera en fait un « Ultima » multi-joueurs, pour l'instant nous le nommons *Multima* ! Je vous tiendrai au courant de l'évolution de ce programme.

– Comment voyez-vous l'évolution des jeux de rôles dans un avenir proche ?

— Le jeu de rôle prend une place très importante dans la micro-informatique de loisir. C'est un genre extrêmement complet où l'aspect action prend de plus en plus de place. Je vois une évolution en direction du CDI mais envisager sérieusement ce type de produits et encore prématuré.

Propos recueillis par Dany Boolauck ▶

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE!

GAMME SINCLAIR

- LOGICIELS ET PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48+ / 128 / PLUS 2
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX (**100 FF** les 4 rouleaux port compris - envois hors Europe ajouter 20 FF)
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM (**400 FF** les 20 port compris - envois hors Europe ajouter 10 FF)
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 et ZX 81
- PIECES DETACHEES POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48 + / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc...
- U.L.A.s, ROMS, et "PUCES" en tous genres.
- MANETTES DE JEUX - INTERFACES MANETTES SPECTRUM: SIMPLE **120 FF** (Hors Europe + 10 FF) ou DOUBLE **200 FF** (Hors Europe + 20 FF)
- INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

GAMME ACORN BBC

- LOGICIELS ET PERIPHERIQUES BBC B
- UNITES CENTRALES, LOGICIELS ET PERIPHERIQUES BBC MASTER et BBC COMPACT
- LECTEURS DISQUETTES, ROMS, 2e PROCESSEURS, ETC...

COMMODORE 64

- Logiciels K7 "BUDGET" uniquement
- Plus de 150 logiciels K7 nouveaux à **26 FF** et **31 FF**

Demandez le catalogue se rapportant à votre ordinateur. Spécifiez le modèle S.V.P.

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier
REGLEMENT PAR :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la convertion)
ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS.
Rédiger les mandats, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.
Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANCAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44.291.257.80 de 8h à 19 h.
VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : DUCHET COMPUTERS
51, Saint-George Road CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE Téléphone : + 44 291 257 80

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales

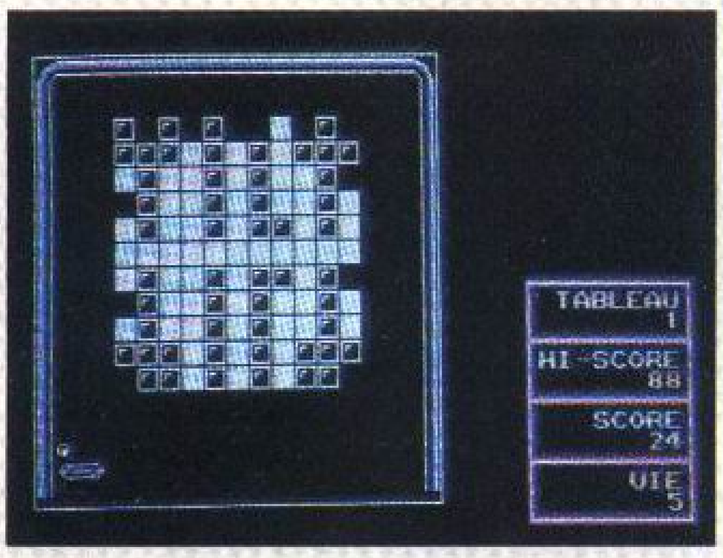
Photo Sylver Reed

d'une mini-chaîne PAO intégrée, car il résout de nombreux problèmes...
Prenons un exemple : vous désirez, à l'aide d'un *Atari ST* disposant au minimum de 1 Mo de Ram, effectuer la mise en page d'un bulletin d'association en intégrant des images numérisées. Prenez votre original (format A4 au maximum), posez-le sur la vitre du *Spat* puis refermez le volet : en une dizaine de seconde, le document est numérisé selon seize niveaux de gris avec une résolution de deux cents points par pouce et transmis à l'*Atari*. Par l'intermédiaire d'un logiciel livré, vous pouvez alors le retoucher, le modifier, l'archiver ou bien l'intégrer directement dans votre mise en page. A ce stade, il est souvent nécessaire d'imprimer une page pour éliminer les fautes d'orthographe, vérifier la longueur de tel ou tel trait, etc. Le *Spat* officie alors une nouvelle fois.
Un regret : il ne se comporte pas comme une imprimante de type Centronics et requiert la présence d'un driver spécifique... Une fois le résultat désiré atteint, il ne reste plus qu'à imprimer l'original et à le photocopier, avec le *Spat* bien entendu. Notez toutefois que la résolution maximale d'impression est de 200 par 200 points au pouce et que l'impression s'effectue uniquement sur papier thermique. Il n'en reste pas moins que le *Spat* s'avère séduisant, surtout lorsque l'on sait qu'il est commercialisé à moins de 10 000 F TTC ! M.B.

Sylver Reed montre Spat blanche

Proposé par Silver Reed et basé sur des principes dérivés des télécopieurs, le *Spat* est le premier scanner, imprimante, photocopieur du marché... relié à un *Atari ST* disposant d'au moins 1 Mo de Ram ou à un ordinateur de type *PC*, il se positionne en tant qu'élément de base

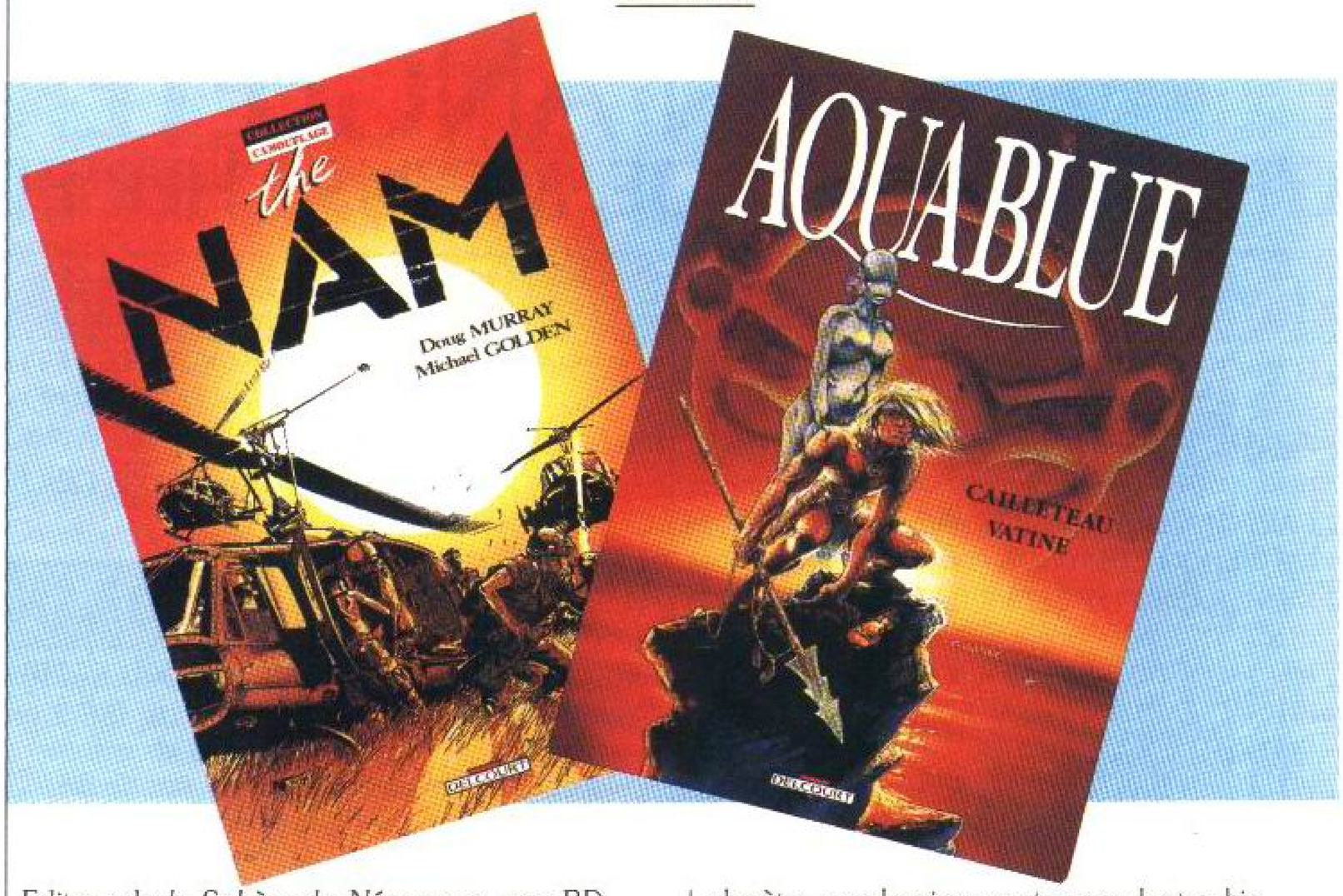
Le sésame du mois :



10 000 balles

Écrit en GW Basic, ce casse-briques foudroyant est composé de 19 tableaux, tous plus difficiles les uns que les autres. Sa rapidité met les réflexes à rude épreuve et les cinq vies dont on dispose ne sont pas inutiles...

A lire



Editeur de *la Sphère du Nécroman*, une BD dont vous êtes le héros complémentaire du logiciel *Turlogh le Rôdeur* de Cobra Soft, les éditions Delcourt livrent deux nouveaux albums. Premier tome d'une future saga, *Aquablue* vous propose de suivre les aventures de Nao.
Né sur une station spatiale, cet enfant éduqué dans l'espace par un robot nourricier grandira sur une planète bleue et adoptera les coutumes des autochtones.
Vivants de la pêche en accord avec leur planète, ces derniers vont cependant subir les assauts de mercenaires venus de la Terre...
Autre temps, autre lieu, *NAM* vous propose de découvrir la réalité de la guerre du Viet Nam. Jeune appelé, Ed Marks quitte les USA pour servir son pays et lutter contre les Vietcongs. Idéaliste et heureux, Ed est alors plongé dans un univers de violence qu'il devra subir et affronter.
En conclusion, deux albums agréables et faciles à lire sur la plage ou ailleurs... M.B.

OFF SHORE

WARRIOR

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

VERSION AMIGA

VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES

VERSION ATARI ST

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

TITUS

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

DREAM-UP 45.84.29.79

Dragon's Lair version originale

Un vidéodisque au standard laserdisc, une disquette trois pouces et demi, un câble reliant le lecteur au *ST*, il ne vous reste plus qu'à lancer le système et découvrir les joies de l'interactivité, la rapidité de l'action, les bruitages... A quand le Compact Disc Interactif qui permettra à tous de profiter de tels jeux ?

Nombre d'entre vous se souviennent certainement du jeu de café nommé *Dragon's Lair*, repris par la suite sur de nombreux micro-ordinateurs comme les *C 64* et *Amstrad CPC*. Relativement ancien (moins de cinq ans), ce jeu a défrayé la chronique lors de son arrivée dans l'univers des jeux de cafés du fait de son côté résolument novateur. Contrairement aux bornes d'arcade classiques, *Dragon's Lair* est, en effet, structuré autour d'un vidéodisque sur lequel sont stockés sons et graphismes. L'écran propose donc des images similaires à celles des dessins animés et les bruitages s'avèrent des plus réalistes. Seul reproche : la non-continuité de l'action. Du fait du système utilisé, les accès aux images ne sont pas instantanés et le joueur se trouve face à un écran figé pendant quelques instants à la suite d'une action quelconque.
Il n'en reste pas moins que *Dragon's Lair* s'avère prenant car le scénario sait à merveille mélanger humour et action. Quel plaisir donc de retrouver ce jeu sur *Atari ST*... Attention cependant, nous vous parlons du vrai *Dragon's Lair* et non d'une version plus ou moins proche de l'original... Proposé par Microdeal à environ 1 000 F en Grande-Bretagne, l'ensemble se présente sous la forme d'un vidéodisque au standard Laserdisc, d'une disquette trois pouces et demi, d'un câble permettant de relier le lecteur de vidéodisques à l'*Atari*. Problème de taille : les modèles compatibles avec cet ensemble sont des plus rares en France. Pourquoi ne pas avoir assuré une liaison par RS 232, prise dont sont équipés la majorité des lecteurs Laserdisc ? Une fois ce problème d'intendance résolu, il ne reste plus qu'à lancer le système. Au départ, on paramètre le système : sélection du type de lecteur de vidéodisques, saisie du nombre d'écrans (1 ou 2), niveau de jeu et nombre de vies.
On découvre ensuite les joies de l'interactivité... Tout d'abord, il faut paramétrer le système en sélectionnant le type de lecteur de vidéodisques ainsi que le nombre d'écrans dont on dispose (1 ou 2). Ensuite, vient le choix du nombre de vies ainsi que du niveau de difficulté. Signalons qu'il est préférable de commencer par le commencement... Au premier abord, *Dragon's Lair* apparaît comme une aventure mi-textuelle mi-graphique. L'écran du *ST* propose en effet un curseur par l'intermédiaire duquel le joueur valide ses actions. Cela de deux manières différentes : par le biais de la souris, en saisissant directement les ordres. Notez que cette méthode est à déconseiller car la rapidité de réaction est souvent déterminante pour le bon déroulement du jeu. Le second écran propose, lui, les séquences d'images issues du lecteur-vidéodisque et les bruitages correspondants.
Bref, compte tenu de la rapidité de l'action et des divers pièges présents, le joueur disposant de deux écrans en est réduit à avoir un œil sur chacun alors que celui qui dispose d'un seul moniteur tente de s'accommoder de la surimpression de deux images... Malgré cela, on se trouve complètement pris par le jeu et le joueur se retrouve bien souvent rivé devant ses ou son écran. Dommage que ce système soit si coûteux : un lecteur de vidéodisques coûte environ 10 000 F. Il ne reste donc plus qu'à attendre patiemment l'avènement du CDI qui, espérons-le, supportera de tels jeux. M.B.

Virus : le point

Docteur Brisou, mon micro est au plus mal. Il a attrapé le virus informatique !
Que faire, que faire ? Une prescription à lire d'urgence.

Mais où en est donc cette histoire de virus informatique ? Voilà une question que vous êtes nombreux à nous poser. Avant d'y répondre, il semble toutefois nécessaire d'élucider quelque peu ce phénomène.
Un virus est un programme créé pour se dupliquer de manière totalement autonome. En clair, il est capable de se sauvegarder où et quand il le désire. Encore faut-il qu'un programme puisse désirer quoi que ce soit...
A première vue donc, rien de bien méchant. Si ce n'est que non content de se sauvegarder, un virus a la fâcheuse habitude de le faire en lieu et place d'autres données qui peuvent s'avérer d'une importance capitale — c'est le cas des fichiers de comptabilité de nombreuses entreprises.
Jeu : que se passe-t-il lorsqu'un virus se sauvegarde au milieu d'un tel fichier ?
Le problème est donc, dans certains cas, particulièrement aigu. D'autant plus qu'en fonction de sa structure un virus peut être amené à effacer une disquette ou un disque dur ou, pourquoi pas, à détruire l'ordinateur qui l'abrite... Notez que ce dernier cas ne s'est pas encore produit à notre connaissance mais reste dans le domaine du possible. Sur le *Dragon 64*, (un micro architecturé autour d'un 6809 et aujourd'hui oublié), une série de pokes pouvait affecter certains composants par sur-tension.
A la lumière de tout ceci, on comprend mieux la nécessité de se débarrasser d'un virus. Mais, comment y parvenir ? Il n'existe pas de méthode universelle et cela dépend du virus et de la machine sur laquelle il tourne. Il serait trop long et fastidieux d'expliquer ici les diverses méthodes, nous vous renvoyons donc sur notre serveur minitel (36.15 Tilt) où nombre de trucs sont proposés.
Toutefois, il est intéressant de signaler que certains éditeurs proposent déjà des programmes destinés à éliminer les virus.
Il en existe une vingtaine aux USA, dont une majorité sur *PC*. Ce type de logiciels rend de grands services mais ne peut être qu'une solution passagère. En fait, la logique voudrait

FIRE AND FORGET

LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE

VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...

TOP SECRET

BIENTOT POUR AMSTRAD CPC CASSETTE ET DISQUETTE

VERSION AMIGA

VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES

VERSION ATARI ST

TITUS

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

DREAM-UP 45.84.29.79

que les programmes s'auto-immunisent.
Il est tout à fait possible de calculer la longueur d'un programme ainsi que la taille des fichiers qu'il génère. En prenant ces paramètres en compte, on peut imaginer que les logiciels arrivent à effectuer des tests d'encombrement sur les enregistrements afin d'isoler et détruire les virus présents. Principal avantage de ce système : l'évolution des techniques de programmation des virus ne pourra que fort difficilement contrer une protection si efficace.
Et c'est précisément à ce niveau qu'apparaît le talon d'Achille des virus *killer*. Leur efficacité ne saurait être garantie à cent pour cent :
les premiers à tirer sont les créateurs de virus et les virus *killer* doivent prendre en compte les dernières techniques afin d'être efficaces....
Ce qui est bien évidemment impossible car le temps écoulé entre la duplication du virus *killer* et son arrivée chez l'utilisateur est largement suffisant pour que les créateurs de virus perfectionnent leurs armes. Au fait, qui sont ces derniers ? Nul ne le sait vraiment. Toutefois, à l'image des déplombeurs, ce sont probablement des amateurs de micro comme vous et moi qui maîtrisent parfaitement bien leur système...
Pour conclure, signalons que la prévention est aussi importante et efficace que la destruction. Limiter les risques de contamination est simple.
Il suffit de protéger en écriture les disquettes et d'éteindre son ordinateur après chaque utilisation.
Signalons d'autre part que les possesseurs de machines disposant d'une horloge sauvegardée par piles ont intérêt à enlever ces dernières pour éviter qu'un virus ne s'inscrive de manière permanente dans la petite quantité de Ram abritée par les circuits intégrés horloge/calendrier. M.B.

Infogrames prend du poids

Infogrames over the world ! La société lyonnaise se lance plus que jamais dans l'internationalisation tous azimuts. Europe, Etats-Unis, aucun pays n'échappe à l'appétit dévorant du tatou et de ses managers. Bruno Bonnel, président-directeur général, résume les grandes lignes de son action.

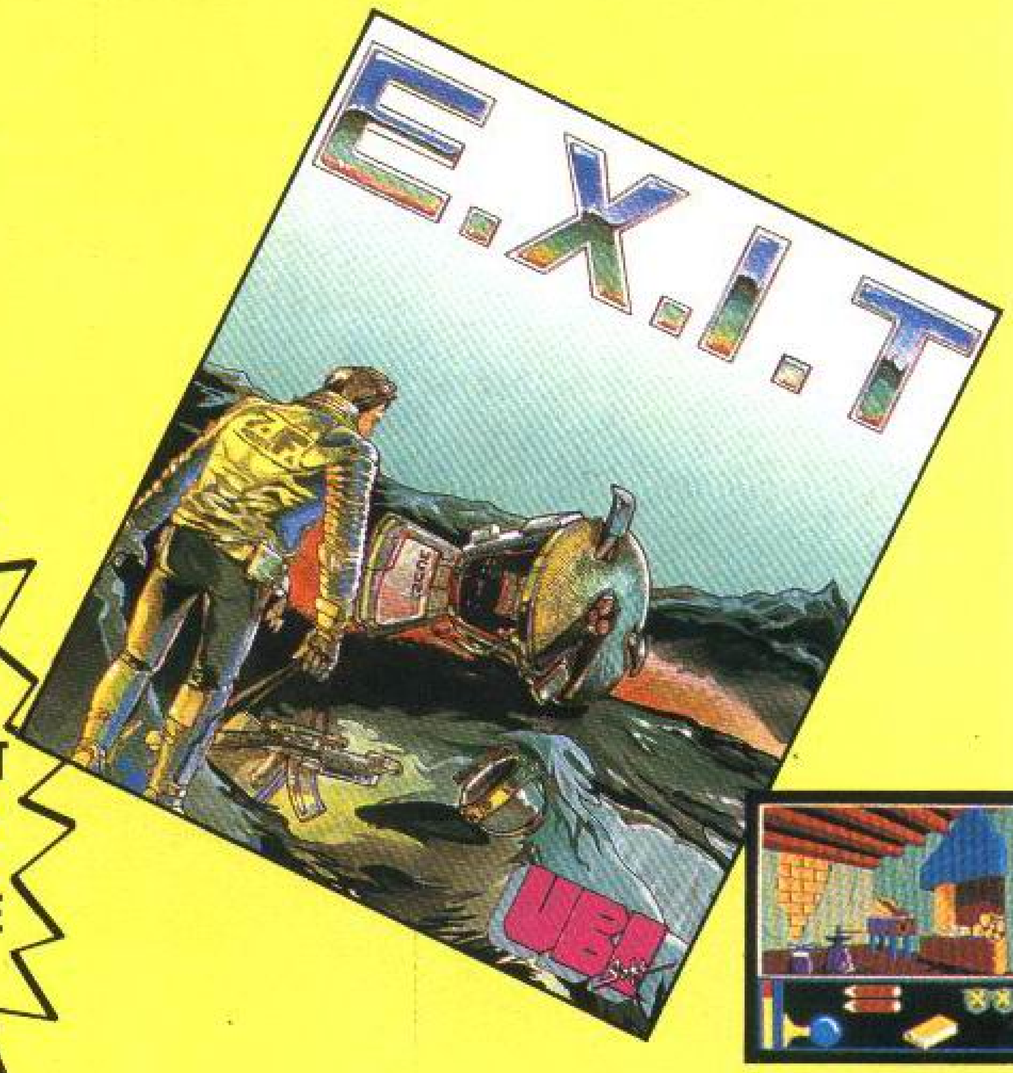
– Quels sont les grandes tendances actuelles en matière de jeux sur micro ?
— La grande tendance est à l'anoblissement des jeux et à une plus grande complexité de ces derniers. C'est d'ailleurs parfaitement compréhensible : il devient de plus en plus difficile de trouver de bons jeux d'arcade et les gens en ont assez de ces programmes qui ne durent qu'une semaine.
– A terme, quels seront les facteurs de réussite d'un programme ?
— Les succès vont se bâtir autour de trois pôles : les événements médiatiques, l'originalité des produits et le phénomène de budget software.
– Comment allez-vous concilier ces éléments ?
— Contrairement aux Anglais, nous ne sommes pas spécialistes de l'arcade. Nous sommes condamnés à avoir des produits de prestige, donc à signer des accords de licences. Mais compte-tenu de la véritable guerre qui règne en ce domaine nous avons bloqué les licences que nous pouvions obtenir avec nos moyens. D'où, *Les passagers du Vent* ou *Bob Morane*.
– A propos de ce dernier, il semble que les objectifs fixés n'aient pas été atteints...
— *Bob Morane* était trop cher pour ce qu'il était et le marché, en 1987, n'attendait pas ce type de produit.
– Actuellement, à combien se monte votre chiffre d'affaires ?
— Il se partage entre deux tiers pour la micro, dont 30 % à l'export, et un tiers pour la télématique. En 1987, nous avons réalisé cent millions de CA dont quarante pour la France dans la micro. C'est-à-dire que nous avons entre 20 et 25 % du marché français.
– Et où en sont vos concurrents français ?
— FIL n'a pas de produits français à l'export. La situation de Loriciels est différente : ils ont réussi à s'imposer sur le marché professionnel français par l'intermédiaire de Priam. Ce sera plus difficile en Europe qu'aux USA ! De toute façon, ils sont condamnés à être rachetés un jour s'ils ne grossissent pas. Dans ce métier, il n'y a pas de place pour quatre ou cinq personnes. Des investisseurs du genre Coca, Maxwell ou Hersant vont bouger. Nous mêmes avons déjà été approchés par de gros groupes.
– De façon plus générale, quelle sera la manière dont Infogrames abordera la France dans les années à venir ?
— Notre effort personnel ne porte pas sur la France mais sur une internationalisation à outrance car le marché est ici assez restreint. D'autre part, US Gold et Ocean vont s'attaquer à la France encore plus durement. Ou je serai leader ou je m'en vais. !
– De quelle manière s'exprimera cette internationalisation ?
— A l'heure actuelle nous sommes à la dix-septième place en Grande-Bretagne, mais nous allons accentuer nos efforts. Nous allons sortir des produits spécifiques pour des marchés précis. Un jeu de rôle est peu vendable en France (environ 10 000 pièces) mais peut représenter 3 à 400 000 dollars aux USA...
– Quelle est votre impression sur le marché de la micro ?
— Disons que depuis le CES de janvier 1988, je n'ai plus d'inquiètude : ce marché existe !
– Dans ce contexte, quels sont vos objectifs ?
— Mon but est d'atteindre les 2 à 300 MF de CA dans deux ou trois ans. Nous reparlerons bientôt des méthodes que nous allons mettre en œuvre pour parvenir à ce résultat.
– Quitte à ce qu'Infogrames atteigne une dimension trop importante par rapport au marché ?
— Bien sûr ! Ce système a été source de désagrément ces deux dernières années mais nous avons toujours cherché à être surdimensionnés car nous sommes déjà demain.

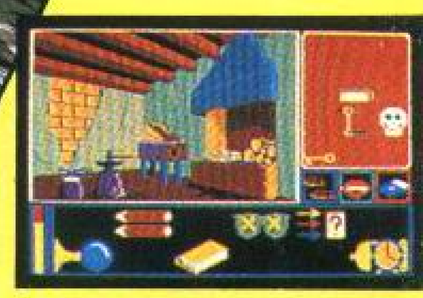
Si STOS m'était compté

Plus environnement de développement que Basic, comme le montre la venue prochaine de jeux écrits grâce à ce système par de grands noms du logiciel, le *STOS* se verra complété à la rentrée. Ainsi, un compilateur devrait sortir dès septembre et permettra de s'affranchir du *STOS* pour l'exécution de certaines applications. D'autre part, des modules tels *STOS fractale* et *STOS 3D* devraient générer des effets tridimensionnels récupérables sous *STOS Basic* et compilables par la suite. Il en sera de même pour le module musical... A l'image d'*Omikron* ou de *GFA*, le *STOS* se présentera donc à terme comme une famille de produits assez concurrentiels. D'autant plus, que le *STOS* s'exporte notamment en Grande-Bretagne où il est édité par Mandarin Software.

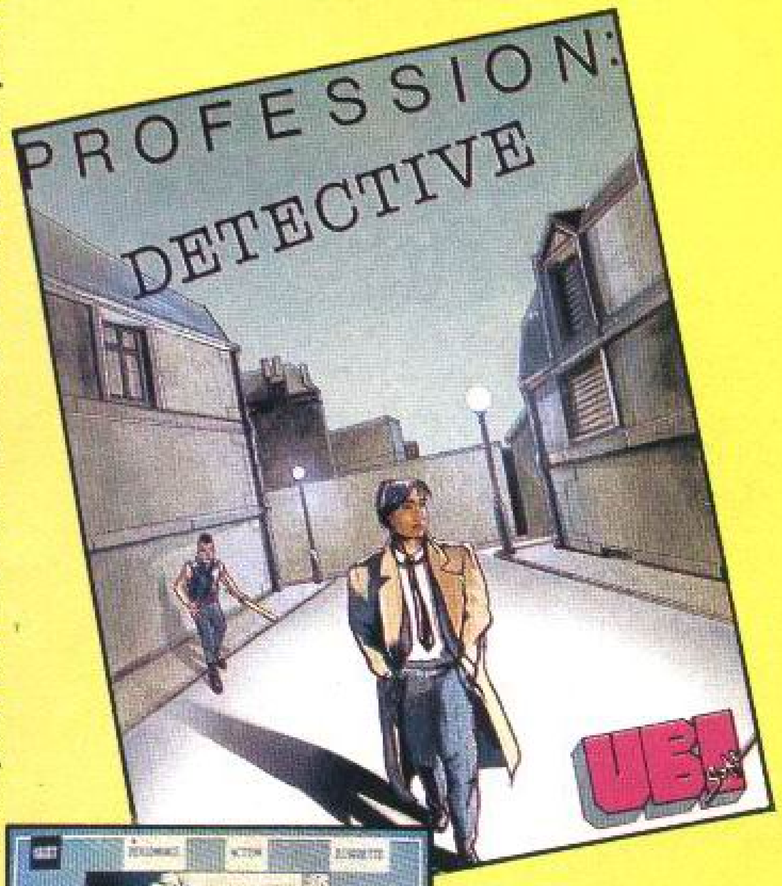
AVEC LES SOFTS UBI, L'ÉTÉ SERA CHAUD

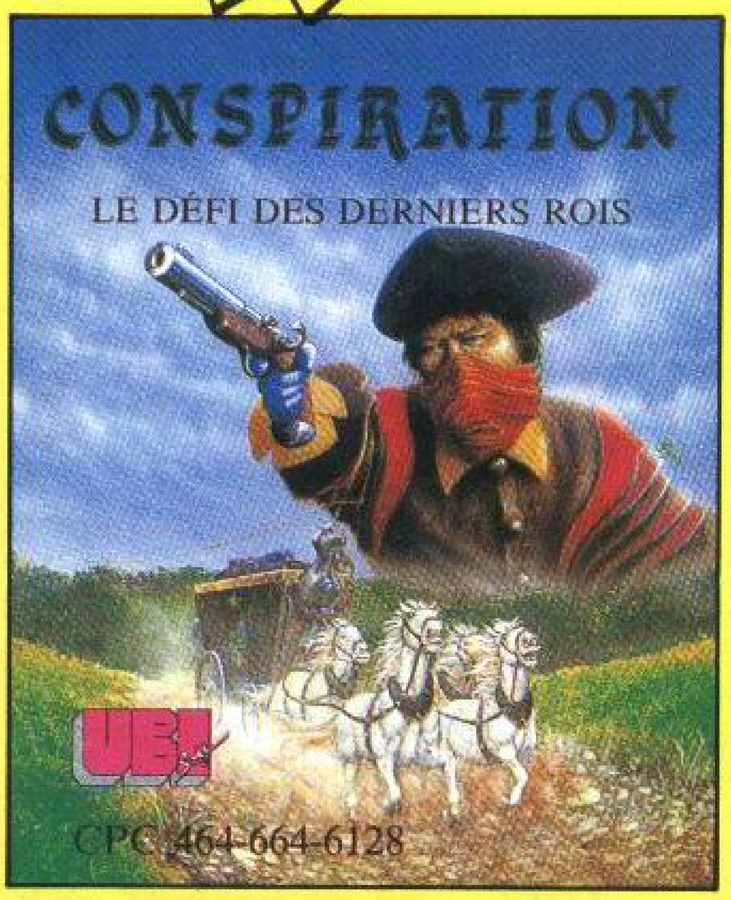
UBI soft **Diffusion**
se tient à votre disposition
pour tous renseignements
et commandes
Tél. (16 1) 43 39 23 21

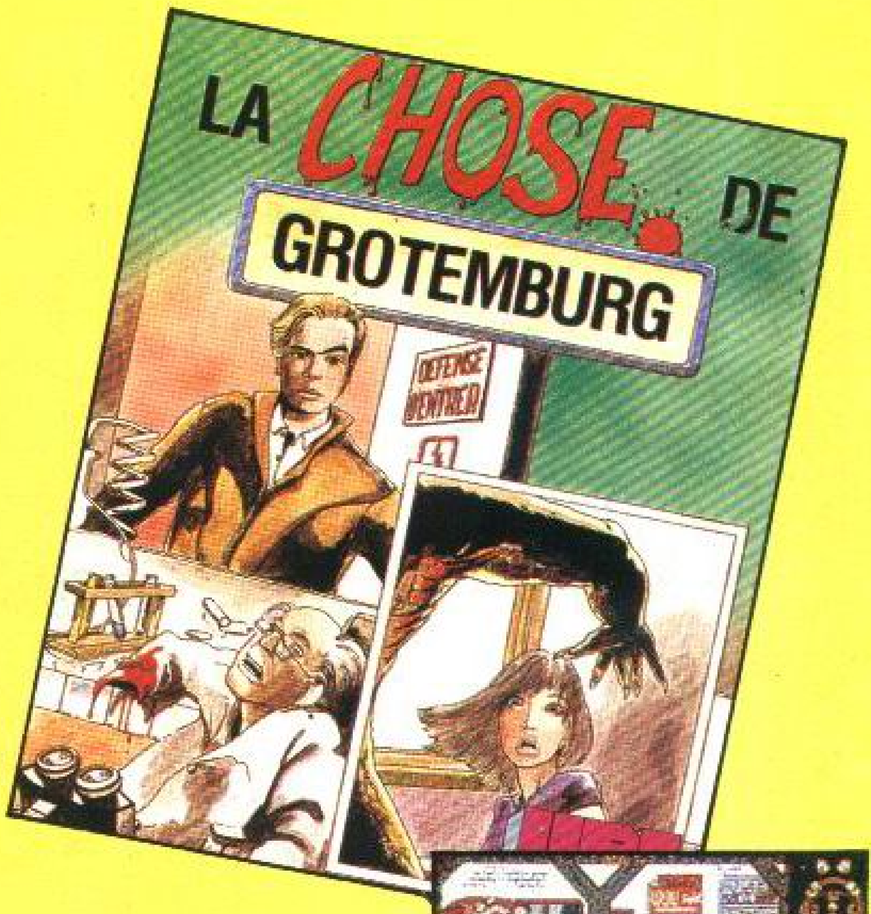




POUR 2 SOFTS ACHETES PARMI CES 7 JEUX ENTRE LE 21 JUILLET ET LE 23 AOUT 88 ENVOYEZ VOTRE BON D'ACHAT DATE ET DU MEME MAGASIN A:

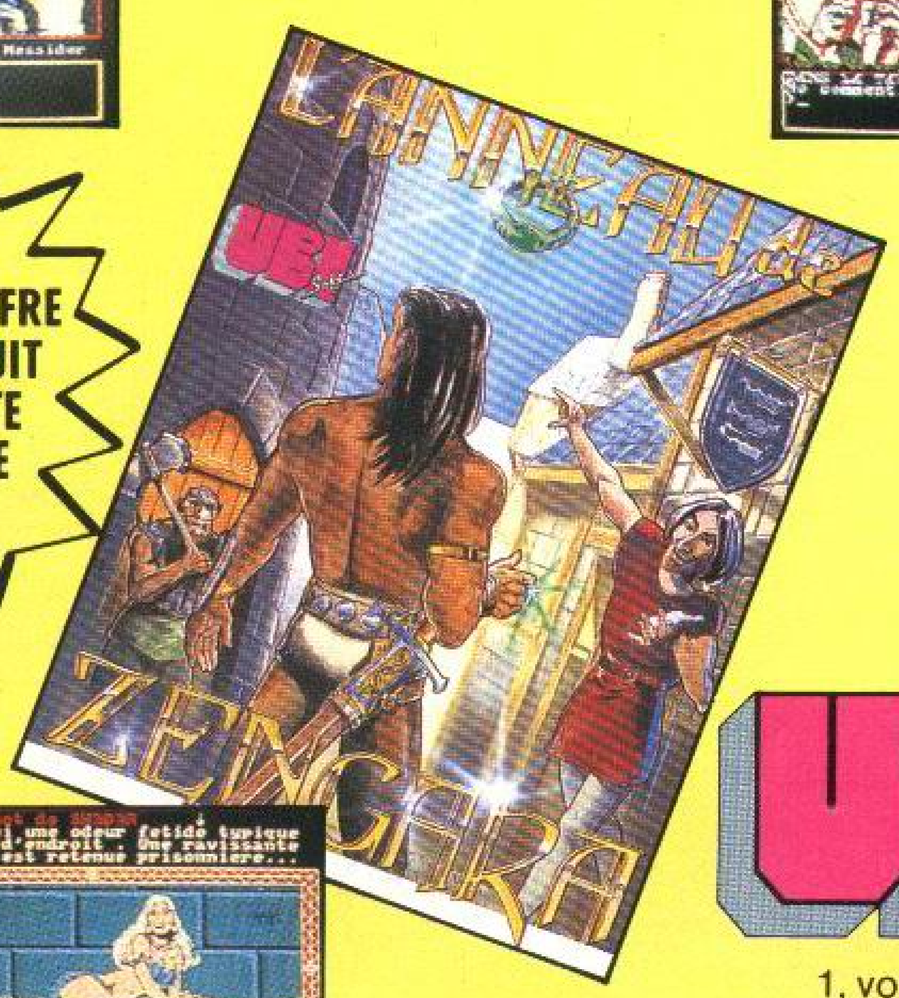






Disponibles dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

UBI SOFT QUI VOUS OFFRE 1 JEU GRATUIT DANS TOUTE SA GAMME EDITION



UBI soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
Tél. 43 39 23 21

+600 LOGICIELS A GAGNER !!

En juillet et en août, branchez-vous sur

3615 MICROMANIA

et vous pourrez gagner un des 10 logiciels offert chaque jour en répondant à une question concernant les jeux.

3615 MICROMANIA
FRAIS DE PORT GRATUITS !!!

AMSTRAD

KARATE ACES 119/179F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHIMATA+THEWAYOFTIGER+
AVENGER+SAMOURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO
RACER+PAPERBOY+GHOST'NGO
BBLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROADRUNNER+INDIANA JONES
RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG
AMST GOLD HIT 3 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WCLEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115/165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLL. KONAMI 115F/185F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEME
SIS+JAILBREAK+YE AR KUNG
FU 2+GREEN BERET+MIKIE
+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG
TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SAB.1+SAB.2+SIG7+CRIT
MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
LES TRESORS USG 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINT.GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOS.MISSION
OCEAN STAR HIT 2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARC.HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG
MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 99/145F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175/225F
+EXPRES RAIDER+SUP. SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBA
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
OCEAN STAR HIT 95/145F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
PACK FIL N°2 139/189F
+THE GREAT ESCAPE+SORCERY
REVOLUTION+ CAULDRON2
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOBYDOO+FIGHT.WARRIOR+
ANTIRIAD+1942+COMMANDO 86
+JET SET WILLY
LORICIEL HIT N°6 95/179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC
+LAST MISSION
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CALL
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5° AX+SAPIE+MGT+AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME	95/139F
ALL STARS	85/145F
AQUANAUTE	119/159F
APOCALYPSE	95/145F
APOCALYPSE NOW	**ND/195F**
BARBARIAN 2	**89/139F**
BEYOND ICE PALACE	**95/145F**
BIONIC COMMANDOS	95/139F
BLACKLAMP	89/139F
BOBO	145/195F
CARRIER COMMAN.	**145/195F**
CHARLIE CHAPLIN	**95/145F**
CORPORATION	95/145F
DREAM WARRIOR	95/139F
ENLIGHT. DRUID2	**95/145F**
E.X.I.T	145/195F
GARY LINEKERS S.	**95/145F**
GUADALCANAL	95/145F
GUNSHIP	195/245F
HURLEMENTS	135F/175F
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HORSE	99/149F

NOUVEAUTES (suite)

L'ARCHE CAPT BLOOD	139/199F
LES PRIVES	**ND/195F**
MARAUDER	89/139F
MICKEY MOUSE	95/145F
NIGHT RAIDER	**95/145FN**
NIMITZ	99/159F
PEGASUS	149/195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129/169F
RASTAN	89/145F
RIMMERUNNER	89/145F
ROAD BLASTERS	89/139F
ROADWARS	95/139F
SALAMANDER	89/139F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SKATE CRAZY	85/139F
SKY HUNTER	**135/175F**
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
SPY TRILOGY	95/145F
STREET SPORT BASK	**95/145F**
STREETSFIGHTER	**95/145F**
TARGET RENEGADE	89/145F
THE FLINSTONES	89/139F
T-REX	**95/145F**
THE DARK SIDE	**95/139F**
THE FURY	**95/139F**
THE GAMES WINTER	**95/145F**
THE LAST NINJA 2	**125/145F**
TROLL	89/139F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
VIXEN	99/139F
V2	ND/175F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEAD TOURN.	95/145F

HIT PARADE

ALTERN WORLD GAMES	95/145F
ARKANOID2:REVENGE	89/145F
BAD CAT	95/145F
BEDLAM	95/145F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BUBBLE BOBBLE	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CONSPIRATION	145/185F
CRASH GARET	ND/195F
CYBERNOID FIGH MACH	95/145F
DESOLATOR	95/145F
GABRIELLE	139/175F
GARFIELD	95/139F
GAUNTLET 2	95/145F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GOTHIK	95/145F
GRYZOR	89/145F
GUNSMOKE	95/145F
HERCULE	95/145F
IKARI WARRIOR	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
JINKS	95/145F
KARNOV	95/145F
LA CHOSE GROTEMBUR	135/175F
L'ANGE DE CRISTAL	145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189F
LA PANTHERE ROSE	99/149F
LAZER TAG	95/145F
LE JEU DU ROY	95/145F
MACH 3	129/179F
MATCH DAY 2	89/145F
NEBULUS	95/145F
NIGEL MANSELL	95/145F
OUT RUN	95/145F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	89/145F
QUAD	145/179F
ROLLING THUNDER	95/145F
SEPTEMBER	95/145F
SHACKLED	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SPACE RACER	139/189F
THE HUNT RED OCTOB.	145/195F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F

ASTERIX CHEZ RAHA.	ND/195F
BIVOUAC	125/195F
BOB WINNER	129/169F
BUGGY BOY	95/145F
CLASH	ND/195F
COBRA	129/179F
CRAZY CARS	129/159F
FLYING SHARCK	99/145F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F

LA GUERRE DES ETOIL.	99/149F
LES MAITRES DE L'UNI.	95/145F
LES RIPOUX	125/195F
LES CHIFFRES ET LET.	ND/225F
MASQUE PLUS	ND/189F
MONOPOLY	175/245F
OXPHAR	ND/205F
PROHIBITION	120/195F
QUIN	ND/145F
SANTA FE	ND/175F
SCALEXTRIC	95/145F
SCRABBLE FR	175/220F
SUPER HANG ON	95/145F
SUPERSKI	145/195F
THUNDERCATS	89/145F
TOBROUCK	119/169F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F
TRIVIAL PURSUIT JUN.	185/245F
WESTERN GAMES	129/145F

THOMSON C/D

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

NOUVEAUTES C/D

AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZ.	ND/215F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BILLY 2	135/195F
BIVOUAC	145F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB WINNER	149/195F
BOBO	145/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
ENDURO RACER	145/195F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
FLASH POINT	145/195F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285/295F
INDIAN MISSION	169F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	145F
LA MARQUE JAUNE	249F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES CLASSIQUES 2	145F
MACH 3	129/199F
MONOPOLY NF	175F
MISSION EN RAFALE	145/195F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SILENT SERVICE	145/195F
SCRABBLE	175F
SPACE RACER	145/195F
SPORT D'ETE	145/195F
SUPERSKI	169/199F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TOP GUN	145F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
20000 LIEUES SS MERS	185F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F
WIZZBALL	145/195F
YE AR KUNG FU 2	145F
ZOMBI	125/185F

COMMODORE 64

KARATE ACES 119/179F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHIMATA+THE WAY OF TIGER
+AVENGER+SAMURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N°3 99/145F
+DRAGON LAIR 1+2+PAPERBOY
+ENDURO RACCER+GHODT'N
GOBBL+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 119/195F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+RYGAR+GAUNT.+DEEP.DUNG.
LES GREMLINS 119/169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL.DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLL. KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAO.ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSP. +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM
A7+CRIT MAS+AIRWOL+THANA.
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM EPYX N°2 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAME+IMPOS MISSION
LES TRESORS USG 115/195F
+GAUNTLET+LEADER+INFILT.
+METROCROSS+ACE OF ACES
BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLI.
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
GAME SET MATCH 129F/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING
PONG+FOOT+KONAMIGOLF+BAS
EBALL+BOXING+POOL+SUPER
DECATHLON
ALBUM EPYX 99/145F
+ SUMMER GAME + BREAK DAN.
+ PITSTOP 2+ IMPOS. MISSION
HIT PACK 2 99/145F
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME	**95/125F**
BAD CAT	95/145F
BARBARIAN 2	**95/145F**
BEYOND ICE PALACE	**95/125F**
BIONIC COMMANDOS	95/145F
CARRIER COMM.	**145/195F**
CARD SHARKS	95/145F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
DREAM WARRIOR	95/145F
ECHELON	**95/145F**
INFILTRATOR 2	**95/145F**
JINKS	95/145F
MARAUDER	89/149F
MICKEY MOUSE	95/145F
NEBULUS	95/145F
NIGHT RAIDER	**95/145F**
NIGEL MANSELL'S	99/159F
NIMITZ	99/159F
PANDORA	**95/135F**
ROAD BLASTERS	**95/145F**
ROAD WARS	95/145F
ROCKET RANGER	109/169F
SALAMANDER	89/139F
SHACKLED	95/145F
SKATE CRAZY	89/145F
SOLDIER OF LIGHT	89/145F
STREETSFIGHTER	**95/145F**
T-REX	**95/145F**
THE DARK SIDE	**95/145F**
THE GAMES WINTER	**95/145F**
THE GREAT GIANA S.	**95/135F**
THE LAST NINJA2	**125/145F**
WIZARD WARZ	95/145F

SUPER PROMOTION !

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

HIT PARADE

APOLLO 18	95/145F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ARKANOID 2:REV DOH	95/145F
BEDLAM	95/125F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BOB WINNER	135F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CYBERNOID FIGH MACH	95/145F
DEFENDER OF CROWN	135/145F
FLYING SHARK	89/129F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	95/145F
GUNSMOKE	95/145F
GUNSHIP	145/195F
HERCULE	95/145F
IKARI WARRIORS	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
KARNOV	95/145F
LA PANTHERE ROSE	95/135F
LAZERTAG	95/145F
MAGNETRON	89/139F
MATCH DAY 2	95/145F
OUT RUN	95/145F
PHM PEGASUS	99/145F
PIRATES	145/195F
POWER AT SEA	ND/169F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	95/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
RIMMERUNNER	89/135F
RASTAN	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SKY FOX 2	99/149F
SAMURAI WARRIOR	89/145F
TEST DRIVE	99/149F
THE TRAIN	99/149F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUN.	185/245F
TROLL	89/139F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WORLD LEAD. TOURN.	95/145F

SEGA

MANETTE SPECIALE	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	279F
ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRAC. WORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
COMBAT RESCUE	199F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
FANTASY ZONE 2	199F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GLOBAL DEFENSE	195F
GREAT BASKETBALL	195F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZAXXON 3D	249F
ZILLION	195F
ZILLION 2	199F

SPECTRUM

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

AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA.

OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

EN JUILLET ET EN AOUT ! FRAIS DE PORT GRATUITS !
(pour toute commande comportant au moins 2 jeux)

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

ATARI ST

OCEAN ST	**245F**
+BARBARIAN+CRAZY CARS	
+WIZZBALL+KARATE KID	
COMPUTER HITS	**275F**
DEEPSPACE+BRATACCAS+	
HACKER2+LITTLE COMP PEOPLE	
ARCADE FORCE	**295F**
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES	
+GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	**245F**
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX 2	**195F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+ SUPER TENNIS+ MAJOR	
MOTION+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**195F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIOUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES

AAARGH	**185F**
ALIEN SYMDROME	185F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARMY MOVES	175F
A.T.F.	**225F**
AQUAVENTURA	225F
ARKANOID 2	185F
BARBARIAN 2	**185F**
BERMUDA PROJECT	**185F**
BETTER DEAD THAN AL.	**185F**
BEYOND THE ICE PALA.	**185F**
BIONIC COMMANDOS	185F
CALIFORNIA GAMES	**195F**
CHARLIE CHAPLIN	**195F**
DESOLATOR	185F
EXOLON	185F
EXPLORA	**375F**
FIRE AND FORGET	269F
FOUNDATION'S WAST	**225F**
GARRISON 2	185F
GARY LINEKER SUP SK	**185F**
G.I.G.N	185F
HERCULE	185F
INDIAN MISSION	185F
INDY 500	149F
JEANNE D'ARC	285F
JINKS	185F
KILLDOZER	**185F**
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBUR	225F
LE MANOIR FROZANTA	**285F**
LES TUNIQUES BLEUES	185F
LIVE AND LET DIE	**195F**
MICKEY MOUSE	185F
NECRON	185F
PANDORA	185F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
POLICE QUEST	185F
QIN	235F
QUESTRON 2	225F
RENEGADE	195F
RIMRUNNER	145F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
SCRABBLE	225F
SCRULL	225F
SHACKLED	**185F**
SINBAD	185F
SIDEWINDER	**125F**
SPACE HARRIER	225F
STAFF LE MARGOULIN	**185F**
STARSHIP	145F
STORMTROOPER	225F
STREETSFIGHTER	**195F**
SUPER ICE SOCCER	**185F**
TERRAQUEST	145F
TARGET RENEGADE	**185F**
THE EMPIRE STRIKE B.	**185F**
THE ENFORCER	145F
THE GAMES WINT.EDIT.	**195F**
THE GREAT GIANA SIS.	**195F**
THE LAST NINJA 2	**185F**
THEXDER	**245F**
THE THREE STOOGES	295F
THUNDERCATS	**185F**

VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VIRUS	**195F**
20 000 LIEUES SS LES MERS	245F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WAR GAME CONST SET	245F
WHERE TIME STOOD STILL	185F
ZYNAPS	185F

ADVANCE ART STUDIO	225F
BAD CAT	225F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195F
BARBARIAN (PALACE)	95F
BARDES TALE	225F
BILL PALMER	225F
BLACKLAMP	199F
BLOOD VALLEY	175F
BMX SIMULATOR	145F
BOULDERDASH2	195F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
BUGGY BOY	185F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	235F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRASH GARET	225F
CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEFLEKTOR	185F
DEGAS ELITE	225F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
ENDURO RACER	185F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GD PRIX 500 CC	195F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
IMPOSSIBLE MISSION 2	185F
INTERNATIONAL SOCCER	185F
IRON LORD	275F
JASON LA TOISON D'OR	225F
KARATE KID 2	155F
KNIGHTMARE	185F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
LA PANTHERE ROSE	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIVER	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
L'OEIL DE SET	245F
LEATHERNECK	225F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES	225F
MISSION RAFALE	225F
NORTHSTAR	185F
OBLITERATOR	225F
OUT RUN	195F
PHANTAISIE 3	245F
PLATOON	185F
POWER PLAY	185F
PREDATOR	225F
RAMPAGE	145F
RETURN TO GENESIS	185F
ROAD WARS	185F
ROLLING THUNDER	185F
SLAP FLIGHT	175F
SIDE ARMS	185F
SILENT SERVICE	225F
SPACE RACER	185F
SPIDERTRONIC	215F
SPITFIRE 40	185F
ST WARS	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F

SUPERSKI	220F
STARQUAKE	185F
STAR TRECK	175F
STRIP POKER II	145F
SUPERSPRINT	145F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
THE FLINSTONES	185F
THE HUNT FOR RED OCT.	225F
THE PAWN	225F
TRANTOR	175F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT	195F
TURLOGH LE RODEUR	225F
ULTIMA 4	225F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VAMPIRE'S EMPIRE	195F
VERSAILLES STORY	245F
WARLOGH'S WEST	215F
VIXEN	225F
WESTERN GAMES	185F
WIZARDS CROWN	245F
XENON	185F
ZOMBI	195F

PC compatibles

PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	**195F**
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOARD	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	**275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON	
+STARTING BLOCK+BIG BEN	
MALETTE JEUX FIL	**275F**
+INFILTRATOR +ECHECS 3D+N10	
PC HITS	**225F**
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS	
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER	

ARKANOID 2	185F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
BALANCE OF POWER	175F
BARBARIAN	**185F**
BARDS TALE	225F
BEDLAM	185F
BIONIC COMMANDOS	185F
BOBO	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CARRIER COMMAND	**225F**
CHARLIE CHAPLIN	225F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIG SIM	245F
COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CORRUPTION	**225F**
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DREAM WARRIOR	185F
ELITE	225F

F15 STRIKE EAGLE	185F
FER ET FLAMME	225F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
FRIGHTMARE	185F
GABRIELLE	225F
G.I.G.N.	285F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
IKARI WARRIORS	185F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDIAN MISSION	185F
INDOOR SPORTS	225F
INDY 500	149F
JACKAL	185F
JEANNE D'ARC	285F
JINXTER	225F
KING OF CHICAGO	229F
KRYSTOR	225F
L'AFFAIRE SYDNEY	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	215F
LA MARQUE JAUNE	245F
L'ARCHE DU CAPT. BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LEGEND OF THE SWOR	**185F**
LE JEU DU ROY	245F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
MACH3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MEURTRES EN SERIE	275F
OFF SHORE WARRIOR	245F
PHM PEGASUS	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
PROFESSION DETECTIVE	225F
QIN	275F
ROCKET RANGER	245F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SKY FOX 2	225F
SPACE RACER	185F
STRIKE FORCE HARRIER	269F
SUPER SKI	225F
SUPER STAR SOCCER	245F
TAI PAN	185F
TEST DRIVE	225F
THE ENFORCER	145F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	**185F**
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
VIXEN	185F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
20000 LIEUES SS MERS	199F
WHERE TIME STOOD STILL	195F
ZOMBI	215F
ZYNAPS	185F

AMIGA

ALIEN SYMDROME	185F
ARMY MOVES	225F
A.T.F.	**225F**
BAD CAT	225F
BARDE'S TALE 2	249F
BARBARIAN 2	**195F**
BETTER DEAD THAN AL.	**185F**
BIONIC COMMANDOS	185F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	295F
CALIFORNIA GAMES	**225F**
CARRIER COMMAND	**245F**
COMBAT SCHOOL	**195F**
CRAZY CARS	245F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
DESTROYER	**195F**
ECO	**195F**
EXPLORA	**375F**
FERRARI FOMULA ONE	269F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
G.I.G.N.	225F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON 2	225F
GREEN BERET	225F
GRYSOR	225F
INDY 500	149F
INTERCEPTOR	249F
JET	**395F**
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
MACH3	220F
MANOIR DE MORTEVIL.	**245F**
MANHATTAN DEALER	260F
OBLITERATOR	**195F**
PANDORA	**195F**
PLATOON	225F
RETURN TO ATLANTIS	199F
RETURN TO GENESIS	199F
RIMRUNNER	**195F**
ROAD BLASTERS	225F
ROADWARS	195F
ROLLING THUNDER	225F
SIDEWINDER	**145F**
SILENT SERVICE	375F
SKYFOX 2	199F
SPACE RACER	185F
STREETSFIGHTER	**195F**
STREETSPORT BASKET	**195F**
SUBBATTLE SIM.	**195F**
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	325F
THE GREAT GIANA S.	**195F**
THE GAMES WINTER.	**195F**
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	**195F**
UMS	245F
VAMPIRE EMPIRE	195F
VERMINATOR	**195F**
VIRUS	**195F**
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
XENON	185F
ZYNAPS	225F

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Metro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

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

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

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

T156

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

NOM .....

ADRESSE .....

..... TEL .....

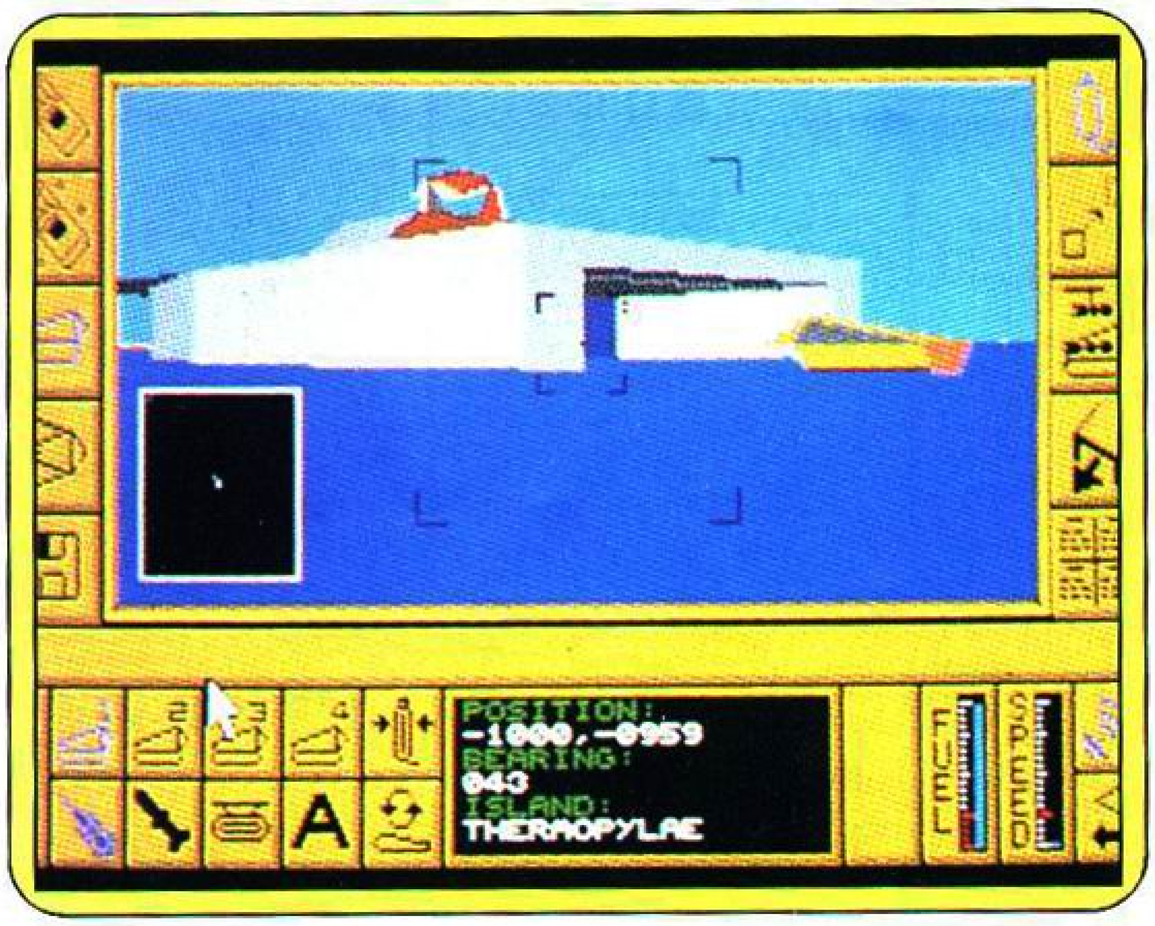
NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

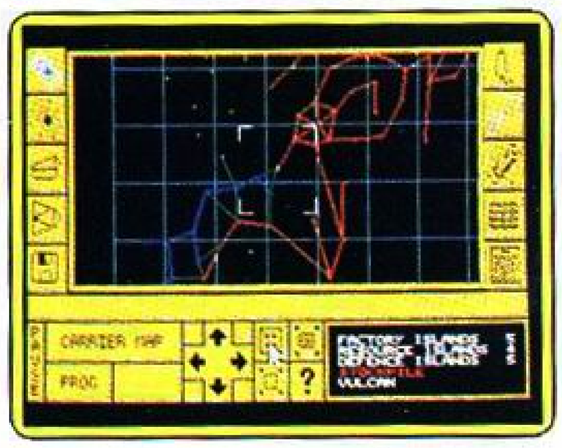
Date d'expiration ___/___ Signature _____

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

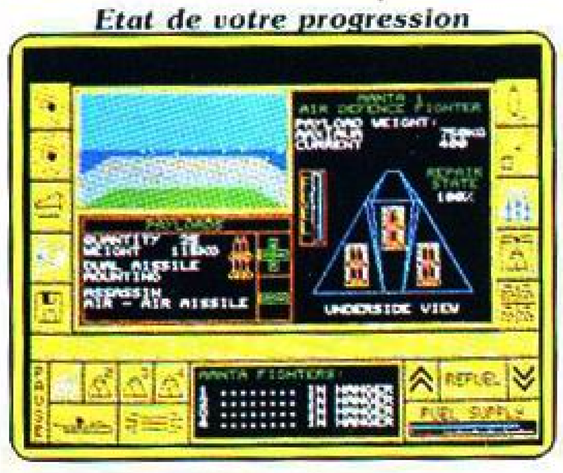
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 -ATARI-ST - AMIGA



Retour à la base du tank amphibie, le Walrus



Etat de votre progression



Armement du manta

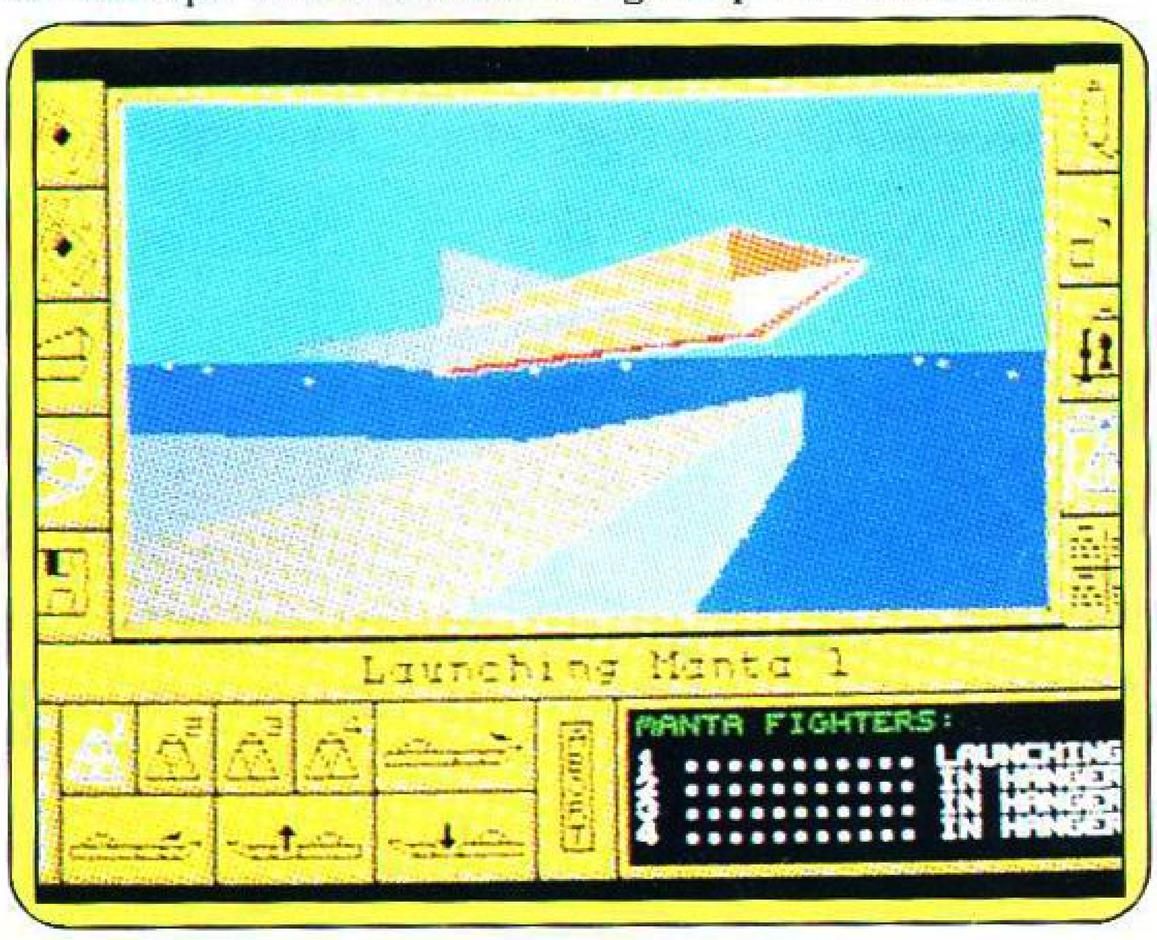
ATARI ST

Carrier Command

Tout à la fois wargame, simulateur de vol et jeu d'arcade, ce logiciel fera date dans l'histoire de la micro-informatique de loisir. Complexité et réalisme sont servis par une interface graphique d'une qualité fantastique. Un chef-d'œuvre qui vous tiendra longtemps en haleine !

Ce programme risque de faire date dans le monde du jeu. Sa parution marque l'an zéro d'une toute nouvelle génération de logiciels alliant simultanément des qualités que l'on ne trouvait naguère que sur des programmes différents. *Carrier Command* propose un tel nombre de possibilités (navigation, stratégie, simulation de vol et combats aériens, combats de chars...) qu'il est difficile de le classer dans quelque catégorie que ce soit. De manière tout à fait anecdotique, il vient de savoir que les concepteurs de ce chef-d'œuvre (Realtime software) s'étaient déjà fait remarquer, il y a quatre ans, lors d'une manifestation organisée autour d'une des vedettes d'alors (le *Spectrum* de Sinclair), avec un simulateur de combats de chars *(3D Tank Duel)* qui ridiculisait toutes les productions antérieures. Les points forts de ce programme résidaient alors dans sa prodigieuse rapidité et le réalisme de ses animations (sur huit bits, il faut le rappeler).

Profitant pleinement des potentialités du 68000 du *ST* (vitesse de calcul), les auteurs ont produit à coup sûr un futur Tilt d'or. La trame du jeu prend place en



Moment spectaculaire, le décollage d'un manta

l'an 2166. Vous vous trouvez en conflit avec une puissance ennemie pour le contrôle de soixante-quatre îles disposant de grosses réserves minérales et pétrolières. Ces dernières forment (pour chacun des camps en présence) un complexe militaro-industriel, indispensable pour l'entretien et le réapprovisionnement de leurs porte-avions respectifs. Chaque île tient alors un rôle précis dans le processus de production : certaines se révèlent plus importantes que d'autres, c'est le cas de l'île-base qui permet la coordination de tout le réseau qui relie chacune des unités de production, de stockage et de défense. Les îles-ressources (affectées à la production de matières premières) acheminent leurs produits vers des îles-usines (grâce à une flotte de cargos submersibles) où il y a transformation en produits finis (armement, carburant). La productivité dépend directement de la superficie de l'île (nombre d'usines implantables) et de la vitesse d'approvisionnement en matières premières. Les biens produits peuvent être à leur tour acheminés vers une île de stockage. De cette dernière partent alors des barges cargo qui réapprovisionnent votre porte-avions (pour peu qu'il soit assez proche de l'île de stockage). Si l'un des éléments de ce complexe réseau est investi par l'ennemi, c'est tout le processus de production qui s'en trouve atteint et donc, par conséquent, l'efficacité de votre porte-avions qui ne pourra remplacer suffisamment vite ses éléments perdus dans le feu de l'action. Cet aspect économique transforme ce qui n'aurait été qu'un jeu de guerre sophistiqué en une impressionnante confrontation stratégique, où chaque détail peut être à l'origine d'un renversement de situation. Pour assurer sa suprématie, chaque adversaire dispose de puissants moyens d'intervention : un porte-avions disposant de redoutables engins de détection, de défense et de destruction. Comme ses ho-

Attaque d'un centre de commande

mologues actuels, le porte-avions doit surtout être considéré comme une base flottante qui dispose à son bord de différents types de véhicules d'intervention : avions, chars amphibies...

Pour investir une île ennemie, vous utilisez simultanément (c'est là une grande originalité) tous les appareils à votre disposition en programmant leur point d'arrivée (pilotage automatique) grâce à votre ordinateur de bord. Il vous suffit alors de cliquer sur l'icône appropriée pour vous retrouver aux commandes de l'appareil de votre choix : vous pouvez, en un clin d'œil, sauter du porte-avions au char amphibie en passant par les Jet. La possibilité de programmer les trajets permet d'élaborer des stratégies complexes afin de prendre possession des îles enne-

mies, qui sont le plus souvent très lourdement défendues. L'attaque simultanée (terrestre et aérienne) surcharge les défenses ennemies (aviation) et permet ainsi de neutraliser leur centre de commande : l'île passe alors en votre possession, vous l'insérez dans votre propre réseau de production d'armes.

Les conquêtes successives des îles adverses n'ont qu'un but : rendre le plus vulnérable possible le porte-avions ennemi, afin de le localiser et en dernier lieu de l'annihiler. Vous contrôlez un grand nombre de paramètres, à commencer par les types d'armes embarquées dans vos chars et avions (bombes, lasers, etc.), la priorité des réparations des dégâts occasionnés au porte-avions.

Cette complexité et ce réalisme sont accentués par une interface graphique d'une qualité fantastique. Les graphismes vectoriels étaient jusqu'alors le seul moyen d'avoir une animation rapide en trois dimensions, Realtime Software ne dément pas sa réputation d'innovateur dans le domaine du 3D animé *(3D Tank Duel, 3D Startrike)* puisque c'est désormais avec ces objets 3D en surface pleine et animés en temps réel qu'il révolutionne les graphismes des jeux sur micro. Les animations sont d'un réalisme tel qu'elles font penser à un film en images de synthèse (les vols d'avions sont grandioses). Les bruitages sont de bonne qualité (en particulier dans les variations de régime des Jet). Un tel jeu, par la complexité et la richesse de son univers, réclame un temps considérable pour parvenir à en cerner les contours, ce qui amène une critique : il est dommage que le manuel soit en anglais. Pour finir, qu'on songe un peu aux caractéristiques des meilleurs jeux d'il y a quatre ans, pour constater l'évolution que symbolise *Carrier Command*, qui tient à la fois du wargame, du simulateur de vol (vos avions peuvent même atterrir sur une île amie pour se ravitailler), du jeu d'arcade (tirs au laser sur les ennemis ou bombardement), le tout dans un fabuleux environnement graphique, pour affirmer qu'à lui seul il inaugure une nouvelle dimension dans la micro-informatique : l'hyperréalisme ludique. (Disquette Rainbird pour *ST.*)

Eric Cabéria

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

ATARI ST

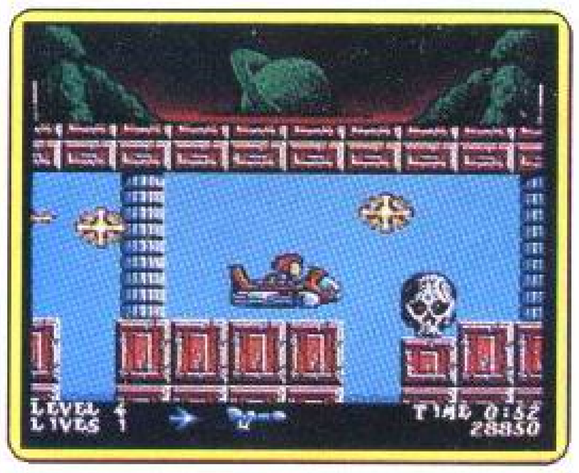
Thundercats

Pas un temps mort et vos réflexes seront mis à rude épreuve par ce véritable jeu d'arcade, très agréable à pratiquer. Sa réalisation soignée force l'admiration…

Ce logiciel est inspiré d'une série télévisée de dessins animés. Les Thundercats sont des humanoïdes dont l'apparence est proche de celle des félins et qui possèdent des pouvoirs extraordinaires. Ils vivent dans une galaxie très lointaine où science et magie se mêlent pour former un cocktail détonant. Le Bien, représenté par les Thundercats, combat le Mal sous toutes ses formes. Elite nous propose donc une des aventures d'un de ces héros légendaires sous forme de jeu d'action avec scrolling horizontal.

Votre mission consiste à récupérer un œil sacré des mains d'une entité maléfique nommé Mumm-ra. Vous démarrez le jeu armé d'une épée, d'un capital de cinq vies et d'un temps limité pour sécuriser les différents niveaux du jeu. Votre Thundercat marche, saute et s'agenouille. Dans le premier niveau, vous affrontez des hamanoïdes à tête de vautour ainsi que des lutins. Les hommes-vautours attaquent généralement de face mais surgissent également par derrière si vous progressez trop lentement. Les lutins posent moins de problèmes car les blocs de pierre parsemés sur le terrain les empêchent de vous poursuivre. En revanche, ils sont particulièrement gênants quand il font le va-et-vient entre deux blocs de pierre (ou entre un bloc de pierre et un point d'eau). Les bonnes surprises se trouvent perchées sur des arbres morts ; des coupes en bois recèlent des vies supplémentaires, des pistolets au laser etc. La clé du succès réside dans la vitesse de progression ; en effet, trop d'hésitation ou un ralentissement

Instant fatidique : l'affrontement avec Mumm-ra



Traversée de l'élément Feu

et vous êtes rapidement submergé par les monstres. Soyez très vigilant car ceux-ci évoluent à des vitesses différentes, ce qui vous interdit toute anticipation ou accoutumance à un rythme.

Le deuxième niveau est encore plus intéressant ; vous traversez une sorte de pont constitué d'énormes rochers dont certains s'affaissent quand on s'y attarde. Des hommes-ours, des lutins et

La coupe révèle des surprises

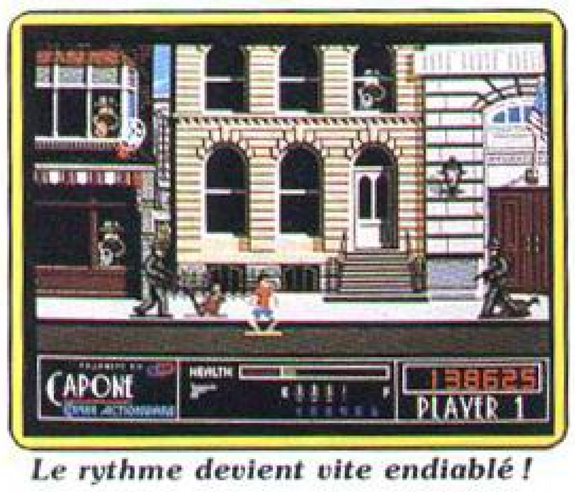
des oiseaux extrêmement dangereux : ils volent à des altitudes variées et en nombre. Heureusement, vous avez la possibilité de troquer votre épée contre un pistolet-laser qui vous facilite la tâche, bien que sa portée soit très courte. Le niveau suivant vous permet d'augmenter votre bonus, il s'agit ici de sauver un Thundercat prisonnier de Mumm-ra. Les monstres y sont plus puissants comme, par exemple, les hommes-phoques armés de boucliers. Attaquez les par derrière, c'est le seul moyen de les neutraliser. En cas de succès, vous passez au stade suivant où le programme vous propose quatre parcours correspondant aux éléments de base : l'Eau, le Feu, la Terre, l'Air. De nombreuses tentatives vous seront nécessaires avant de venir à bout d'un de ces niveaux tant le challenge proposé est difficile.

Gare à l'homme-ours !

Thundercats est un jeu très agréable à pratiquer. C'est un véritable jeu d'arcade, pas un temps mort et vos réflexes sont mis à rude épreuve. Les décors et les monstres des différents tableaux sont beaux et variés. La réalisation est très réussie, Elite a encore frappé très fort ! Les graphismes sont agréables et l'animation est très correcte. Les bruitages et le fond sonore sont satisfaisants. Des logiciels de cette qualité, on en veut ! (Disquette Elite pour *Atari ST*)

Dany Boolauck

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



Le rythme devient vite endiablé !

La dynamite ne doit pas exploser

AMIGA

Capone

Véritable jeu d'arcade sur micro-ordinateur, *Capone* vous entraîne dans les rues de Chicago à l'époque de la prohibition. Votre mission : débarrasser la ville des gangsters omniprésents !

Les rues de Chicago dans les années vingt, lieu de prédilection pour les règlements de compte entre gangsters de la Maffia. C'est à qui veut contrôler les débits d'alcool clandestins engendrés par la prohibition. Le plus rapide à la gachette est le maître de la situation. Dans *Capone* vous campez le rôle d'un policier qui opère en secret. Malheureusement, vous êtes très vite repéré et toute la pègre de Chicago est à vos trousses... Vous vous apprêtez à prendre un bus quand un bris de vitre, de l'autre côté de la rue, attire votre attention ! Un coup de feu... une fulgurante douleur à la jambe... Votre espérance de vie ne dépend plus que de votre Colt 45 semi-automatique !

Véritable jeu d'arcade sur micro-ordinateur, *Capone* reprend la vieille recette du tir sur cibles fixes ou mobiles. Le jeu comporte trois niveaux de difficulté (« Cadet », « Rookie » et « Captain ») et peut se jouer à un ou deux joueurs. Pour descendre les gangsters, vous avez le choix entre la souris et un pistolet (fourni séparément, il coûte environ 350 F). L'option « Two guns » permet de jouer avec deux pistolets simultanément et nécessite une interface. Il vaut mieux commencer par le niveau « Cadet » car la difficulté augmente automatiquement au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. La partie inférieure de l'écran affiche les renseignements habituels (nombre de vies, de balles, l'état de santé et score).

Le jeu débute sur une rue calme et déserte puis les vitres des fenêtres se brisent et des gangsters y apparaissent lentement (au niveau « cadet »). Jusqu'ici pas de problème, vous avez largement le temps de les mettre en joue à l'aide de votre viseur et de les descendre tout en sifflotant un petit air *rag*. De temps en temps des citoyens paisibles et curieux se mettent à leurs fenêtres pour assister gratuitement au feu d'artifice. Faire un carton sur ces innocents vous coûte la bagatelle d'une vie ! Le décor se met à défiler lentement vers la droite et de nouvelles fenêtres mais également dans la rue. Ces derniers entrent en scène à gauche ou à droite de l'écran et marchent calmement comme des passants inoffensifs... une mitraillette à la main. Invariablement, ils s'arrêtent, font volte-face et vous mettent en joue.

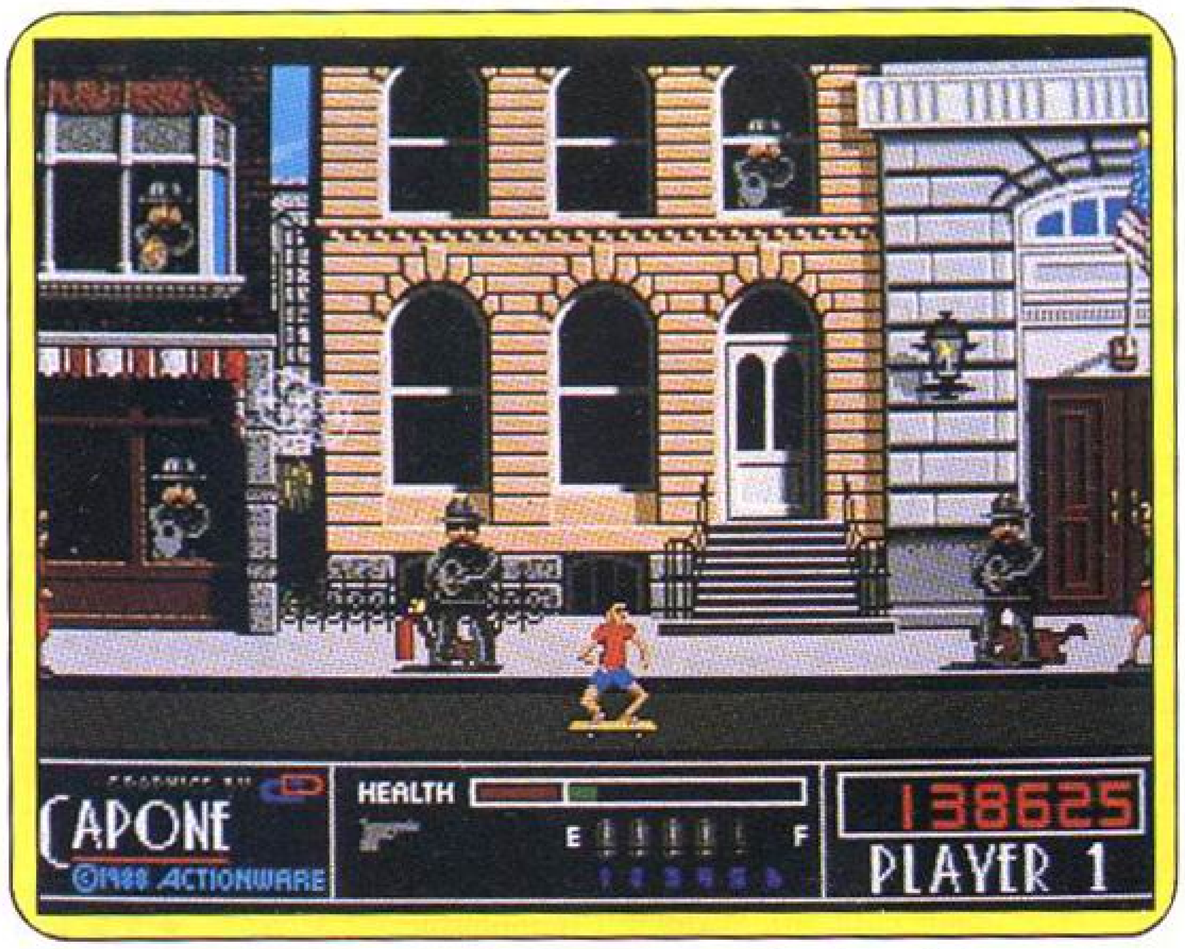
Les difficultés commencent au niveau « Rookie » ; les gangsters postés aux fenêtres surgissent plus rapidement et les piétons lâchent un bâton de dynamite avant de mourir. Il est fortement recommandé de tirer sur ces bâtons avant qu'ils n'explosent. Plus facile à dire qu'à faire car le rythme d'apparition des gangsters est élevé à ce stade de la partie. Autre séquence dangereuse, celle de l'entrepôt bourré de caisses de TNT où de gangsters, barricadés derrière ces caisses, surgissent à un rythme soutenu. Ici, votre dextérité est mise à rude épreuve : la moindre balle perdue et ... BOUM !! Vous ne mourez pas mais votre indicateur de santé est dans le rouge et les gangsters (ils ne sont bizarrement pas affectés par l'explosion !!!) ont le temps d'ouvrir le feu sur vous.

Au niveau « Captain », c'est le délire total : le rythme d'apparition des gangsters devient infernal. Pour corser le tout, des passants, indifférents aux balles qui sifflent de part et d'autre, vous gênent considérablement. Ainsi, les jeunes femmes et les gamins sur planche à roulettes ont la désagréable manie de se mettre entre vous et les gangsters piétons. Les chats et les chiens s'avèrent particulièrement gênants quand il s'agit de tirer sur les bâtons de dynamite. Ici encore, si vous tuez un passant (humain ou animal) votre score diminue selon la gravité de la faute. Par exemple, vous perdez mille points pour le meurtre d'un chat et deux mille pour une passante. Toutefois le jeu réserve quelques bonnes surprises : faire mouche sur une mitraillette qui apparaît régulièrement rapporte cinq cents points. Il y a également une cible mystère qui vaut six vies et 30 000 points !

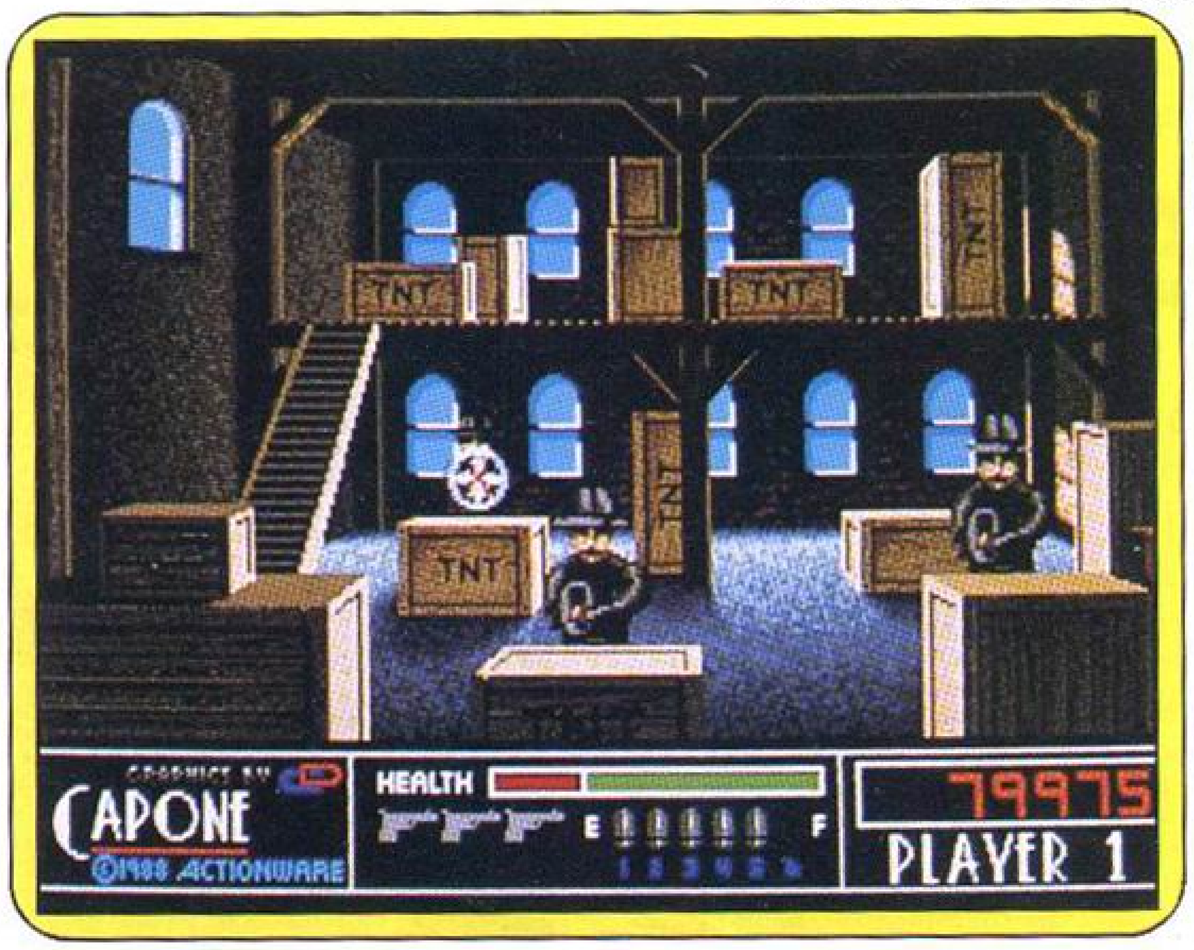
Des jeux de qualité similaire à celle d'un jeu de café : c'est l'ambition de Actionware, une toute nouvelle société américaine.

On peut affirmer qu'avec *Capone*, Actionware a rempli son contrat. L'*Amiga* est une superbe machine pour ce type de jeu ; graphismes, bruitages et animation sont excellents. On attend avec impatience son prochain programme : *P.O.W* ! (Disquette Actionware pour *Amiga*)

Dany Boolauck



Gamin en skate, vieille dame... autant de cibles à éviter



Les caisses de TNT explosent à la moindre balle perdue

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

ATARI ST

Leatherneck

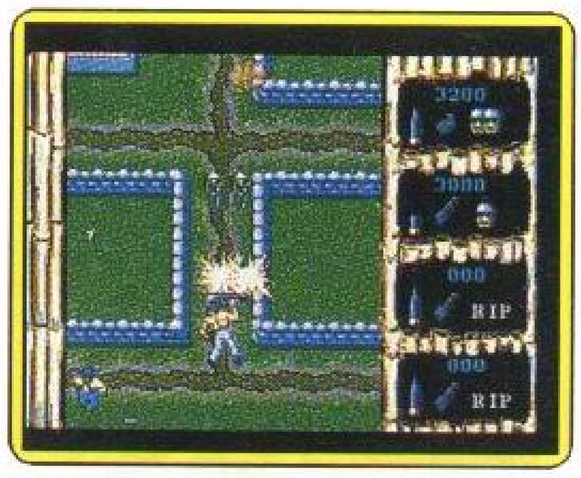
D'un autre genre, mais tout aussi guerrier ce logiciel, effrayant de réalisme, vous propose de chausser vos rangers pour vous lancer dans une action du plus pur style « commando ». On peut même y jouer à plusieurs : un must !

Ils sont là, les redoutables Leathernecks, attendant sur cette plage quelque part en Asie du Sud-Est. En bons professionnels, les mercenaires vérifient leurs équipements et armements. Chez eux, chaque geste est méthodique et témoigne d'une longue habitude au maniement des armes. Aucun muscle tendu, aucun signe de nervosité ne trahit leurs pensées et pourtant ils savent que dans quelques minutes un carnage infernal aura lieu. Sans se consulter, les quatre aventuriers aux cous brûlés (leathernecks) par le soleil, se mettent en position de combat. Ils scrutent les détails du paysage : la mort rôde un peu plus loin. Le décor est planté et les personnages sont à vos ordres pour entreprendre le défi que vous lance *Leatherneck* de Microdeal.

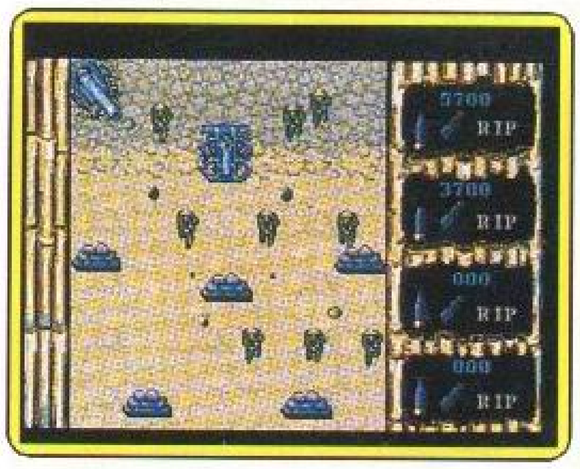
Ce logiciel vous propose un jeu d'action dans le plus pur style « commando ». Curieusement, il n'y a pas de véritable mission, les joueurs ont en fait deux objectifs : rester vivants et faire le meilleur score. Quatre parcours peuvent être sélectionnés en appuyant sur le bouton d'un des quatre joysticks qu'autorise le programme. En effet, une interface qui s'adapte dans le port imprimante de votre *ST* vous permet de connecter deux joysticks supplémentaires (l'interface est vendue séparément et coûte environ 60 F).

Chaque joueur dispose d'un armement complet qui comprend une mitraillette à longue portée (MLP), une mitraillette d'assaut (MA) et des grenades à fragmentation. Le passage d'une arme à l'autre se fait en secouant rapidement le joystick de gauche à droite ou par l'intermédiaire du clavier. La partie de droite de l'écran affiche votre score, le nombre de vies disponibles et l'arme du moment. Un joueur possède trois vies au départ et des vies supplémentaires sont attribuées en fonction du score réalisé. Le jeu débute par un largage du commando aux abords de la région infestée d'ennemies.

Progressez prudemment, le paysage désertique ou tropical qui semble calme se révèle très trompeur. Au bout de quelques secondes tout s'anime, des guerriers surgissent sur les côtés et en face de vous. Des vagues successives de tireurs isolés et de groupes

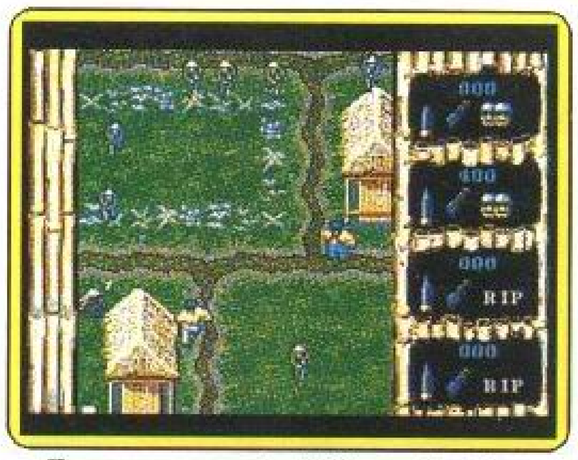


L'imprudence coûte cher



Délicat : détruire les canons

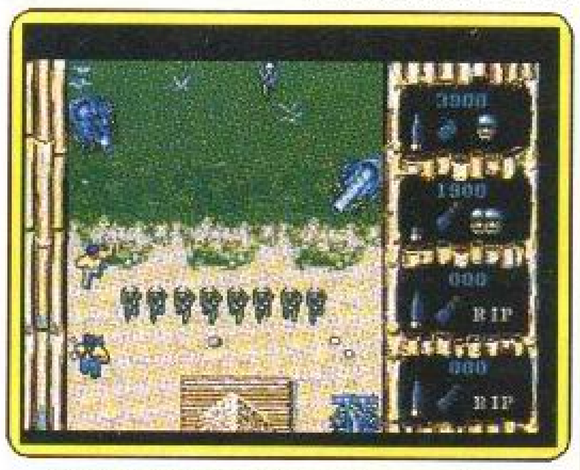
déferlent sur vous, ça tire dans tous les sens ! Ouvrez le feu sur tout ce qui bouge et empêchez-les de s'approcher. Au début de la partie, ces fantassins sont armés de MA dont la portée est courte, ils n'ont donc aucune chance contre vos MLP si vous restez à distance. Les ennemis armés de grenades sont les plus dangereux, les pertes en vies sont souvent dues à ces petites dragées qu'ils vous balancent généreusement. Les canons représentent également un danger non négligeable, certains sont classiques tandis que d'autres s'avèrent infernaux, de forme circulaire, dotés de multiples bouches à feux. La grenade est votre unique recours contre de tels obstacles. Inutile de vous dire que la destruction des canons est une opération délicate, compte tenu des obus qu'ils expédient et



Tuer ou mourir, il faut choisir

cisons que ce jeu, bien que très praticable en solitaire, prend toute sa dimension à deux, trois ou quatre. Selon le nombre de joueurs, l'approche tactique change. Pour conclure, ajoutons que ce soft bénéficie d'une bonne réalisation sur le plan graphique et de l'animation. Une mention spéciale pour la qualité du bruitage qui crée à lui seul une ambiance appropriée.

Pas de victoire sans travail d'équipe



Ouf ! Une brèche est ouverte

de la présence des fantassins. Au bout de deux ou trois parties, on constate que l'apparition, le nombre des soldats et leurs déplacements sur le parcours sont immuablement les mêmes. Ainsi, cela permet d'anticiper l'action de l'ennemi et de le contrer sans perte de vies. Vos munitions ne sont pas illimitées, donc pas de fusillades intempestives. Bien entendu, des caisses de munitions sont judicieusement disséminées tout au long du parcours. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, l'ennemi devient plus agressif et le terrain ne permet plus les replis stratégiques.

Ce logiciel reçoit un accueil très controversé du fait de la violence qui y est exprimée. Nous l'avons apprécié pour le rythme soutenu de l'action et le fait de pouvoir y jouer à plusieurs : un must ! Précisons que ce jeu, bien que très praticable en solitaire, prend toute sa dimension à deux, trois ou quatre. Selon le nombre de joueurs, l'approche tactique change. Pour conclure, ajoutons que ce soft bénéficie d'une bonne réalisation sur le plan graphique et de l'animation. Une mention spéciale pour la qualité du bruitage qui crée à lui seul une ambiance appropriée. Un excellent exutoire. Ne pas dépasser la dose prescrite !

(Disquette Microdeal pour *ST*, prévue pour *Amiga*.)

Dany Boolauck

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

Pas d'accord

L'indéniable qualité technique de ce logiciel constitue paradoxalement un motif de perplexité.

Plus vif, plus réaliste, plus rapide que les autres logiciels de guerre, *Leatherneck* vous jette dans l'action. Les cris de blessés ponctuent votre progression. C'est une si forte identification aux tueurs, dans un décor évoquant irrésistiblement le Sud-Est asiatique qui me gêne. On ne pourra indéfiniment poursuivre une aussi efficace course au réalisme et maintenir de tels scénarios. Tuez-les tous ! est un objectif ludique de premier choix sur micro, à condition de ne pas avoir le nez dans le sang, et les rangers qui glissent sur les morceaux de chair. Le pire dans cette histoire est que *Leathernecks* mérite sa (bonne) note !

Denis Schérer ▸

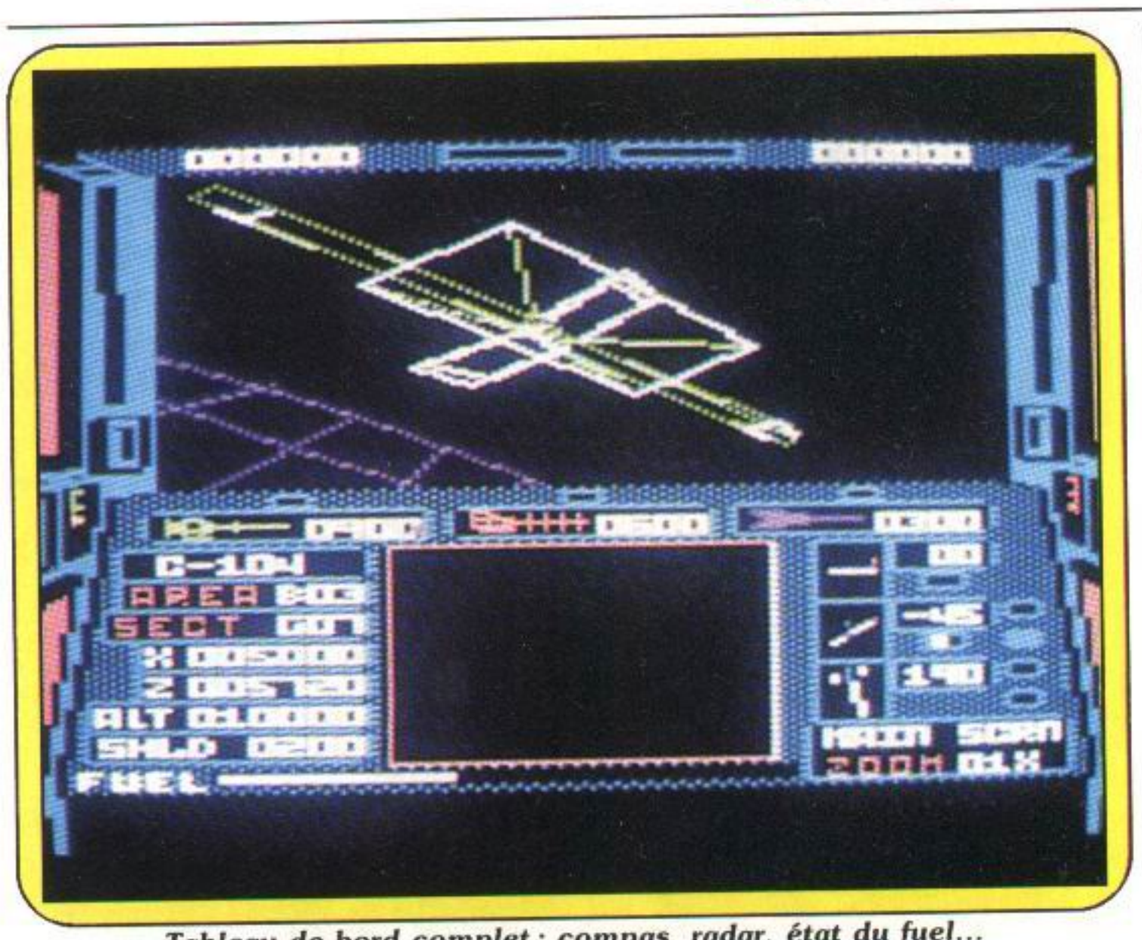
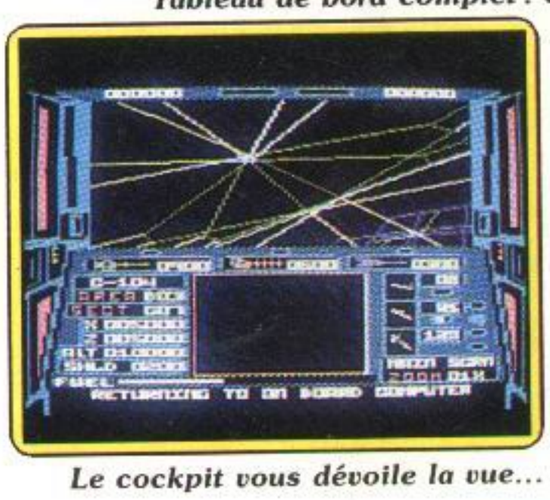
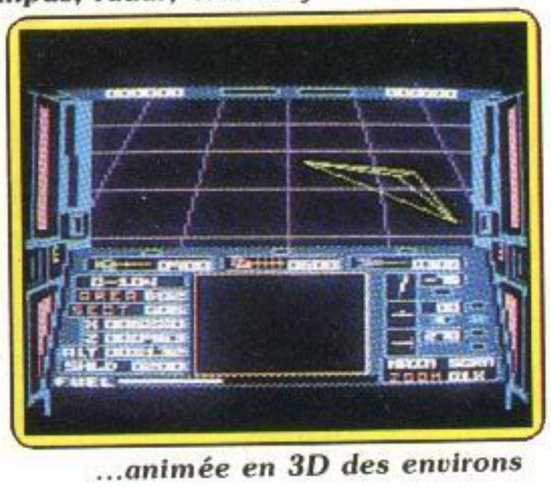


Tableau de bord complet : compas, radar, état du fuel...



Le cockpit vous dévoile la vue...



...animée en 3D des environs

APPLE II

Echelon

Simulateur de vol, de combat spatial, exploration scientifique et jeu d'aventure, une excellent soft, varié et prenant...

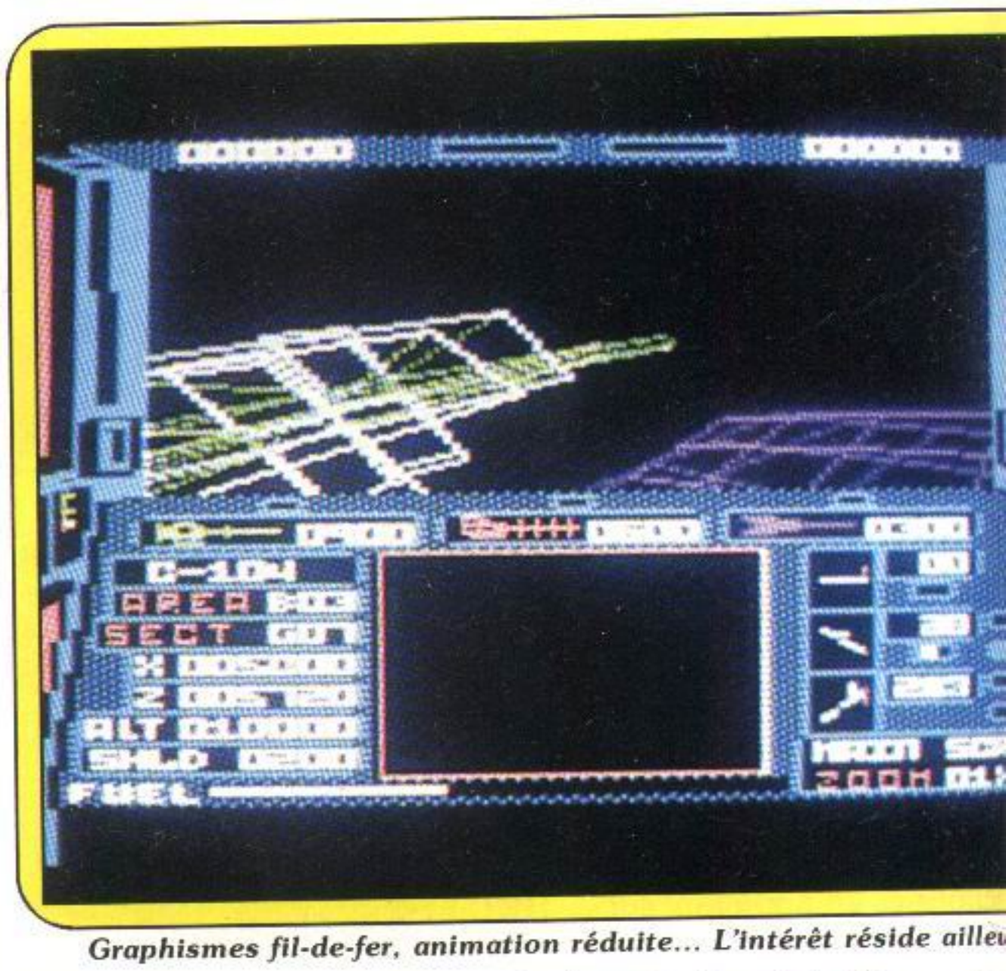
Access, spécialisé dans les jeux de simulation, nous gratifie d'un superbe logiciel : simulateur de vol spatial, de combat spatial, d'exploration scientifique et même de jeu d'aventure, il a toutes les chances de réunir bien des suffrages. Vous prenez les commandes d'un vaisseau doté des derniers perfectionnements, le C-104 aussi appelé Tomahawk. Votre mission est d'effectuer des patrouilles de reconnaissance et de découvrir la localisation de la base spatiale pirate.

Votre tableau de bord est assez complet. Outre le cockpit, qui vous dévoile la vue animée en 3D des environs (en graphisme fil-de-fer), vous disposez d'un indicateur de poussées horizontale et verticale, d'un altimètre, de témoins de l'état du fuel, des boucliers, de l'armement et du droïde, d'un horizon artificiel, d'un compas, d'un radar et d'informations concernant l'aire et le secteur courant et vos coordonnées. Vous disposez en outre de six vues différentes au travers du cockpit (les quatre points cardinaux, et les vues du dessus et du dessous) et même d'une vue particulière où votre vaisseau est pris de derrière par les caméras du droïde (mais dans certaines conditions uniquement). Ces vues peuvent être zoomées pour obtenir l'agrandissement d'un détail.

Le monde dans lequel vous évoluez est particulièrement vaste. Il se compose en effet d'une grille de six sur six aires, chacune d'elles étant composée de quatorze sur quatorze secteurs. Seules neuf aires sont connues au début du jeu et leur carte en est fournie. Avant toute chose, il importe de se familiariser avec la conduite du vaisseau. Elle s'effectue soit au clavier uniquement, soit en conjonction avec la manette de jeu. Les commandes mettent un peu de temps avant d'être prises en compte, mais cela n'a rien d'étonnant vu le grand nombre de paramètres gérés par le programme. Je vous conseille pour cette mise en route de sélectionner l'option avec absence totale d'attaquant. Votre vaisseau se trouve à quai à la station spatiale située en aire B3, secteur G7, altitude 10 000 mètres. Pour l'en sortir, vous appuyez sur le bouton 1 et poussez en avant la manette de jeu pendant deux secondes puis relâchez le tout, ce qui a pour effet de mettre un peu de poussée vers l'avant.

Je vous conseille de pousser votre manette sans aucune déviation latérale et de régler éventuellement auparavant les potentiomètres de centrage du joystick, car le moindre écart vous ferait heurter les parois du couloir d'accès et perdre un peu de vos boucliers si précieux. Une fois dehors, dégagez-vous bien de la station et commencez l'apprentissage. Votre vaisseau se contrôle un peu à la manière d'un avion, mais avec cependant deux différences de taille. Tout d'abord, la poussée peut s'appliquer indifféremment vers l'avant ou l'arrière, ce qui vous permet éventuellement de voler à reculons. Et surtout, votre vaisseau dispose d'un système anti-gravité qui lui permet de modifier son altitude indépendemment de sa poussée principale.

Une fois le maniement des commandes suffisamment maîtrisé, vous testez vos capacités dans quelques missions simples. Commencez donc par voler sous le pont qui se trouve non loin au sud (secteur K7). Pour c peut être intéressant d'utili vue du droïde. Vous vous à la surface, faites sortir le d et sélectionnez l'option « trac qui s'efforce de maintenir le seau dans le champ des ca du droïde. Il ne vous reste qu'à voler à basse altitude pont, en vous aidant échéant du radar. Aprè exploit, laissez-vous aller difficile. Les aires B3 et A4 lent des tunnels « flottants ciles à franchir. Vous pouve y rendre soit normalemen beaucoup plus rapidemen hyperespace, mais au prix consommation importante burant. Vous devrez e apprendre à vous poser



Graphismes fil-de-fer, animation réduite... L'intérêt réside ailleu

endroit précis (il y a des d'atterrissage dans l'aire qui vous sera très utile par Pour compléter votre ap sage, il ne vous reste pl perfectionner votre tir sur l des aires A2 et B2. Votre ment se compose d'un laser, d'un canon à photo missiles.

Une fois que vous serez a l'aventure débute réellem vous conseille de com avec un nombre d'ennem voire nul. Vous reconsti six cartes des pirates. Pou faut retrouver les divers ob séminés sur le sol et les ra à bord grâce au téléport droïde vous sert ici à exp immeubles et autres str Chaque carte est comp graphique et de texte co faut donc décripter. Une six cartes complètes et dé

il ne vous reste plus qu'à effectuer dans l'ordre les instructions pour découvrir où se cache la base pirate. Je vous assure que même sans aucune intention d'attaque, il s'agit d'une mission difficile et de longue haleine. Les combats complètent le plaisir du jeu. Vos adversaires se sont pas si faciles à centrer dans la mire et leurs tirs se révèlent destructeurs. Effectuez de fréquents retours à la base (en empruntant l'un des étroits couloirs d'entrée) pour recharger munitions, bouclier et fuel. Les graphismes ne sont pas exceptionnels, l'animation et les bruitages sont réduits. Mais l'intérêt réside ailleurs. Un excellent jeu, varié et prenant. (Disquette Access pour *Apple II.*) Jacques Harbonn

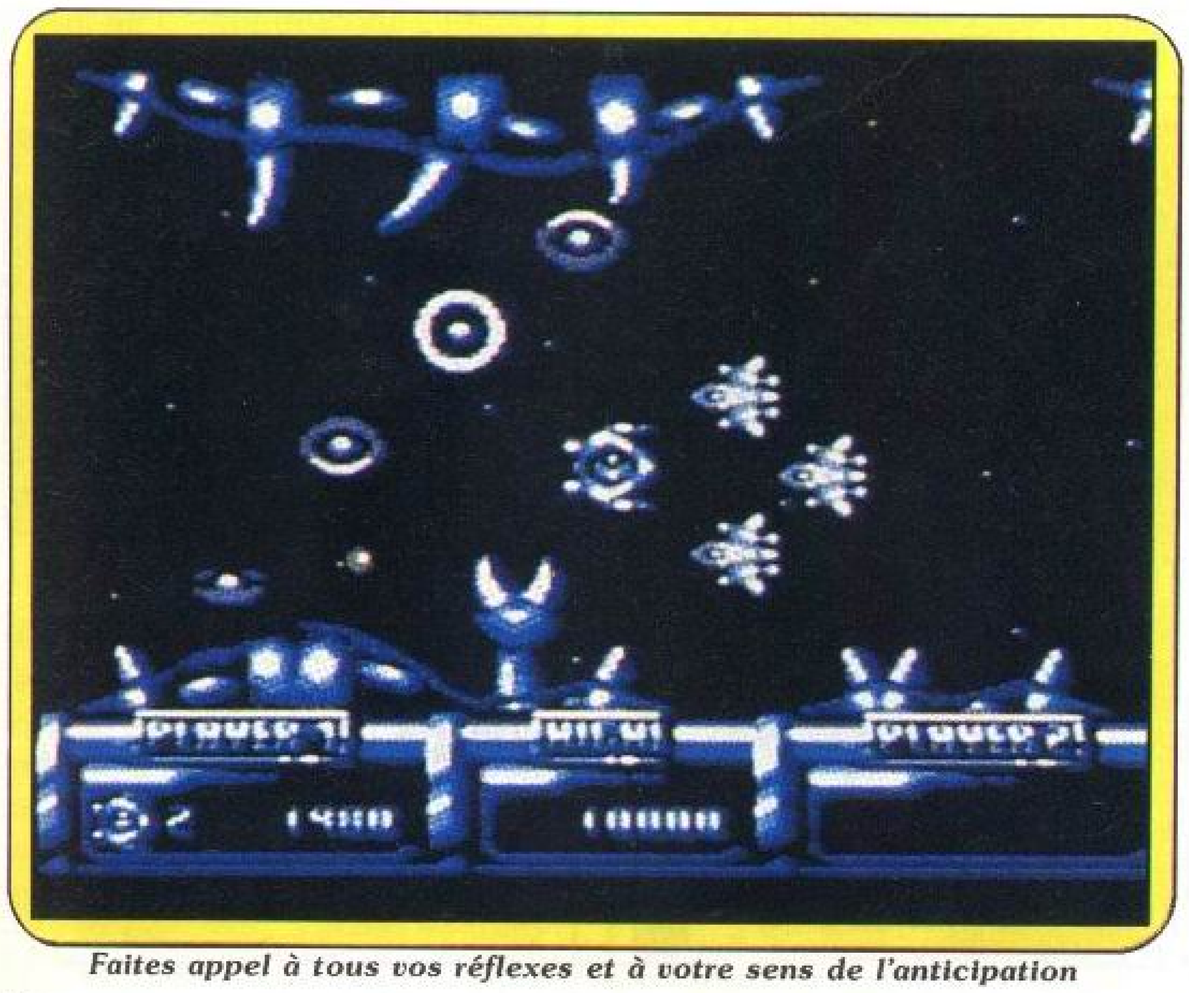
Type _____ *simulation de vol spatial avec combat et aventure*
Intérêt _____ *17*
Animation _____ ★ ★ ★
Graphisme _____ ★ ★ ★ ★
Bruitage _____ ★ ★
Prix _____ *D*

COMMODORE 64

Io

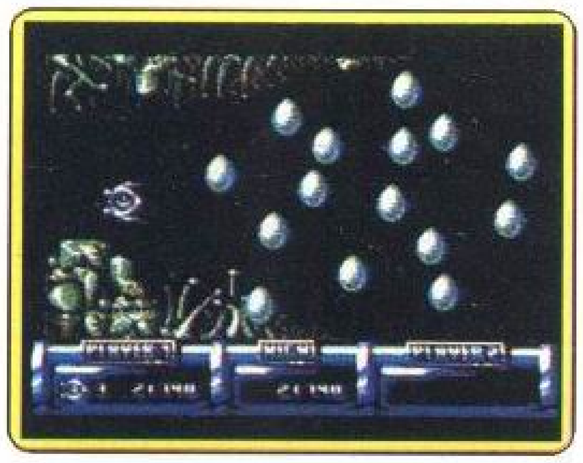
Dans la lignée des grands « shoot them up », tout aussi difficile et passionnant que *Zynaps* ou *Nemesis*, semez la mort sur votre passage !

A bord d'un vaisseau spatial, vous pénétrez jusqu'au cœur d'un énorme complexe ennemi en semant la destruction sur votre passage. Firebird n'a pas jugé utile d'élaborer un de ces scénarios délirants auxquels nous sommes maintenant habitués. Nous ne les blâmerons pas pour cela, car ce type de programme consiste simplement à tirer sur tout ce qui bouge et le reste n'est qu'un prétexte dont on se passe très bien. Un vaisseau porteur vous dépose à l'entrée du complexe ennemi. Le combat commence et vous voilà aux portes de l'enfer. On se rend très vite compte qu'il n'est pas question de mise en train ou de difficulté progressive. Dès les premières secondes du jeu il faut utiliser au maximum ses possibilités pour avoir une chance de survivre. Des tourelles de tir et des canons montés sur rails sont disposés sur le sol et au plafond, tandis que des escadrilles vous attaquent de front. Vous ripostez, tout en essayant d'éviter les tirs ennemis qui vous entourent. Dur, dur !



Faites appel à tous vos réflexes et à votre sens de l'anticipation

Lors des premières parties vous perdrez toutes vos vies en quelques secondes et il faudra bien des efforts pour progresser. Et quand vous y parvenez enfin, ne vous laissez pas griser, car d'autres adversaires, encore plus redoutables, vous attendent. Comme ces vaisseaux en forme d'étoiles qui vous frôlent à une allure folle en lâchant un chapelet de bombes dans leur sillage, ou encore ces chenilles géantes qui déroulent leurs anneaux à travers l'écran.



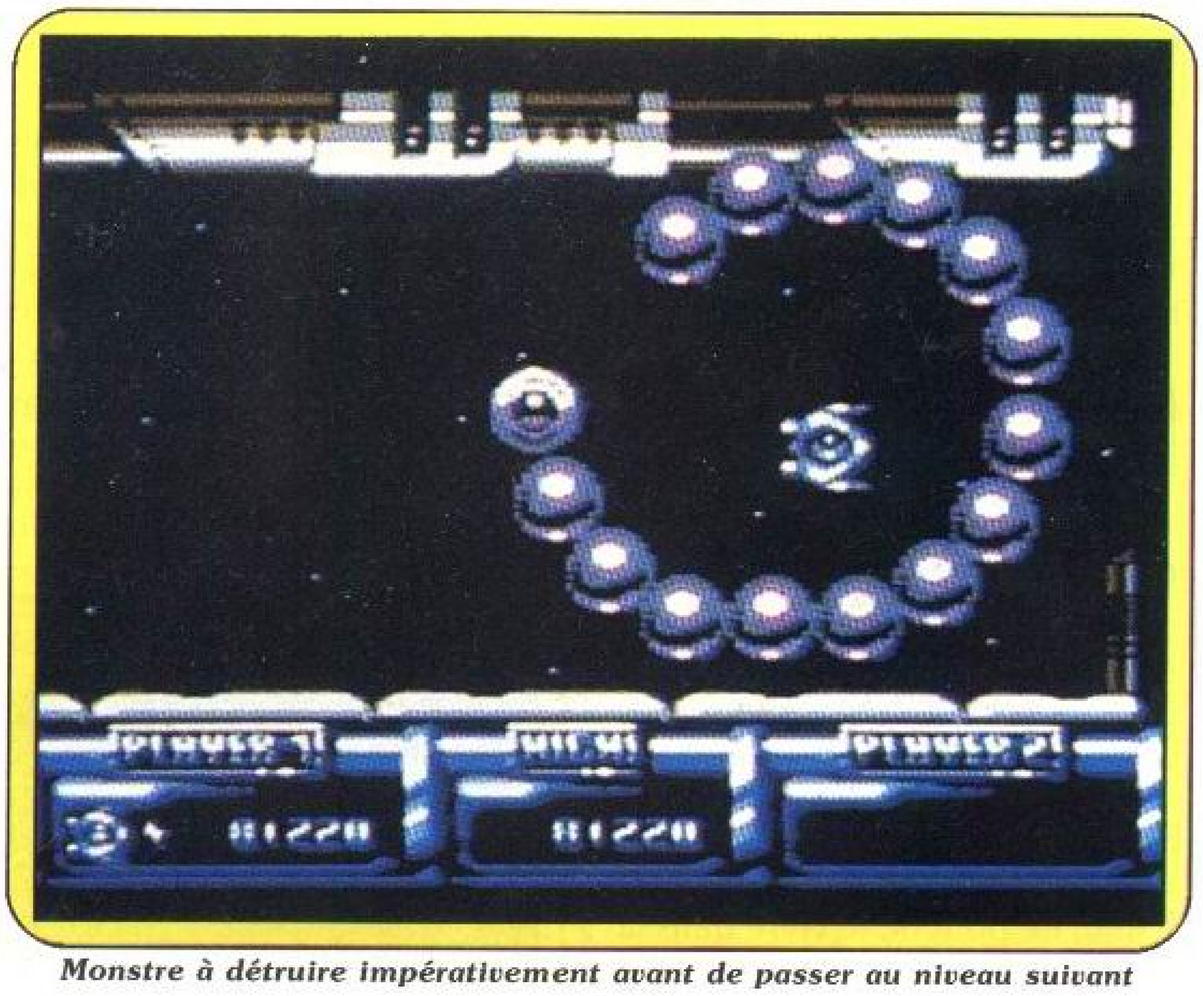
Ennemis extrêmement nombreux !

Heureusement des pastilles, disposées à intervales réguliers, sont là pour vous aider. Ce qui est original, c'est que vous pouvez les utiliser de deux manières différentes. Si vous entrez en collision avec elles, elles explosent, ce qui a pour effet de détruire tous les ennemis présents à l'écran. En revanche, si vous tirez dessus à quatre reprises avant de les ramasser, votre armement s'en trouve amélioré. Cela ne vous procure pas de nouveaux équipements, comme c'est l'usage dans ce type de programme, mais augmente votre puissance de tir. Les deux premières pastilles ramassées ont cet effet, tandis que les deux suivantes vous procureront des boucliers. Cela équivaut à gagner des vies supplémentaires, car lorsque vous êtes touché vous perdez le bouclier, mais votre vaisseau n'est pas détruit. Ce choix, dans l'utilisation de pastilles, est très intéressant, mais pose de cruels dilemmes. On est souvent tenté de s'en servir pour détruire les vaisseaux ennemis et se sortir ainsi d'un mauvais pas. En revanche, à moyen terme, il est préférable d'améliorer sa puissance de tir, ce qui est pratiquement indispensable pour affronter, avec une chance de succès, le monstrueux gardien qui vous attend à la fin de chaque secteur.

Il n'y a que quatre secteurs différents dans ce programme, mais ne pensez pas pour autant que vous en ferez le tour rapidement. Il vous faudra, déjà, beaucoup d'efforts et de tenacité avant de terminer le premier. Mais le jeu en vaut la peine car les différents niveaux sont variés et plus beaux les uns que les autres. Ils vous réservent bien des surprises et sont infestés de créatures aussi belles que dangereuses. La plus impressionnante est le crâne géant qui crache des rayons lasers, à la fin du second niveau.

Io est un programme qui se situe dans la lignée des grands « shoot them up » comme *Nemesis* ou *Zynaps*. Il est tout aussi passionnant et difficile que ceux-ci, mais il les distance sur un point : la beauté de la réalisation. Les décors, très variés, sont magnifiques et débordent d'imagination. Les sprites, réussis, bénéficient d'une animation exemplaire et les couleurs, très bien utilisées, contribuent pour beaucoup à la beauté de l'ensemble. Les amateurs du genre se doivent d'incorporer *Io* à leur ludothèque car c'est l'un des meilleurs « shoot them up » sur *C 64* et peut-être le plus abouti. Mais attention, c'est également l'un des plus difficiles. (K7 Firebird pour *C.64*)

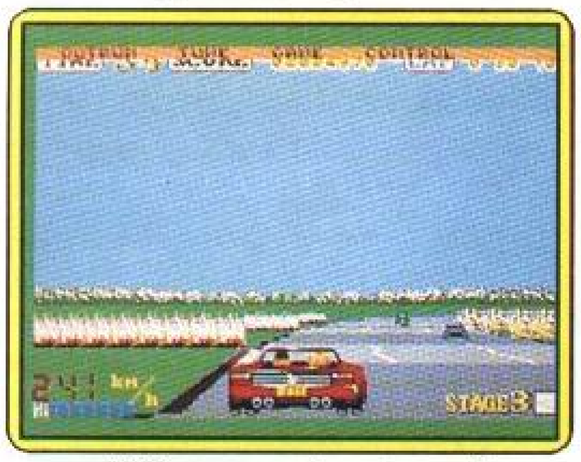
Alain-Huyghues-Lacour



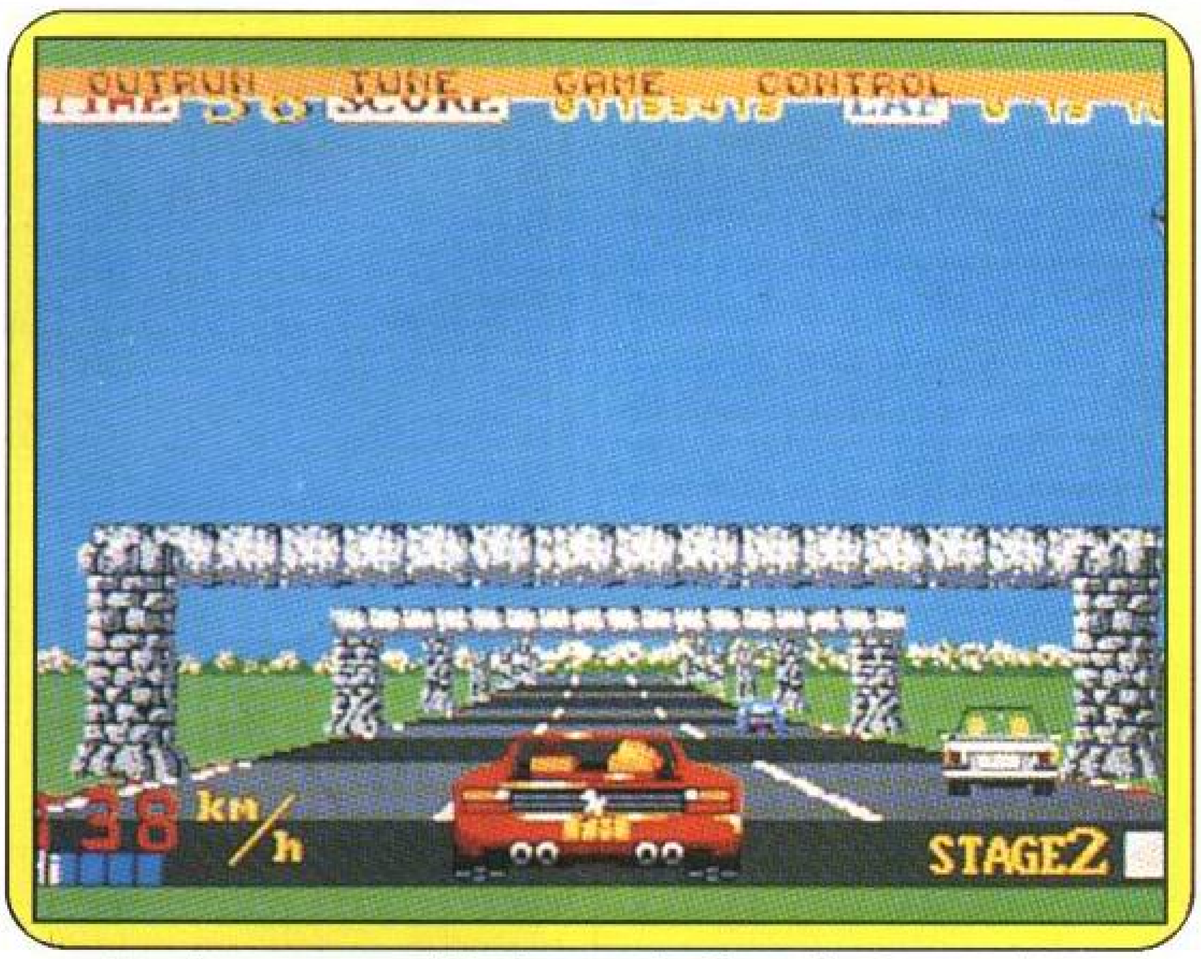
Monstre à détruire impérativement avant de passer au niveau suivant

Type _____ *shoot them up*
Intérêt _____ *16*
Animation _____ ★ ★ ★ ★ ★
Graphisme _____ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Bruitage _____ ★ ★ ★ ★ ★
Prix _____ *B*

Effet de perspective



Méfiez-vous des virages !



Attention aux autres ! Ils changent de file et c'est le carambolage

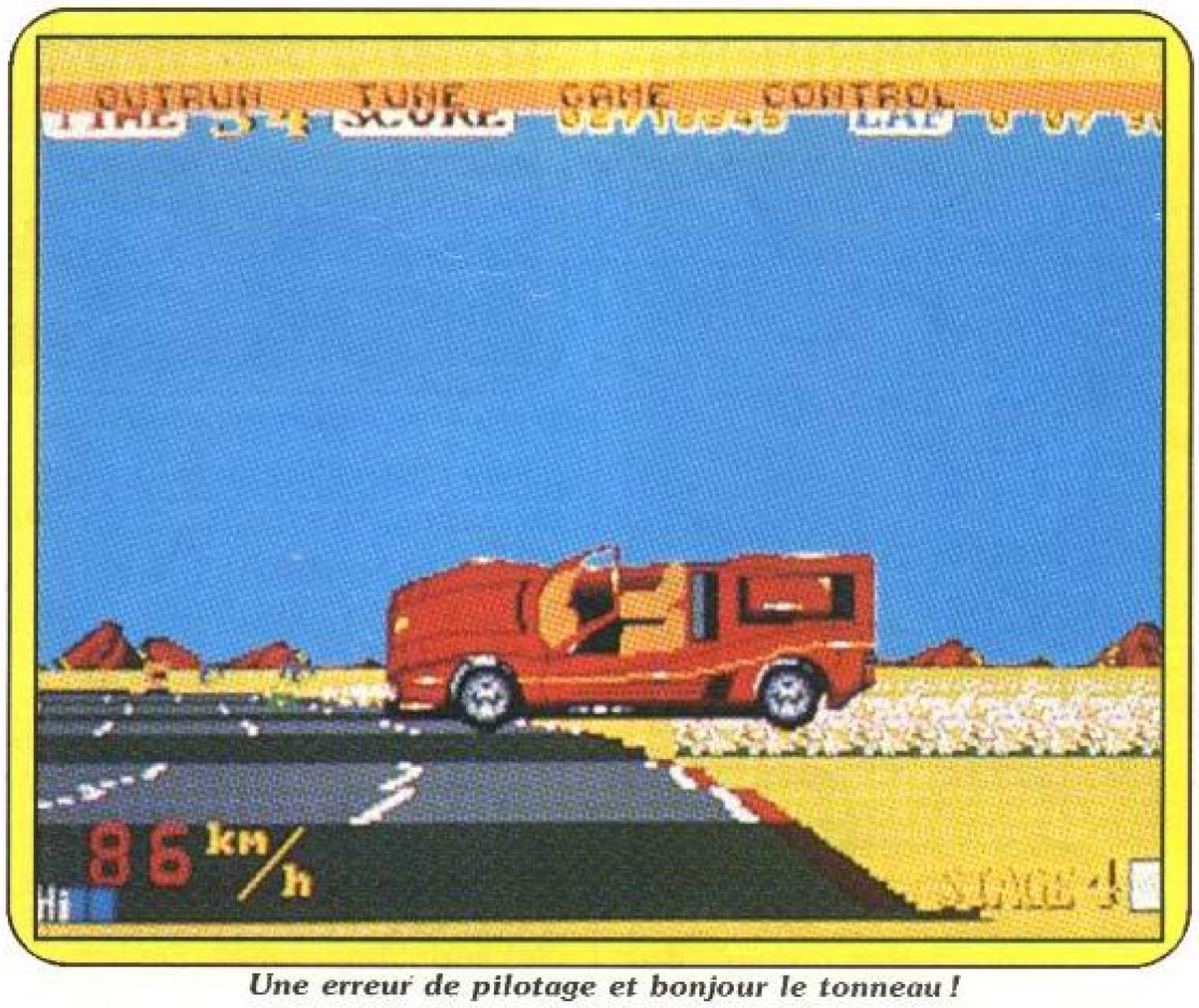
ATARI ST

Out Run

Adapter ce célèbre jeu d'arcade sur micro. Comment recréer la formidable sensation de vitesse et le plaisir de tenir entre vos mains le volant de la Ferrari Testarossa. Un pari impossible ?...

Voici enfin l'adaptation pour *ST* du jeu qui a battu tous les records de succès dans les salles d'arcade. Qui n'a jamais rêvé de jouer les play boys en fonçant sur les routes californiennes au volant d'une Ferrari Testarossa décapotable, une belle blonde à ses côtés ? A défaut de pouvoir le vivre dans la réalité, il est possible de réaliser ce phantasme sur l'écran de votre moniteur, ce qui est moins coûteux et surtout beaucoup moins dangereux. Vous avez attendu longtemps, mais le moment est enfin venu de partir dans cette folle course contre la montre.

Vous voilà sur la ligne de départ au volant de la Testarossa, les feux passent au vert et c'est le départ. Vous foncez sur une autoroute bordée de palmiers, passez la seconde vitesse et dévorez la route. La Ferrari double une Volkswagen et un camion, puis dans le premier virage elle chasse un peu, mais vous gardez le contrôle. Le temps de reprendre de la vitesse dans une ligne droite, le paysage défile à toute allure quand vous apercevez des panneaux qui indiquent un grand virage sur la gauche. On rétrograde avant de le négocier de façon impeccable. Grisé par la vitesse, vous poussez l'accélérateur à fond, quand soudain vous arrivez sur une série de virages. Pas question de ralentir, ça passe ou ça casse...



Une erreur de pilotage et bonjour le tonneau !

La Ferrari heurte un arbre, sur le bas-côté de la route, et part dans une série impressionnante de tonneaux. Vous vous retrouvez assis par terre à côté de votre compagne. Tout va bien, pas de bobo et la peinture de votre bolide n'est même pas éraflée. Et on repart. Dès la première partie, on se laisse prendre au jeu. La Testarossa vous permet de faire des miracles, comme de rouler sur le bas-côté de la route ou de heurter, à toute allure, un autre véhicule, sans autre inconvénient que celui de perdre de la vitesse. En revanche, lorsque vous entrez en collision avec l'un des obstacles qui bordent la chaussée, tout dépend alors de votre vitesse au moment de l'impact. C'est l'accident, ou vous vous en tirez à bon compte en faisant un spectaculaire tête à queue avant de repartir de plus belle.

Contrairement aux versions huit bits, qui vous offraient de charger l'une des cinq séries de parcours, dans celle-ci vous vous retrouvez à un embranchement. Selon que vous rouliez sur le côté droit ou gauche de la route, vous continuez sur la voie correspondante. Cela vous permet de varier les itinéraires sans être obligé d'avoir à recharger le programme.

Les différents parcours présentent des paysages variés et, bien sûr, deviennent de plus en plus difficiles au fur et à mesure de votre progression. Les derniers vous obligeront à foncer sur des routes particulièrement sinueuses, au milieu d'un trafic intense.

De tous les jeux d'arcade, *Out Run* est certainement celui dont l'adaptation pose le plus de problèmes. Il ne faut pas rêver, il n'est pas possible de rendre, sur micro, la formidable sensation de vitesse ou l'incroyable animation de l'original. Et encore moins d'égaler le plaisir procuré par la sensation physique du volant et des pédales. Mais malgré tout, il faut reconnaître qu'US Gold s'èn est bien sorti, car cette version est la meilleure, avec celle de la console Sega. Les graphismes sont réussis et l'animation convaincante rend bien l'impression de vitesse. Elle n'est, bien sûr, pas irréprochable, notamment en ce qui concerne les autres véhicules ou le passage sous les arches de pierre.

Le jeu s'accompagne d'un thème musical entraînant, ainsi que de bruitages, hélas, peu réalistes. Mais il ne faut pas trop en demander et, tel qu'il est, ce jeu passionnant vous fera vivre à un train d'enfer. (Disquette US Gold pour *Atari ST.*)Alain Huyghues-Lacour

La chute sera fatale !

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

Pas d'accord

La sophistication du jeu de café ne peut expliquer totalement les insuffisances de la version *ST*. Il est en effet curieux de constater que la version *Spectrum* (couleurs et bruitages mis à part) dispose d'une animation et d'un réalisme qui n'ont rien à envier au *ST*. Dès

lors pourquoi s'acheter un seize bits (dont l'architecture se rapproche beaucoup plus des bornes d'arcade) pour le voir concurrencé par un petit huit bits. En vérité les insuffisances de *Out Run* semblent d'avantage dues à un manque de finition du logiciel. Pour preuve il suffit de voir les adaptations de *Buggy boy* et *Space Harrier* pour être convaincu que quand les maisons d'édition où les programmeurs se donnent les moyens de leurs ambitions ils parviennent à des adaptations qui ne souffrent aucun reproche.

En dernier lieu comment peut-on expliquer la disparition de l'étape de bord de mer, ou encore le sabordage des embranchement de route qui permettent de changer de niveau (et de décors). Décidément la complexité du jeu ne peut expliquer de telles négligences. Qui aime bien, châtie bien...

Eric Cabéria

AMIGA

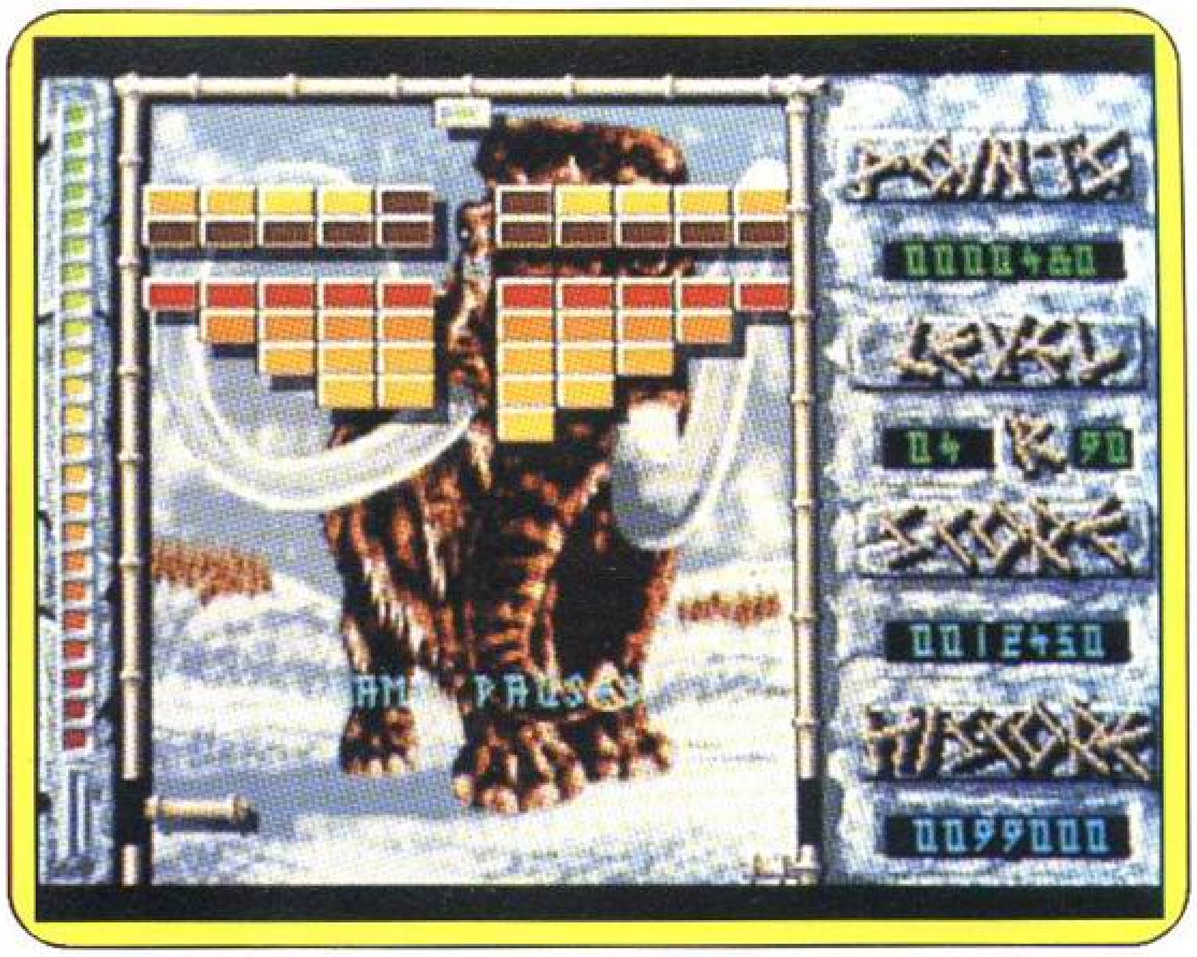
Crack

Ce casse-briques aux interludes humoristiques vous invite dans la jungle amazonienne où l'on côtoie d'étranges animaux préhistoriques qui forment la toile de fond du jeu. La raquette est en bambou !

Les grands classiques du casse-briques *(Arkanoïd)* ont généré une multitude de clones qui ont usé le genre en banalisant petit à petit ce qui avait l'originalité du jeu d'origine. A l'exemple de ses homologues cinématographiques, le classique du genre parvient à échapper à la longue agonie due au clonage, en instaurant une nouvelle dimension dans le jeu : l'humour ou la dérision. Au cinéma les traditionnels films d'épouvante ont laissé place au film *Gore* humoristique (le retour des morts-vivants). Dans le cas des casse-briques, *Crack*, tout en gardant le thème initial, introduit un profond éclat de rire dans le monde hypnotique et quelque peu tristounet de la petite balle qui saute, qui saute...

Dès la présentation du jeu le ton est donné. En effet, c'est dans un pittoresque décor préhistorique que vous faites la connaissance de la mascotte du jeu, Herbie Stone, un sympathique homme préhistorique ventru et chevelu, qui n'hésite pas — tel Tarzan — dans un cri guttural à se lancer au bout d'une liane avant de rentrer brutalement en collision avec un arbre (le choc étant ponctué d'un bruit sourd qui ne peut que provoquer l'hilarité). Le bruitage du générique est lui-même d'une qualité irréprochable : tambours s'amplifiant progressivement, le tout dans une ambiance chargée de cris d'oiseaux, d'éléphants et de « Weismulleriens » de qui vous savez.

Le logiciel dispose d'un certain nombre d'options, parmi lesquelles un éditeur de tableaux (qui vous permet d'en créer à votre guise et de les sauvegarder ensuite). Une option à deux joueurs simultanés est aussi accessible, rendant ainsi vos parties moins solitaires : vous collaborez avec votre partenaire ou l'affrontez par raquettes interposées. Vous pouvez aussi jouer au joystick ou à la souris, cette dernière est évidemment la plus efficace des interfaces entre le logiciel et vous, car elle rend compte du moindre de vos mouvements. Une fois les options choisies vous entamez à proprement parler votre partie de casse-briques.



Cadre et raquette en bambou sur fond de mammouth

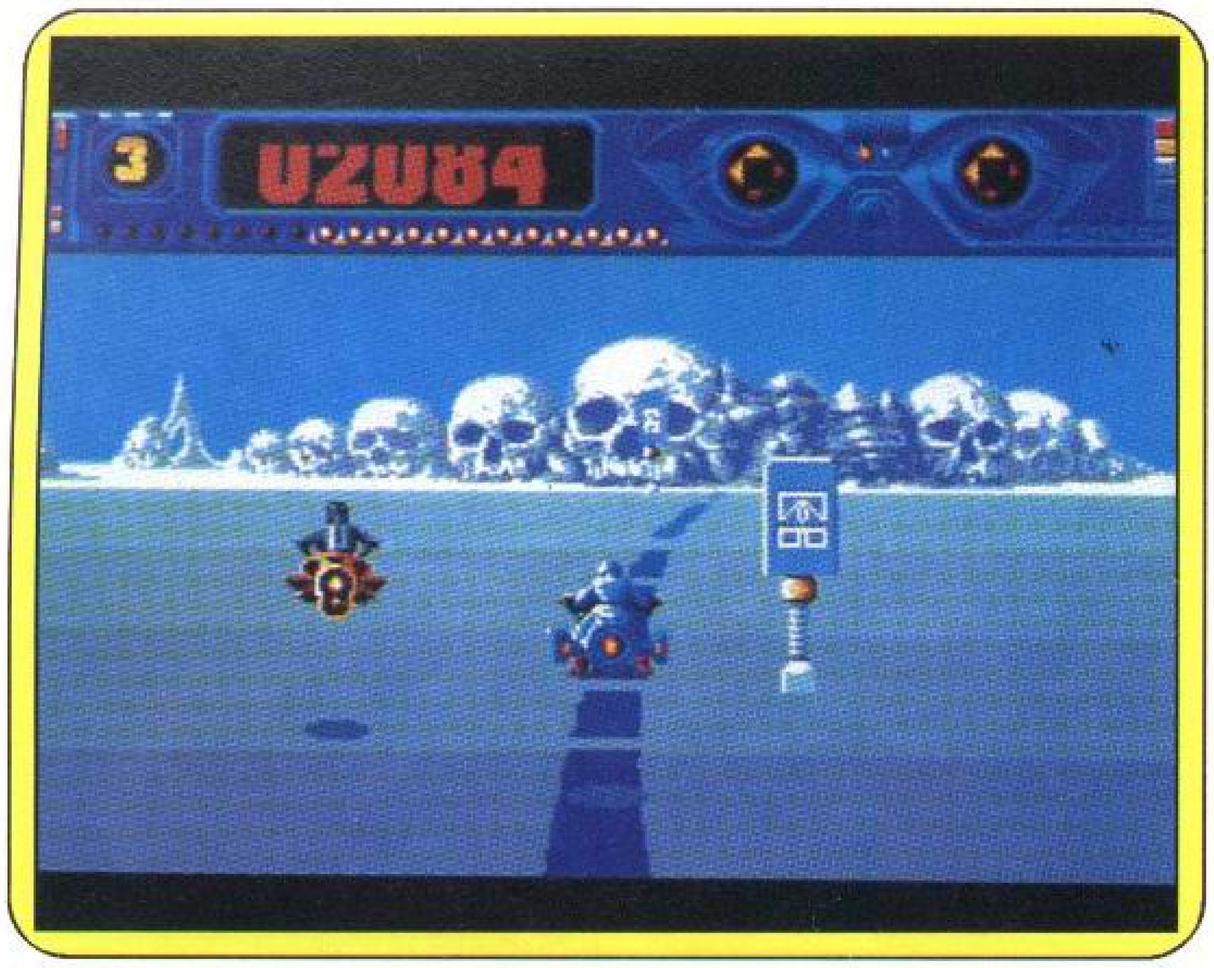
Ce qui frappe dès l'apparition du premier tableau, c'est l'esthétique résolument préhistorique utilisée par les concepteurs. En effet, le décor de fond est constitué de superbes dessins d'animaux représentant l'essentiel de la faune terrestre d'autrefois. A chaque passage de niveau, vous avez ainsi le loisir de contempler des *Tricératops*, *Tyrannosaurus Rex*, et autres *Brachiosaurus*. Mis à part ces considérations paléontologiques, on constate avec humour que les auteurs ont troqué la traditionnelle raquette faite de *Titanium* (métal hyper résistant) d'*Arkanoïd* contre un délicat morceau de bambou. Il ne vous reste plus alors qu'à renvoyer inlassablement la petite balle vers les multiples types de murs qui vous sont présentés au gré des niveaux. Certaines des briques qui les composent sont plus ou moins résistantes et vous amènent à redoubler d'attention pour en venir à bout. Compte tenu de l'ambiance exotique, on n'est pas étonné de voir tomber, sans crier gare, du haut de l'écran, de multiples objets tels que des lances, noix de coco, et même des hommes préhistoriques (accrochés à une liane), dont il faut éviter le contact sous peine d'affaiblir votre bambou et aussi votre score. Des objets bénéfiques peuvent cependant être recueillis en atteignant une brique-bonus. Dans ce cas, votre raquette peut être agrandie, vous récoltez alors une vie supplémentaire, disposez d'un « laser préhistorique », ou même profitez d'une phase de repos, où la raquette s'occupe toute seule du renvoi de la balle.

A partir du 4e niveau, cueillette de noix de coco entre les tableaux

Le délire de *Crack* se poursuit et prend de l'ampleur car au bout de quatre tableaux, on assiste à une rupture brutale du jeu. En effet on retrouve notre sympathique troglodyte Herbie Stone dans un décor amazonien, où vous le guidez à l'aide de la souris pour qu'il puisse récupérer un maximum de noix de coco dans un panier, cela en un temps limité. Le décompte des noix donne accès à un plus ou moins gros bonus qui est incrémenté au score quand on retrouve la phase casse-briques. Ces interludes humoristiques donnent au logiciel une saveur qui fait de lui l'un des meilleurs du genre. Malgré ses anachronismes (les hommes et les dinosaures ne vécurent pas à la même époque), *Crack*, n'en doutons pas, vous fera « cracked ». (Disquette Linel pour *Amiga*.)

Eric Cabéria

Type _____ *casse-briques*
Intérêt _____ *16*
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *C*



La version **Amiga** *offre des graphismes et une animation irréprochables.*

ATARI ST

Space Racer

Cette petite merveille digne des salles d'arcade sort simultanément sur cinq machines pour le plus grand plaisir des amateurs de vitesse et d'action pure…

Les firmes françaises nous offrent souvent des logiciels de qualité mais il faut bien reconnaître que les jeux d'action ne sont pas leur point fort. On est d'autant plus surpris de la performance de Loriciels qui nous propose, avec *Space Racer*, un excellent programme, tout à fait digne des salles d'arcade. Ce logiciel nous offre de participer à une course de moto-fusées. Celles-ci nous font tout de suite penser à la superbe séquence du troisième film de *Star Wars*, « La revanche du Jedi », dans laquelle Luke Skywalker chevauchait un engin similaire lors d'une folle course-poursuite à travers les bois. Et quand on regarde *Space Racer*, l'idée d'une telle course semble si évidente que l'on s'étonne que personne n'y ait pensé auparavant.

Nous découvrons tout d'abord une superbe page de présentation qui s'accompagne d'un thème musical digitalisé, très rock. Cette présentation soignée nous met tout de suite en condition et le jeu commence. Le concurrent que vous incarnez salue avant d'enfourcher sa moto puis se rend sur la ligne de départ où l'attendent deux autres concurrents. C'est le décompte et au top, vos adversaires partent comme des flèches. Vous survolez un tracé magnétique sur le sol, en essayant de ne pas trop vous en écarter dans les virages et en vous maintenant à la bonne altitude. En effet, le terrain n'est pas plat, il monte et il descend sans cesse, si vous volez trop haut ou trop bas, vous perdez de la vitesse. Ce n'est pas chose facile que d'épouser parfaitement les changements de direction et d'altitude de la piste, mais la grande précision des commandes rend la chose possible. En revanche, ce qui complique tout c'est le mode de contrôle choisi pour monter ou descendre. Les commandes sont en effet inversées par rapport à celles d'un avion et cela pose vraiment des problèmes lorsqu'on a été conditionné par de nombreuses heures de jeu. Invariablement, lors des premières parties, on est agacé par cela car dans le feu de l'action on se retrouve souvent à faire le contraire de ce que l'on veut. C'est le seul défaut de ce programme, mais cela s'arrange avec de l'entraînement.

La piste est bordée par des poteaux disposés irrégulièrement, ce qui ne vous facilite pas la tâche, surtout quand il s'agit de doubler un autre concurrent. En effet, ceux-ci font tout pour vous barrer le passage. Il faut alors beaucoup de précision pour en venir à bout. On peut, par exemple, profiter d'un virage un peu raide pour se glisser à ses côtés et aller heurter l'autre qui va s'écraser contre un poteau. C'est un véritable plaisir que de parvenir à réussir ce genre de manœuvre, sournoise mais aussi efficace que spectaculaire. Tous les coups sont vraiment permis et vous pouvez aussi vous débarrasser d'un gêneur en lui tirant dessus.

Mais attention, cette formule présente quelques inconvénients. Tout d'abord, si la piste tourne au moment du tir vous risquez de ne pas toucher votre adversaire, ensuite chaque tir vous pénalise et si vous en abusez vous perdrez toute chance de terminer le parcours dans les temps.

Quant à la réalisation, c'est une petite merveille et on reste ébloui devant une telle réussite. A l'exception du mode de contrôle, on cherchera en vain la moindre faille. Les trois décors différents sont plus beaux les uns que les autres et donnent beaucoup de caractère à cet univers digne des grands films de science-fiction . Les sprites sont très bien dessinés, avec beaucoup de finesse et leur animation est irréprochable. La course se déroule à une allure folle mais tout bouge d'une manière totalement fluide, c'est impressionnant. Les couleurs sont également très bien utilisées avec d'agréables tendances pastels. L'ensemble est si beau que lors des premières parties on a bien des accidents en se laissant aller à admirer le paysage. La bande sonore, assez sobre, comprend des effets digitalisés efficaces.

Space Racer présente incontestablement la plus belle réalisation pour un jeu d'action français. Loriciels a vraiment frappé un grand coup et il semble évident qu'un tel programme peut obtenir un succès qui dépassera l'hexagone. Ce jeu n'a rien à envier, loin de là, à la plupart des réalisations anglaises, par exemple. Encore bravo et… à quand le prochain ? (Disquette Loriciels pour *Atari ST*)

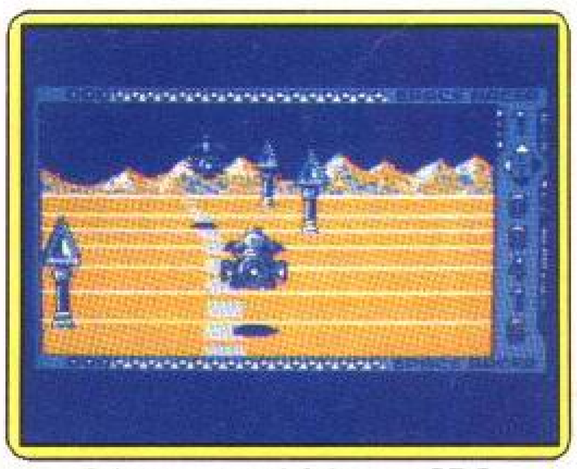
Alain Huyghues-Lacour

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

***Décor enchanteur sur* ST.**

***Sprites de qualité sur* ST.**

***L'animation se ralentit sur* PC.**



***Décors simplifiés sur* CPC.**

***Graphismes soignés sur* Thomson.**

Pas d'accord

Je trouve que ce logiciel, quoique bien réalisé sur le plan technique, manque singulièrement de profondeur. On se lasse très vite de cette course largement inspirée de « la Guerre des Etoiles III ». Il n'y a pas de véritable challenge ni de croissance dans la difficulté. Il ne suffit pas de faire un logiciel tape-à-l'œil pour satisfaire un amateur

de jeu d'action. La durée de vie de ce programme est vraiment trop courte. D.B.

Version Amiga

Au niveau des graphismes et de l'animation cette version est identique à la précédente, c'est-à-dire superbe. De plus la bande sonore est tout aussi réussie. Le seul défaut de ce programme sur *ST* a été corrigé, sur cette version comme sur les suivantes. En effet, il est possible d'inverser les commandes ce qui permet de diriger la moto comme un avion. Un très beau programme. (Disquette Loriciels pour *Amiga*.) A.H.-L.

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

Version IBM-PC

Cette version supporte mal la comparaison avec les précédentes. Les graphismes sont réussis mais l'animation est lente et saccadée.

Il est conseillé de se munir d'un joystick car le contrôle au clavier est plutôt mal conçu. (Disquette Loriciels pour *IBM-PC*.) A.H.-L.

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

Version Amstrad

Les décors sont simples et les couleurs assez pauvres, mais les sprites bien dessinés. L'animation est également réussie, bien qu'elle soit moins rapide que celle des versions seize bits. (Disquette Loriciels pour *Amstrad*.) A.H.-L.

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

Version Thomson

C'est un bon programme qui bénéficie de graphismes soignés et d'une animation assez fluide mais un peu lente. (Disquette Loriciels pour *Thomson*.) A.H.-L.

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

ATARI ST

Space Harrier

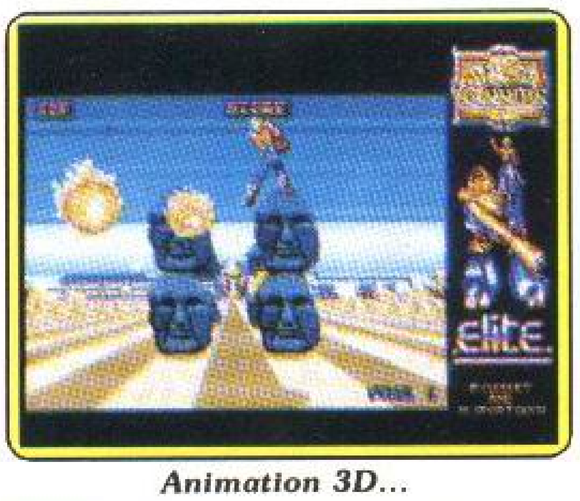
Après toutes les versions sur huit bits quelque peu décevantes et la bonne réalisation de ce même programme pour la console Sega, voici enfin l'adaptation sur *ST* qui est un vrai régal!

Sauver le pays des dragons...

... à coups de laser bien ajustés!

Ce grand succès des salles d'arcade a déjà fait l'objet de nombreuses adaptations sur huit bits. L'intérêt de jeu était au rendez-vous, mais hélas la réalisation quelque peu décevante. Seule la version de la console Séga était pleinement satisfaisante, un exploit vu la richesse de ce programme. Voici maintenant la version *ST* qui est encore plus belle! Sur une lointaine planète l'homme volant part au combat pour sauver le pays des dragons. Le paysage défile rapidement en 3D et notre héros court vers l'ennemi qui se rapproche. Grillant au passage quelques arbres qui lui barrent la route, il s'envole soudain pour pulvériser, de quelques coups de laser bien ajustés, des rochers qui traversent le ciel en face de lui. Il redescend quand, à l'horizon, apparaît une escadrille de vaisseaux ennemis qui foncent à toute allure. Il tire, les vaisseaux explosent et il continue sa progression. Au bout du chemin, c'est un énorme dragon qui l'attaque en déployant ses anneaux et il faut plus d'un tir au but pour l'anéantir. Un tir en rafale et le monstre change de couleur, mais l'homme et touché. Il tombe sur le sol, se relève immédiatement pour reprendre le combat et, une fois le dragon abattu, s'élance vers le secteur suivant.

Une réalisation époustouflante qui grille toutes les autres versions.



Animation 3D...

... aussi rapide que fluide.

Chaque niveau présente des décors différents, tous plus beaux les uns que les autres, ainsi que de nouvelles créatures. L'action est très prenante et l'ennemi ne vous laisse pas un instant de répit. La difficulté, très bien dosée, est progressive et les premiers niveaux ne posent pas trop de problèmes, à l'exception des redoutables dragons qu'il faut détruire avant de passer dans le secteur suivant: Par la suite les choses se gâtent avec, notamment, l'apparition des pylônes indestructibles entre lesquels il faut slalomer tout en affrontant des ennemis de plus en plus agressifs.

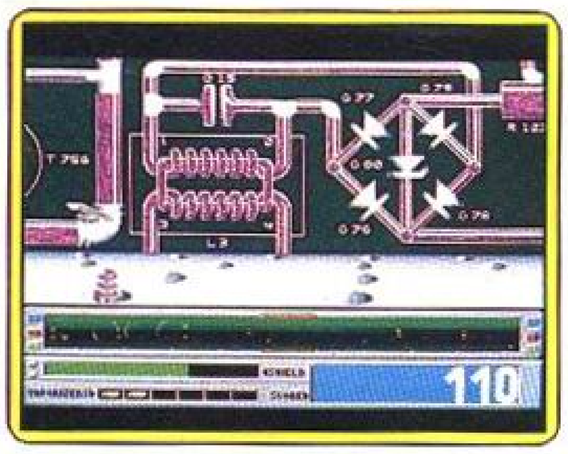
Vous combattez durement pour gagner chaque pouce de terrain. Ce bon jeu d'action doit sa réussite à la qualité de sa réalisation. Les graphismes, fins, débordent d'imagination et sont rehaussés par une excellente utilisation des couleurs. On les avait découverts avec enthousiasme il y a quelques mois sur des photos d'écran et on s'interrogeait sur ce qu'ils donneraient une fois animés. On n'est pas déçu, bien au contraire, car l'animation 3D est aussi fluide que rapide. La bande sonore présente un thème musical entraînant qui accompagne bien l'action.

Elite, qui doit pour beaucoup sa renommée à d'excellentes adaptations de jeux d'arcade comme *Ghosts n'Goblins* ou *Paper Boy*, sur huit bits, se lance sur le marché des seize bits. Il faut reconnaître que le résultat est tout à fait convaincant. *Buggy Boy* et *Space Harrier* sont deux belles réussites qui devraient permettre à cet éditeur de rester l'un des meilleurs adaptateurs d'arcade. (Disquette Elite pour *Atari ST*.)

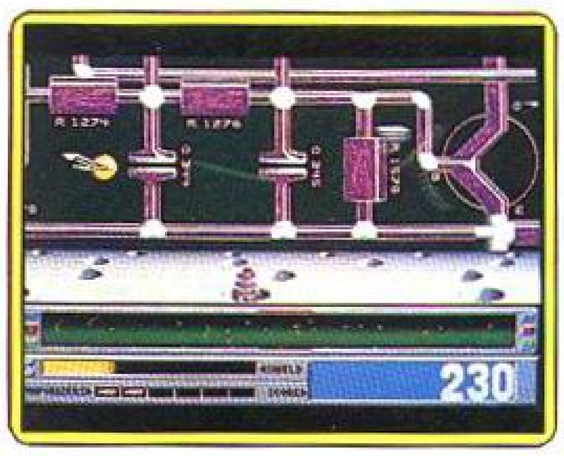
Alain Huyghues-Lacour

Type _____ *arcade*
Intérêt _____ *17*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *C*

Forêt tropicale avec effet de relief en parallaxe tout à fait étonnant.



Le décor du 2e niveau...



...évoque l'intérieur d'un micro.

Animation irréprochable, grande variété des décors et des monstres.

AMIGA

Star Ray

Bienvenue et bravo à Logotron, toute nouvelle société d'édition anglaise, et à ses talentueux programmeurs qui nous ont concocté un véritable chef-d'œuvre. Premier *Defender* sur *Amiga*, ce soft tire pleinement parti des capacités de la machine. A voir d'urgence !

Amigamaniacs, gravez le nom de Logotron dans vos circuits intégrés car cette société vous propose un jeu d'arcade qui risque de faire du bruit lors de sa sortie en juin ! Il s'agit de *Star Ray*, un « shoot them up » doté d'un superbe scrolling horizontal et conçu par de talentueux programmeurs allemands.

Vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial chargé de patrouiller des régions hostiles afin de protéger des appareils qui, nous semble-t-il, sont des robots de forage. Nous regrettons de ne pouvoir vous donner plus de précisions sur le scénario. Nous possédons bien évidemment une version définitive du jeu mais aucun scénario n'a encore été mis au point à ce jour. L'essentiel dans un jeu d'arcarde est de connaître le but et les règles. Le jeu n'a que sept niveaux, chaque niveau est infesté de monstres divers dont il vous faudra repousser cinq vagues avant de passer au suivant. Ces monstres n'ont pas que la destruction de votre vaisseau comme objectif. Une fois sur place, il tentent rapidement de transformer vos dix robots de forage en robots destructeurs qui se mettent aussitôt à vous attaquer. D'autres monstres apparaissent et ne sont là que pour gêner vos évolutions. Votre vaisseau ne possède qu'un rayon laser et sa vitesse comme armes. La partie inférieure de l'écran affiche votre score, l'état de votre bouclier magnétique et votre radar. Le premier niveau vaut le coup d'œil, le vaisseau évolue dans un superbe décor évoquant une forêt tropicale. Des yeux scintillants et inquiétants observent vos réactions. Tout à coup, des monstres apparaissent et le combat est lancé. Grâce au radar, vous localisez parfaitement l'ennemi qui se dirige vers vos robots. Il faut foncer et ouvrir le feu sur tout ce qui bouge (brancher l'autofire si vous en avez la possibilité). Essayez de faire mouche au premier coup car les monstres tirent également à vue. Une priorité vitale : évitez de percuter les monstres de plein fouet, cela réduit considérablement la puissance de votre bouclier. Bien entendu, comme dans

Gare aux stalactites !

tout bon jeu d'arcade, la destruction de certains monstres (ceux qui s'attaquent à vos robots de forage) laissent apparaître des bulles rouges. Ces dernières vous apportent des petits plus comme, par exemple, l'invulnérabilité pendant une dizaine de secondes. Les monstres les plus spectaculaires de ce niveau sont les libellules, les guêpes et autres ptérodactyles qui lancent un surprenant cri de douleur quand ils meurent !

Le deuxième niveau vous place dans un décor qui évoque l'intérieur d'un ordinateur. Ici, le printemps reste identique, certains monstres transforment vos robots (ce sont d'ailleurs toujours les mêmes dans les sept niveaux) tandis que d'autres tentent de freiner votre course. Ces dernières sont des circuits intégrés et des objets zigzagueurs. Au troisième niveau vous vous retrouvez dans un décor caverneux où des rochers et des stalactites tombent lentement. Le quatrième niveau entraîne dans un désert superbement réalisé.

Star Ray possède plusieurs points forts. Tout d'abord son scrolling horizontal, avec effet de relief en parallaxe, est tout à fait étonnant. De plus, à la fin de chaque niveau le vaisseau se dirige vers le niveau suivant à une vitesse époustouflante ! Bref, une animation irréprochable. Notons également la finesse des graphismes et la variété des monstres et des décors. Soulignons enfin l'exceptionnelle qualité des bruitages dont certains sont digitalisés. Fortement inspiré de *Defender*, *Star Ray* est un logiciel haut de gamme qui utilise l'*Amiga* comme il se doit. Un excellent jeu d'action et un plaisir pour les yeux. (Disquette Logotron pour *Amiga*, prévu pour *ST* en septembre. Des versions *PC* et *C 64* sont envisagées).

Dany Boolauck

Type — *action*
Intérêt — *18*
Graphisme — ★★★★★★
Animation — ★★★★★★
Bruitage — ★★★★★★
Prix — *C*

Plus de cent donjons où vous attendent des créatures maléfiques.

ATARI ST

Gauntlet II

Champs de force, murs invisibles, flaques d'acide, dalles paralysantes, monstres indestructibles, voleurs, dragons crachant le feu, qui hantaient les salles d'arcade n'apparaissaient pas sur les versions huit bits. L'adaptation sur *ST*, très riche, prend toute son ampleur dans le jeu à plusieurs.

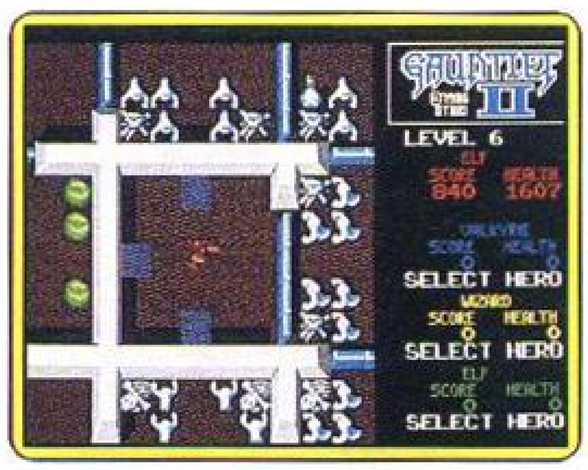
Thor le guerrier, Thyra la Walkyrie, Merlin l'enchanteur et Questor l'elfe sont de retour pour de nouvelles aventures sur *Atari ST*. Comme dans le premier épisode, vous pouvez choisir le personnage que vous désirez incarner en tenant compte de ses pouvoirs, selon les critères suivants : armure, puissance de feu, combat et pouvoirs magiques. Plusieurs joueurs sélectionnent, s'ils le souhaitent, le même personnage qui sera habillé avec des couleurs différentes, ce qui permettra de les distinguer.

L'une des grandes innovations de ce programme se trouve dans la possibilité qui vous est offerte de jouer à quatre simultanément comme dans le jeu original, grâce à une interface, vendue séparément, qui permet de connecter trois joysticks. Celle-ci, peu coûteuse, devrait être disponible quand vous lirez ces lignes.

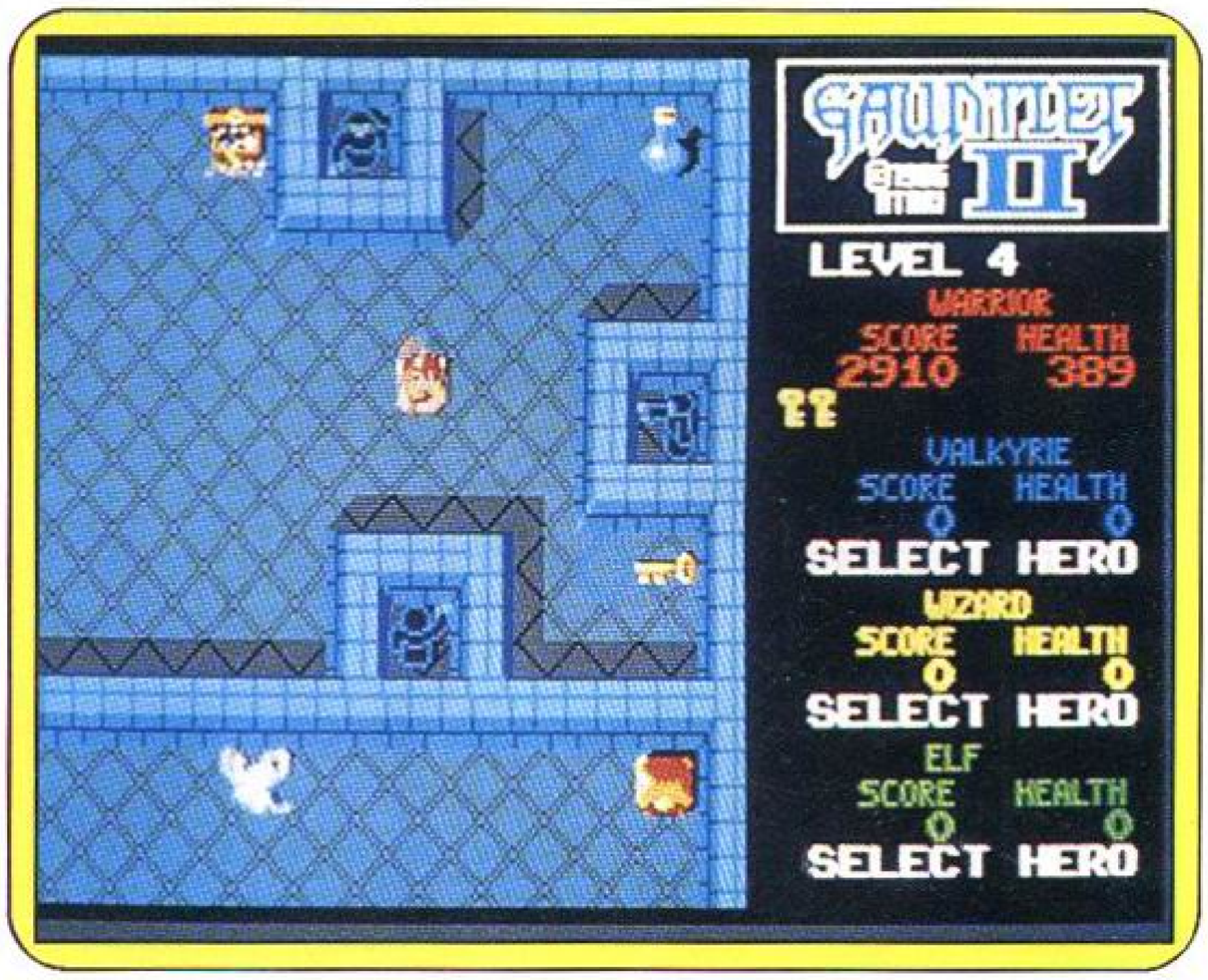
Plus de cent donjons différents, remplis de hordes de créatures malfaisantes, vous attendent et de nombreux éléments nouveaux font leur apparition.

Tout d'abord dans les salles elles-mêmes, on découvre des champs de force, des murs invisibles, des flaques d'acide, des dalles paralysantes et bien d'autres pièges. De nouvelles créatures hantent les salles : des monstres indestructibles, des voleurs qui s'en prennent au joueur le plus riche et même des dragons qui crachent le feu. Ces redoutables adversaires, qui figurent dans le jeu d'arcade, ne sont pas présents dans les versions huit bits. Heureusement, pour vous aider à surmonter ces dangers, vous découvrez des potions qui augmentent sensiblement l'une des quatre caractéristiques de votre personnage ainsi que les amulettes qui vous rendent invisible ou font fuir les monstres.

L'une d'entre elles, très spectaculaire, fait ricocher vos tirs sur les murs, ce qui vous permet de tirer dans les coins.

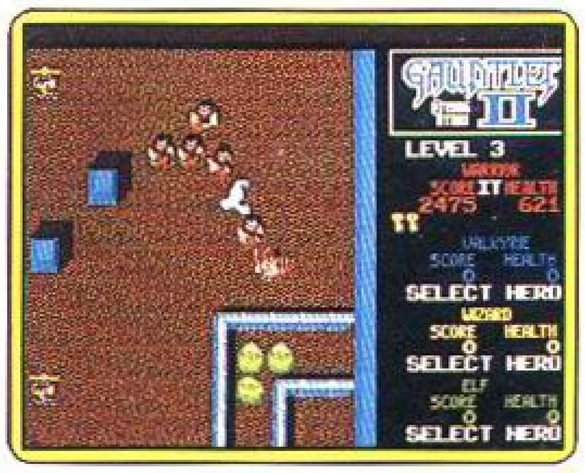


Les Blops restent tapis.



N'oubliez pas de manger ni de ramasser les indispensables clefs.

Le scrolling multidirectionnel...



... est un modèle du genre.

La version *Atari ST* est indiscutablement la plus réussie de toutes celles qui s'inspirent de *Gauntlet*. C'est une adaptation fidèle qui bénéficie d'une réalisation très soignée. Les graphismes fins et colorés sont servis par une animation irréprochable.

Le scrolling multi-directionnel, fluide, est un modèle du genre sur cette machine. Et puis le clou de ce programme est la qualité exceptionnelle de la bande sonore, entièrement digitalisée. Une voix, parfaitement distincte, vous annonce la nature de l'objet que vous venez de ramasser ou vous signale que votre niveau d'énergie est au plus bas et que la fin est proche.

La digitalisation, qui occupe plus de 700 Ko, reprend presque toutes les interventions présentes sur la machine d'arcade. C'est du très beau travail.

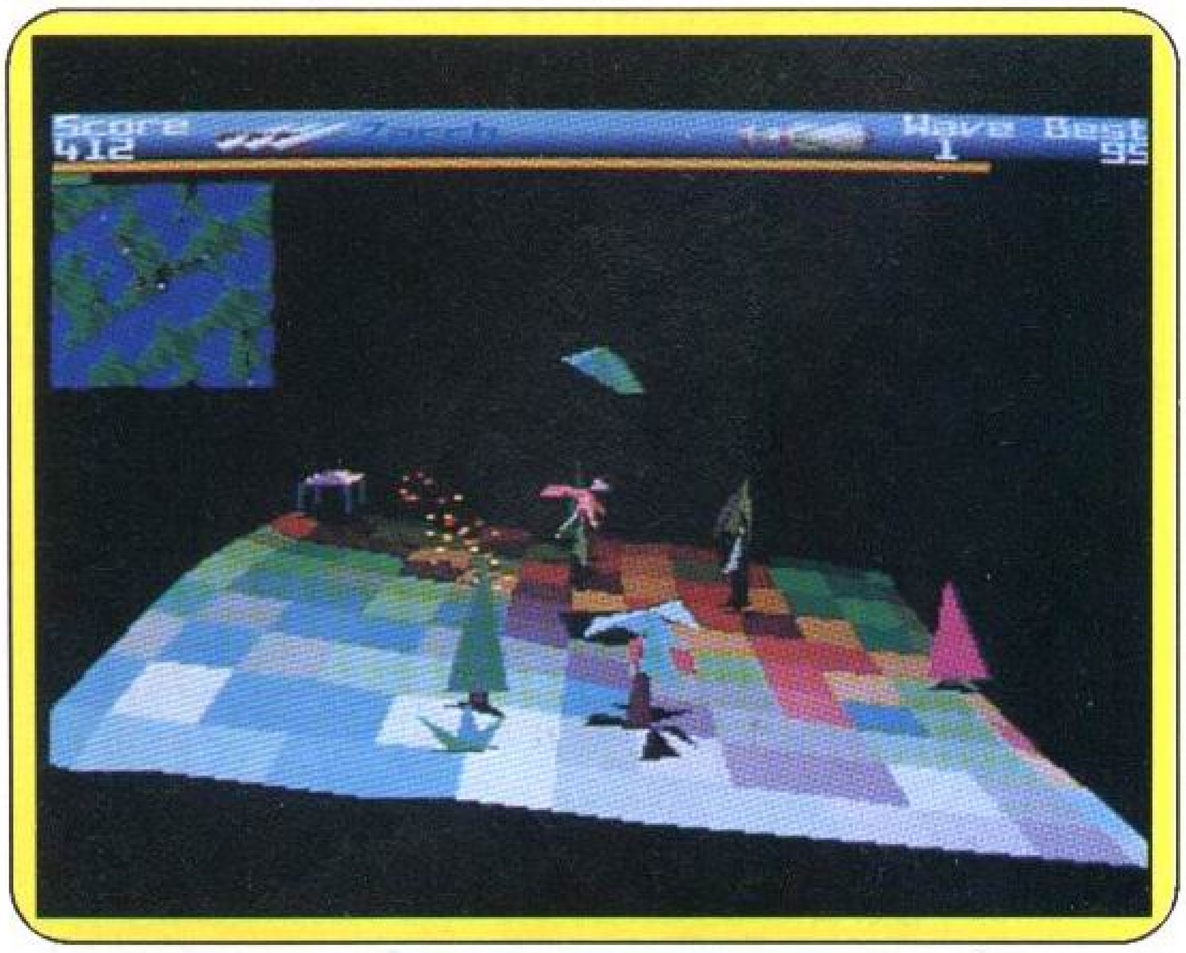
Quant au jeu lui-même, toujours aussi passionnant, il reste dans la lignée de la version précédente avec de nouveaux éléments qui en relancent l'intérêt. En revanche, le niveau de difficulté est nettement plus élevé et un joueur solitaire aura bien du mal à venir à bout de nombreux donjons. Il est évident que ce programme prend toute sa valeur lorsque plusieurs joueurs s'allient pour combattre les hordes de monstres qui peuplent les salles. Deux joueurs bien coordonnés peuvent faire de belles parties et on attend avec impatience l'interface pour revivre pleinement les joies des salles d'arcade.

Ce programme, très prenant, est l'une des meilleures et des plus fidèles adaptations d'arcade. Une belle réalisation pour un grand jeu d'action. (Disquette US Gold pour *Atari ST*.)

Alain Huyghues-Lacour

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

TILT-PARADE



Premier jeu sur **Archimedes**, **Zarch** *est réellement convaincant.*

ARCHIMEDES

Zarch

Rapide et puissant, l'*Archimedes* semble la machine idéale pour concevoir des jeux 3D faces pleines en temps réel. Voilà, c'est fait, et les rares heureux possesseurs de ce 32 bits vont se régaler à bord du vaisseau Zarch...

Machine trente-deux bits fort performante tant au point de vue graphique que sonore, l'*Archimedes* d'Acorn possède un potentiel incontestable. Puissant et rapide, c'est en effet l'ordinateur rêvé pour réaliser des jeux 3D faces pleines en temps réel. Superior Software l'a parfaitement compris comme le prouve *Zarch*, œuvre de David Braben, co-auteur du célèbre logiciel *Elite*.

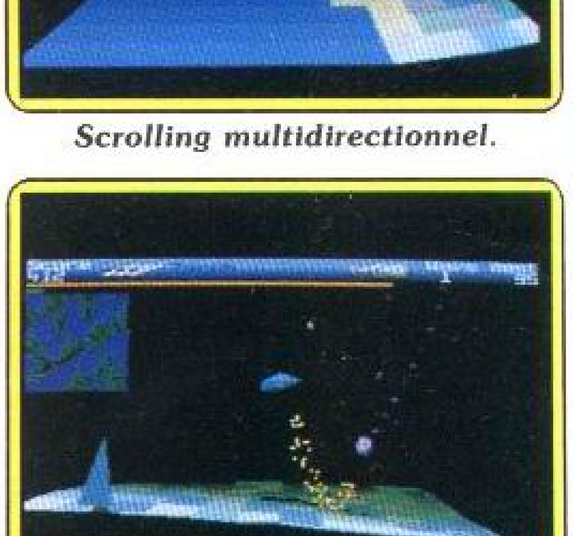
Pilote d'un vaisseau nommé Zarch, vous avez pour mission de défendre votre pays d'une invasion venue d'ailleurs. Les envahisseurs œuvrent, en effet, pour la disparition pure et simple de votre vaisseau et n'hésitent pas à répandre un virus mortel pour parvenir à leurs fins. Vous devez donc endiguer les attaques de l'ennemi avant que le mal ne se répande de manière irréversible... Vous disposez de trois vaisseaux et démarrez d'un endroit non déterminé.

Après avoir décollé, vous partez à la rencontre de l'armada ennemie. Le radar offre une aide précieuse mais il ne donne pas d'indication d'altitude, ce qui complique sérieusement la tâche. C'est précisément à ce niveau que réside l'une des principales difficultés du jeu. Pilotant votre Zarch à l'aide de la souris, vous disposez de plusieurs types d'armes. Les missiles sont envoyés dès appui sur la barre espace et permettent de toucher une cible relativement éloignée. Le tir au canon est recommandé par la souris et s'avère fort efficace dans les combats rapprochés. Toutefois, n'escomptez pas faire mouche à tous les coups et n'espérez pas détruire d'un geste rageur les ennemis. Six types de vaisseaux existent, tous caractérisés par leur forme et leur couleur, et certains n'explosent qu'à la suite de nombreux impacts... Le jeu en soi ne présente donc pas de difficulté particulière mais soulignons qu'une période d'adaptation est nécessaire pour se trouver pleinement maître du Zarch.

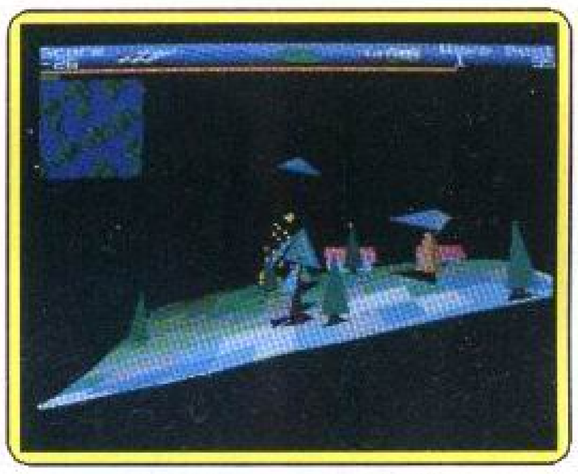
Le principal attrait de ce jeu réside malgré tout dans son exceptionnelle qualité de réalisation. Entièrement en 3D, il propose une grande variété de décors réalisés à base d'images fractales. D'autre part, la présence de 256 couleurs simultanées à l'écran ajoute un plus incontestable. Autre point fort : l'animation. Le scrolling multidirectionnel est d'une grande célérité, compte tenu du nombre d'objets présents à l'écran et des calculs nécessaires, et sa douceur ne saurait être prise en défaut. En revanche, la partie sonore est moins satisfaisante. Outre un volume insuffisant, elle ne tire absolument en rien partie des performances de la machine en ce domaine et les bruitages se résument trop souvent à des crachouillis dignes d'un *Spectrum +3*. Toutefois, ce défaut ne peut en rien entâcher un bilan plus que favorable et le fait que *Zarch* ait été le premier jeu sur *Archimedes* ne peut que rendre le critique bienveillant. (Disquette Superior Software pour *Archimedes*.)

Mathieu Brisou

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Animation	★★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★
Difficulté	★★★★★
Prix	*n.c.*

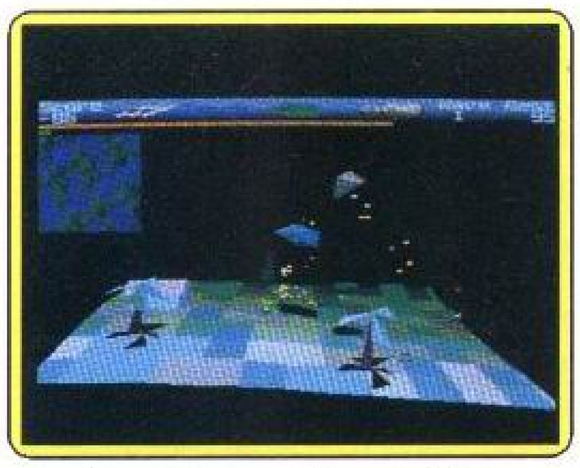


Animation ultra-rapide.



Effets de relief géants.

Scrolling multidirectionnel.



Graphismes pleins en 3D.

Grande concentration requise.

ATARI ST

Bob Morane Océans

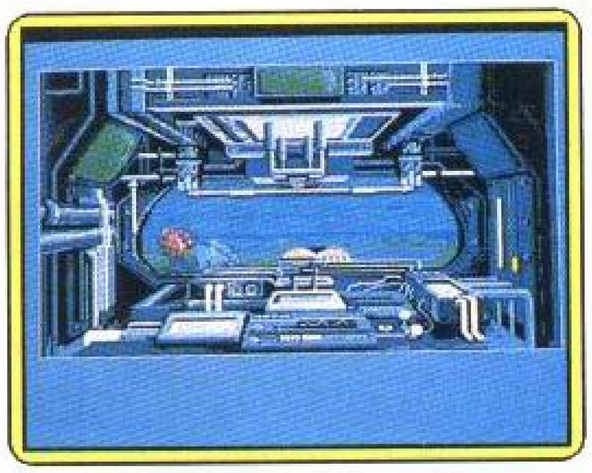
Les « Bob Morane » se suivent mais ne se ressemblent pas ! Infogrames a su tirer la leçon des faiblesses des premiers épisodes et le dernier-né offre une qualité incontestable.

Infogrames poursuit sa série *Bob Morane*. Coupable entêtement puisque les premiers thèmes laissaient une impression mitigée ? *Bob Morane Océans*, que nous avons découvert sur l'*Atari ST* est incontestablement le meilleur épisode de la série. Le résultat rattrape progressivement les ambitions affichées. Plusieurs aspects rendent l'épisode meilleur, aucun ne fait baisser la qualité. Les graphismes sont plus clairs, plus lisibles et certains, ceux d'ouverture notamment, font honneur aux graphistes. Mais ils n'atteignent

pas pour autant le niveau de ceux de *20 000 lieues sous les mers*, autre aventure sous-marine testée dans ce numéro de *Tilt*. L'animation a fait des progrès décisifs, et ce de trois points de vue : d'abord l'action se déploie sur tout l'écran et non comme dans *Bob Morane Jungle* et *Moyen Age*, dans des fenêtres aux tailles de timbres poste.

Ensuite, la qualité, la fluidité des mouvements a beaucoup gagné (il reste un problème lors des combats de plongeurs, au moment de l'échange des coups un peu confus, alors que le reste des évolutions donne une impression très agréable).

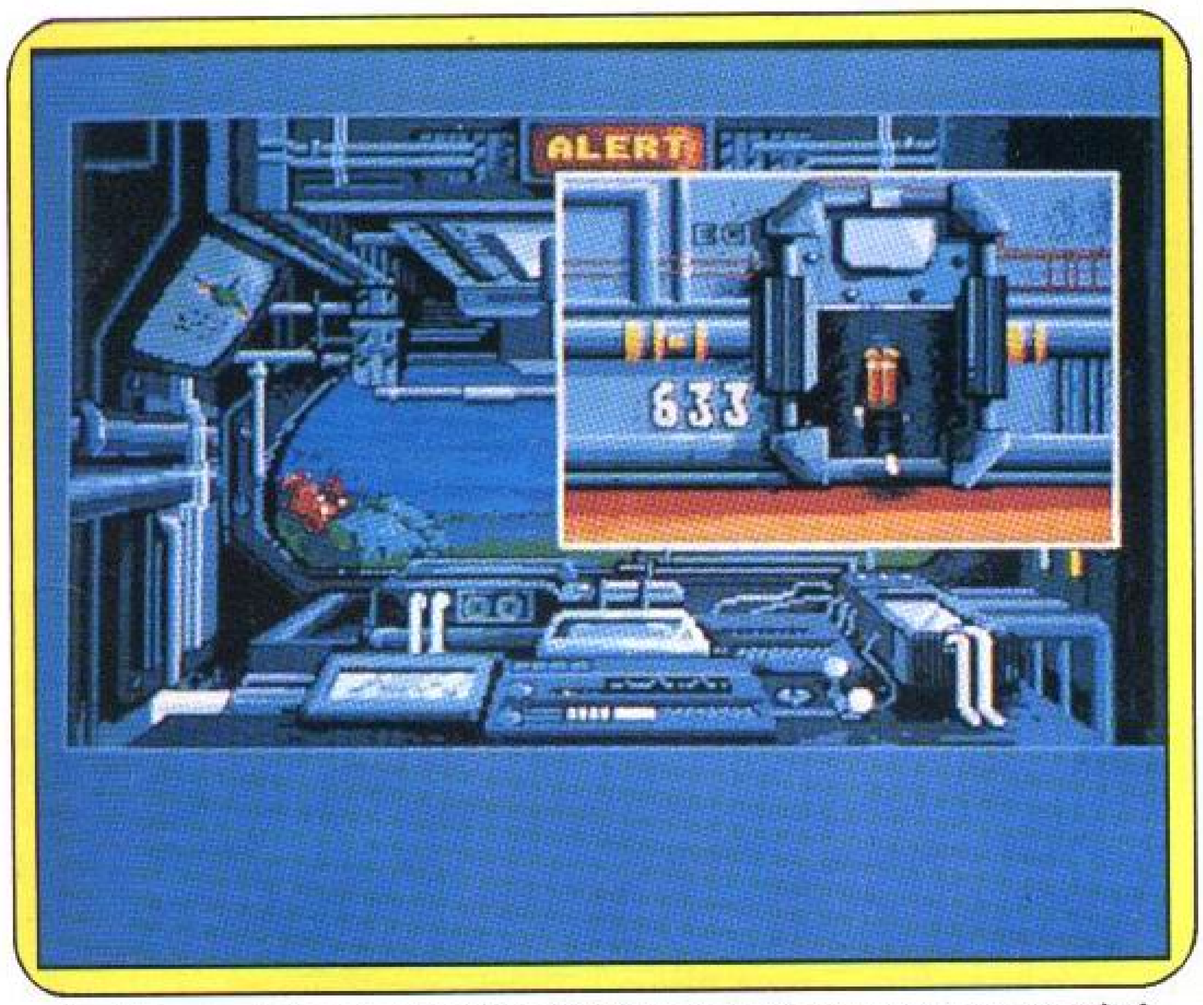
Enfin, plusieurs animations se font en profondeur, selon le principe appliqué dans *Space Harrier*. Cela donne une sensation de relief tout



Il faut détruire les coraux.

trueuse, déplacements du sous-marin, guidés par une carte du fond, durant lesquels vous devez détruire les coraux qui risquent de heurter votre engin ainsi que les bases de l'Ombre Jaune.

L'ouverture du jeu — grandiose — débute par un pré-générique impressionnant, durant lequel votre victoire initiale commande la véritable entrée dans l'aventure.



Graphismes clairs et animation fluide. « Bob Morane » est en progrès !

à fait au point, quand Bob Morane poursuit les engins de l'Ombre Jaune (ne pas confondre avec Black et Mortiner qui poursuivent la Marque Jaune...), engins qui laissent un sillage de bulles dans l'océan et une traînée de mines de faible puissance.

Le scénario, enfin, inspiré de Vernes (Henri) repose essentiellement sur l'alternance de scènes d'action bien différentes, alors que celui de *20 000 lieues sous les mers*, inspiré du livre de Verne (Jules) doit son rythme au déroulement du temps sur plusieurs mois.

Les scènes d'action reposent sur des principes différents : combat sur des scooters des mers en ouverture, poursuite en profondeur d'engins véloces, neutralisation des brouilleurs ennemis en deux dimensions, combats contre les requins et une pieuvre mons-

Ne rêvassez pas...

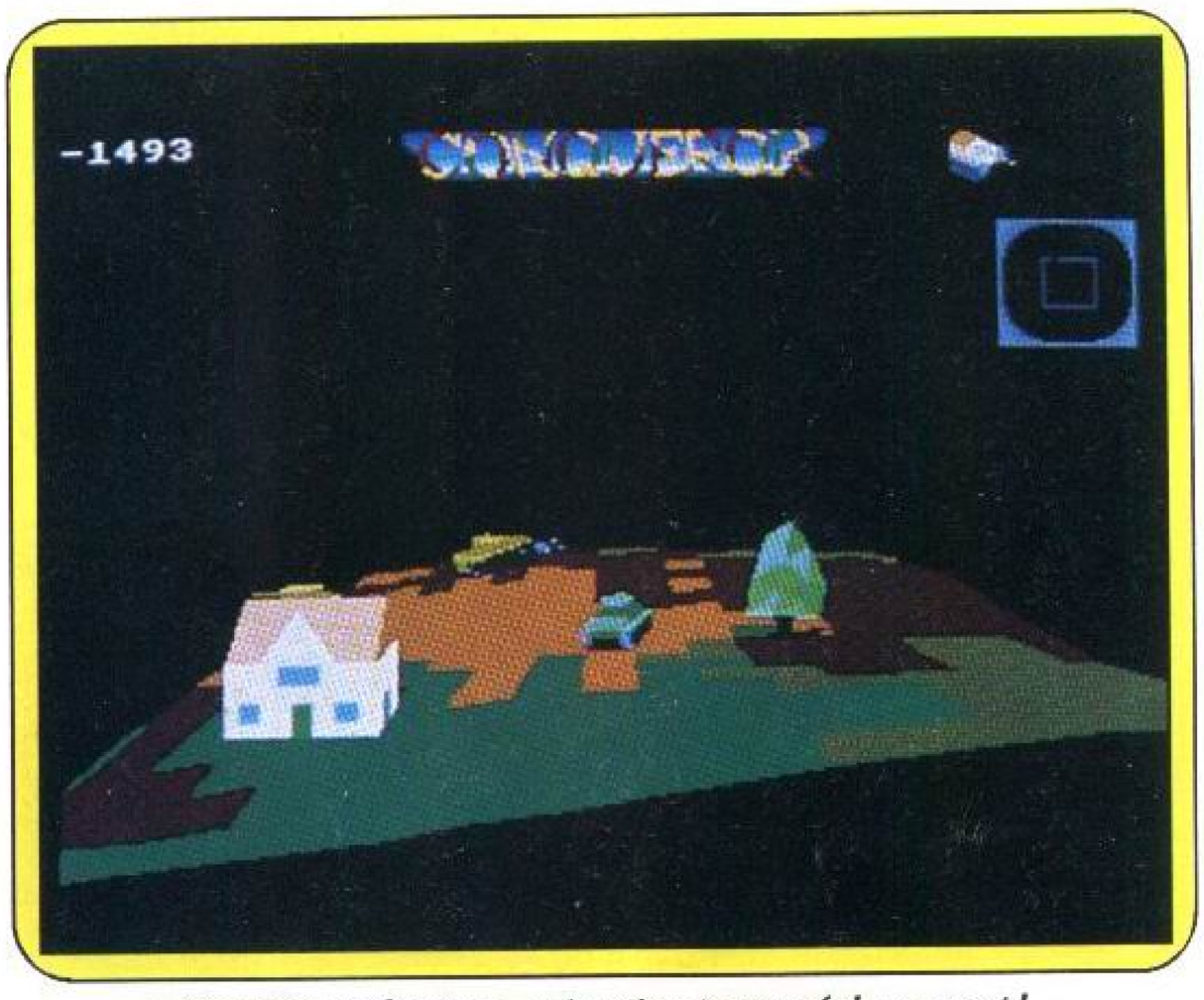
Les requins attaquent !

Bien sûr, le jeu (qui occupe deux disquettes) est diffusé avec un livre de poche de 320 pages qui contient un petit roman, une BD d'aventure de baleiniers basques (BD de bonne qualité mais dans laquelle Bob Morane n'intervient pas du tout), un guide des Océans et un jeu de rôle (avec Bob Morane).

Avec un épisode qui a réussi à tirer les leçons des faiblesses des trois premiers, Infogrames assure la pérennité de la série. (Disquette Infogrames pour *Atari ST*.)

Denis Schérer

Type _____ *aventure/action*
Intérêt _____ *15*
Animation _____ ★★★★★
Graphismes _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★
Prix _____ *C*



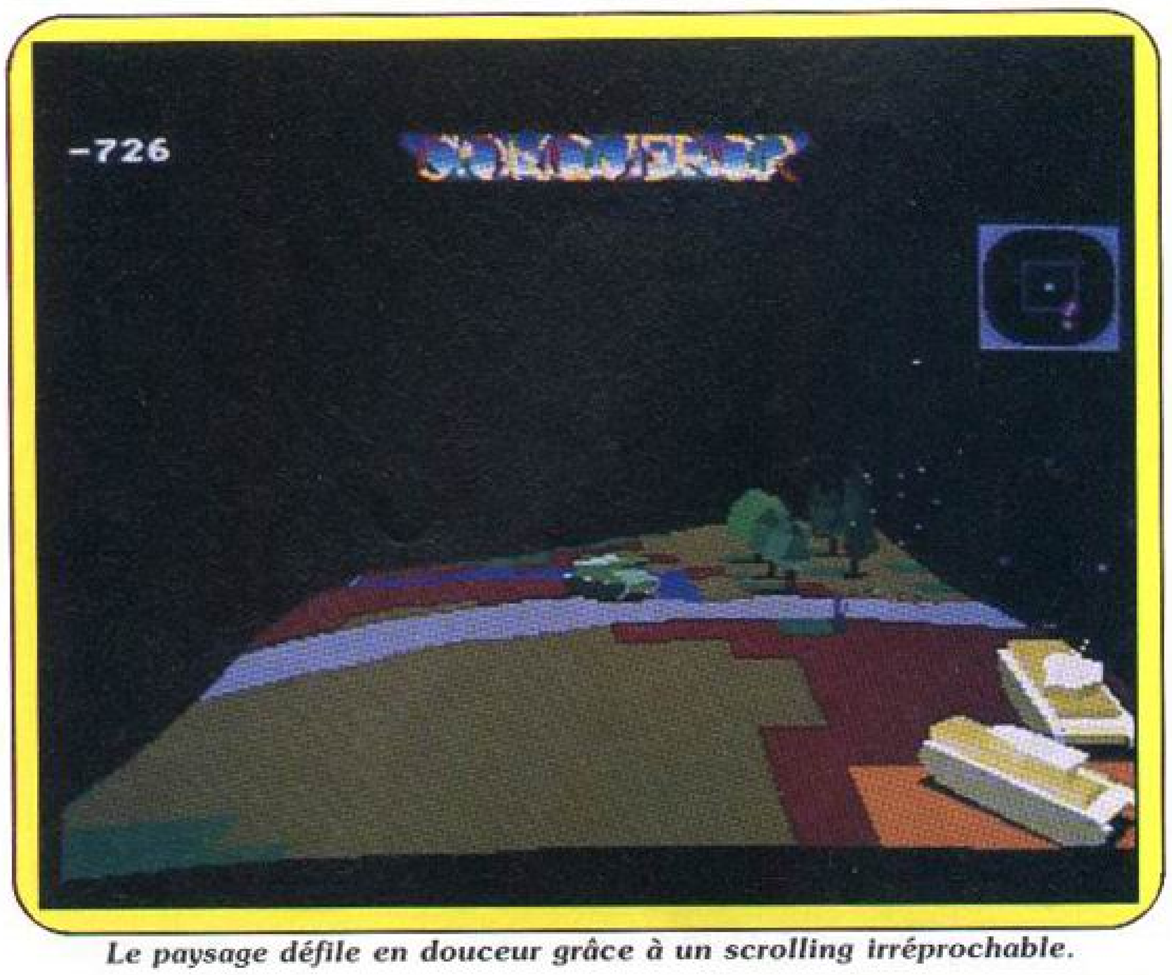
Graphismes fractaux, animation temps réel, un must !

ARCHIMEDES
Conqueror

Prenez les commandes d'un ou de plusieurs chars d'assaut durant la Seconde Guerre mondiale. Entre l'arcade et la stratégie, un grand moment d'action et de réflexion.

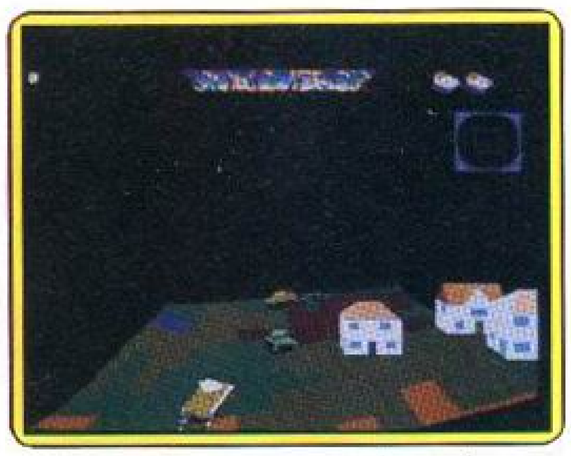
Complexe et complet, *Conqueror* est le second jeu de Superior Software pour *Archimedes*. Basé sur des principes techniques proches de ceux utilisés pour *Zarch* (graphismes fractaux, animation temps réel, etc.), il vous propose de prendre les commandes d'un ou de plusieurs chars d'assaut dans une bataille de blindés se déroulant durant la Seconde Guerre mondiale. Trois modes de jeu sont accessibles. Le mode arcade est le plus simple. Le but est de détruire son adversaire afin d'obtenir le plus de points possible. En fait, ce mode de jeu permet de se familiariser avec les diverses commandes et de prendre connaissance du terrain des opérations. Le mode suivant est nommé « Attrition », ce qui pourrait se traduire par escadre. Vous disposez, en effet, de cinq chars : deux légers, un moyen et, au choix, un autre moyen ou un lourd. Le déplacement de vos engins s'effectue par l'intermédiaire d'une carte qui propose de plus une indication de la situation sur le terrain. Cela offre une nouvelle dimension au jeu car en plus de l'arcade pure, une bonne dose de stratégie est requise. C'est d'ailleurs un mode de jeu intermédiaire entre l'arcade et la stratégie pure et dure que vous offre le dernier mode. Plus proche du wargame que d'autre chose, il propose de construire votre force. Pour cela vous disposez d'un certain budget destiné à acheter des tanks.

Première question : faut-il privilégier la mobilité à la puissance de feu ? Tout dépend de la structure du terrain et des objectifs à détruire. Outre les chars ennemis, ▸



Le paysage défile en douceur grâce à un scrolling irréprochable.

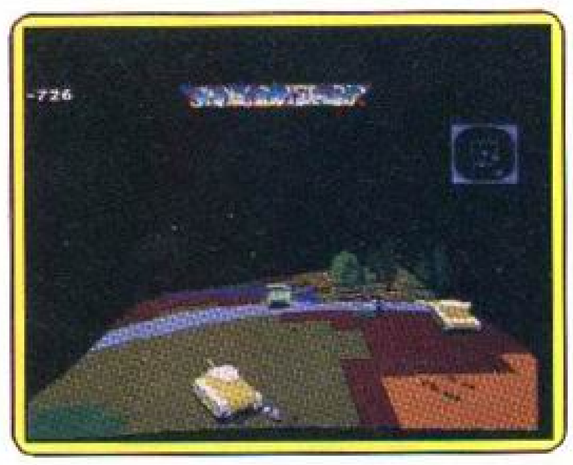
Cibles précises à attaquer.



Les maisons servent de repères.

vous devez aussi attaquer des cibles bien précises tout en défendant les vôtres... Bien évidemment, vous avez accès à de nombreuses informations telles que rapport des dommages, plans de la situation, radar, etc... Signalons aussi la possibilité d'agir directement sur certains paramètres du jeu : présence ou non d'effets sonores, choix du camp (armées alliées ou du 3e Reich), niveau de difficulté, et autres.

En conclusion, le mode stratégie est à l'évidence le plus attrayant et l'on retrouve tous les éléments constitutifs du wargame. Toutefois, la réalisation est ici des plus soignées et la qualité des graphismes n'a rien de commun avec les habituels schémas couramment usités dans la plupart des wargames. Ainsi, comme dans *Zarch*, les décors sont fort variés. Les accidents de terrain, tels que collines et creux, sont parfaitement rendus grâce à l'utilisation de graphismes à base d'images fractales. De même la présence de nombreuses couleurs à l'écran permet d'obtenir une grande quantité de types de bâtisses parfaitement reconnaissables et que le joueur peut prendre comme repère. L'animation est d'une grande douceur et les scrollings irréprochables bien que plus lents que ceux proposés par *Zarch*.



Les ennemis vous poursuivent...

Le bruitage est de bonne qualité mais, à notre goût, trop discret en raison d'un volume insuffisant. Enfin, le manuel (en anglais) est fort réussi et propose de nombreuses fiches techniques concernant différents chars qui vous permettront de constituer votre force en toute connaissance de cause. *Conqueror* est un jeu de grande qualité qui fera rêver plus d'un possesseur de 16/32 bits amateur du genre. (Disquette Superior Software pour *Archimedes* avec 1Mo de Ram.) Mathieu Brisou

Type	*action/stratégie*
Intérêt	*17*
Animation	★★★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Difficulté	★★★★★
Prix	*n.c.*

ATARI ST

Prime Time

Trois chaînes de télévision concurrentes tentent de réaliser le meilleur taux d'audience...
Un monde sans pitié pour un soft original.

Qui d'entre nous n'a jamais tempêté contre la qualité des programmes de télévision ? Tous les téléspectateurs, éternels insatisfaits, rêvent secrètement d'une chaîne qui ne diffuserait que leurs émissions favorites. C'est à croire que les responsables des chaînes s'évertuent à programmer leurs programmes sans tenir compte du goût des téléspectateurs. Or, on sait pertinemment qu'il n'en est rien ; une chaîne (surtout privée) ne diffuse que des émissions susceptibles de recueillir un pourcentage d'audience élevé.

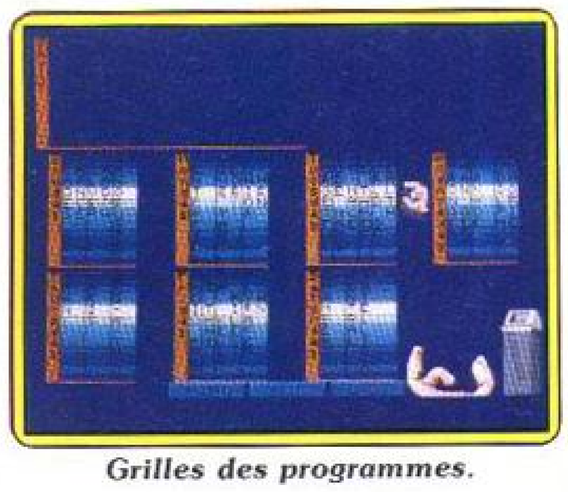
Surveillez attentivement les infos.

Le présentateur : « Cher candidat, pouvez-vous me dire pourquoi les chaînes de télévision se battent pour obtenir un maximum d'audience ? » Réponse hésitante du candidat : « Euh... pour plaire à son public. » « Sûrement pas ! Attention, il ne vous reste plus que neuf secondes pour répondre ! » Le candidat lance sans respirer : « Pour gagner de l'argent. » — « BRAVO cher candidat, vous venez de gagner un voyage en taxi autour d'un pâté de maisons de votre choix. C'est vraiment fantastique ! »

Trêve de plaisanteries, les chaînes de télévisions gagnent de l'argent par la vente d'espaces publicitaires. Plus l'audience d'une émission est élevée, plus cher elles vendent leurs espaces publicitaires. Ceci nous amène dans le vif du sujet. Question : « Feriez-vous un bon Bouy... pardon, un bon P.D.-G. d'une chaîne de télévision ? » C'est ce que vous propose de découvrir une toute nouvelle société américaine nommée First Row avec *Prime Time*.

Dans le monde « Prime Time », trois chaînes rivales se battent pour réaliser des taux d'audience (TA) séduisants afin d'attirer le plus d'annonceurs (ce sont les acheteurs d'espaces publicitaires). Trois personnes peuvent jouer simultanément et quand une partie engage moins de trois joueurs, l'ordinateur prend en charge les chaînes restantes.

Le jeu se déroule comme un wargame : tour à tour, les joueurs consultent les résultats de la semaine précédente et prennent des décisions pour la semaine suivante. Avant tout, jetez un coup d'œil sur le guide des programmes qui vous donne toutes les émissions des trois chaînes. Etudiez attentivement les échos du journal *Variety*, des renseignements précis s'y trouvent. Le dernier document à consulter avant d'élaborer une stratégie pour la semaine à venir est le *Nelson Ratings*. Ce dernier vous donne les TA de vos émissions ainsi que celles de vos concurrents. Sachez que chaque point de TA augmente de cent mille dollars votre budget qui s'élève au départ à quinze millions de dollars. Attention, un mauvais TA signifie une baisse importante des revenus publicitaires d'où l'impossibilité d'amortir les dépenses engagées pour réaliser les émissions. Ainsi, un cercle vicieux risque de se former si la tendance se poursuit : les riches deviennent plus riches et les pauvres plus pauvres. Le gagnant est celui qui possède le plus gros budget à la fin des douze mois que dure la saison.



Grilles des programmes.

L'essentiel de l'action se passe dans votre bureau où vous entamez la phase de programmation.

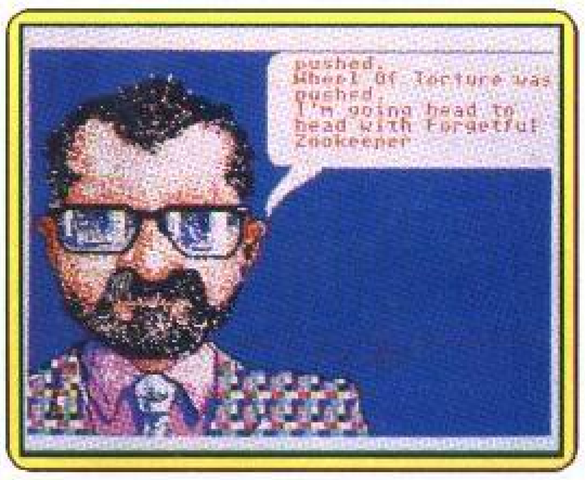
Vous pouvez déplacer (sur une nouvelle tranche horaire), changer, promouvoir, mettre provisoirement de côté ou écarter définitivement une émission. Si vous estimez nécessaire de créer ou d'acheter un film, il suffit de téléphoner aux studios pour passer une commande. Fait important, un temps de cinq minutes vous est alloué pour cette phase et tout dépassement de temps vous coûte dix mille dollars par seconde ! La programmation terminée, il ne vous reste plus qu'à sortir du bureau ou aller déjeuner. Cette dernière option réserve quelquefois de bonnes surprises. Le tour suivant vous donne les résultats de vos cogitations. En cas de baisse importante de TA d'une émission, recherchez rapidement les causes du problème. C'est peut-être

Votre centre de décision.

l'heure de programmation, le genre de l'émission précédente, les programmes rivaux, etc. Ne négligez pas non plus les réactions très versatiles des téléspectateurs et leur goût subit pour un genre qu'ils détestaient quelques jours auparavant. Citons pour terminer, la phase de vente aux enchères occasionnelles d'émissions qui donnent à coup sûr un TA très élevé.

Prime time est une simulation originale et on est très vite pris par l'atmosphère du jeu (un monde sans pitié !). Néanmoins, ce logiciel n'est pas très convivial du fait d'une grande masse d'informations à traiter pour chaque tour. Nous vous recommandons de sortir sur imprimante les renseignements pour en analyser calmement toutes les données.

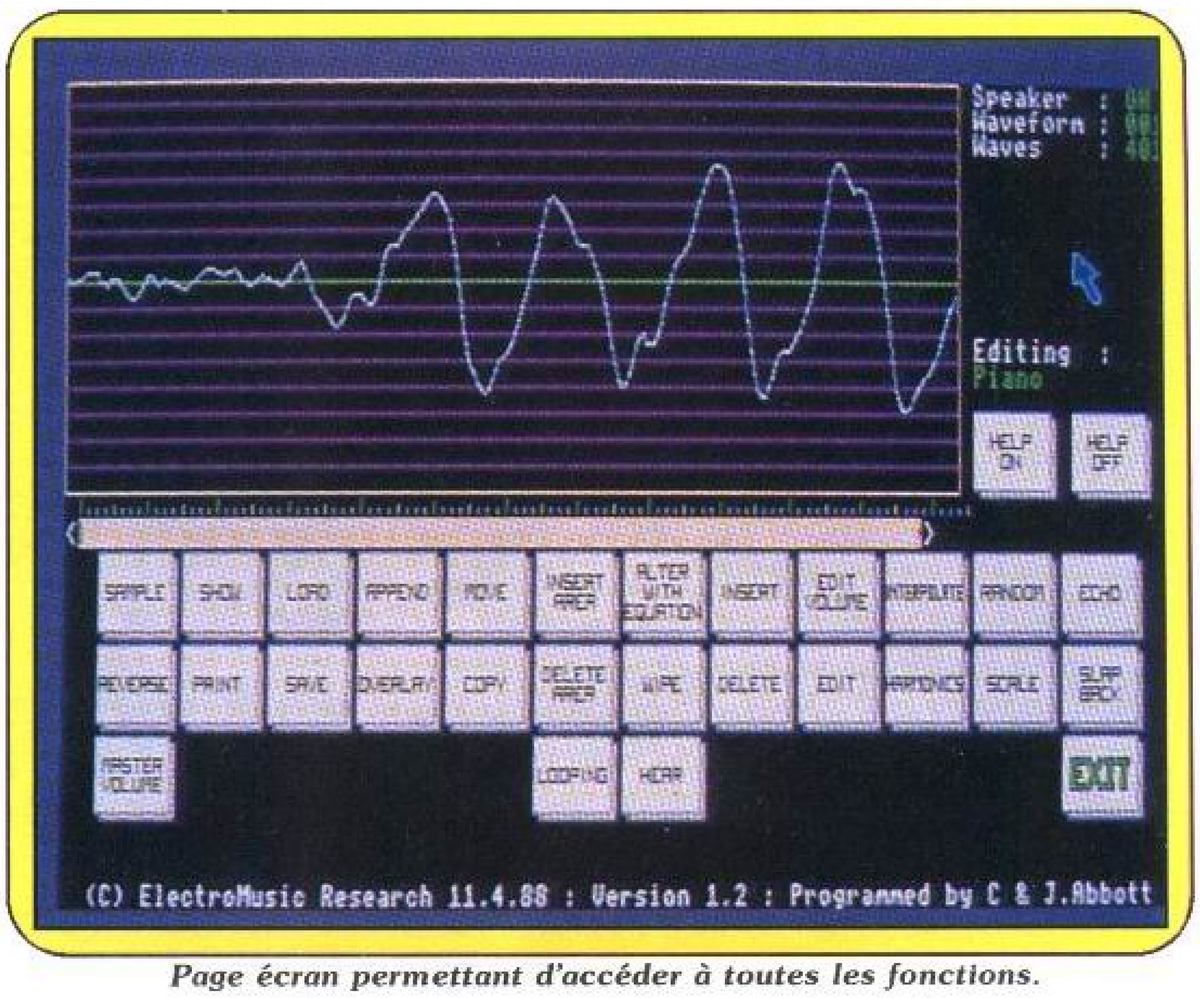
N'oubliez pas que vous ne disposez que de cinq minutes pour la phase de programmation ! Graphismes et bruitage corrects dans l'ensemble. Un bon jeu mais uniquement destiné aux inconditionnels du genre. (Disquette First



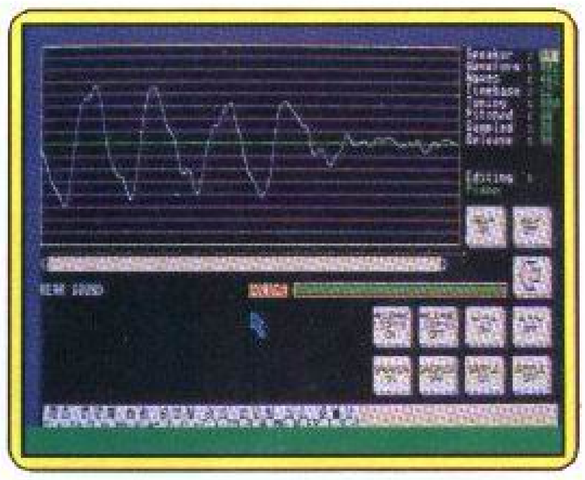
Le concurrent annonce ses projets.

Row pour *ST*.) Dany Boolauck

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



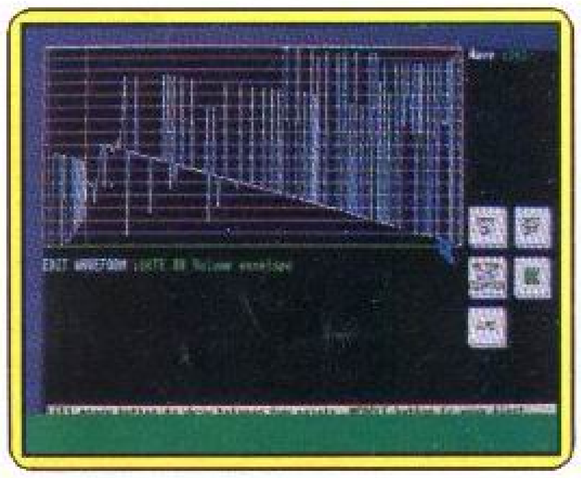
Page écran permettant d'accéder à toutes les fonctions.



Liste des paramètres liés au son.

de créer des sons en les dessinant, tout simplement... Les paramètres à prendre en compte sont, outre la fréquence (directement dépendante de la note), l'attaque, la décroissance, le maintien et la chute (ADSR). L'attaque définit la façon dont le son va commencer. Une attaque peut durer longtemps, être de grande amplitude, etc. En fonction de ces variables, on obtient un son qui semble plus ou moins proche. La décroissance est en fait une période transitoire qui caractérise la forme du son et notamment la manière dont la fréquence se comporte jusqu'au maintien. Ce facteur est certainement le plus important car c'est de lui dont dépendent la présence d'effets harmoniques, l'oscillation de la fréquence autour d'un niveau de référence. Enfin, la chute est exactement l'inverse de l'attaque. Relativement ésotérique d'aspect, ces notions sont en fait fort simples et peuvent se ramener à un schéma représentant l'évolution de la fréquence de base dans le temps.

Autre point fort de *Soundsynth* : la visualisation d'une courbe en trois dimensions. L'avantage de ce système est de permettre à l'utilisateur d'avoir la représentation des harmoniques. Ces fréquences



Module d'édition d'un son.

sont similaires à des parasites car elles se superposent à la fréquence de base. Notez que les timbres des instruments dépendent directement d'elles et l'on comprend pourquoi *Soundsynth* permet de simuler tant de sons. Outre l'action sur ces paramètres, il facilite le test car certaines touches du clavier se comportent comme celles d'un piano. Faire des gammes avec un son, créer est non seulement possible mais fort recommandé car on peut juger de l'effet obtenu sur toutes les octaves. Signalons aussi la qualité de l'interface utilisateur qui fait appel à la souris pour toutes les opérations. Sauvegarde, chargement, changement de mode (dessin d'une courbe, mode tests et autres), tous sont directement accessibles à la souris. Enfin, et ce n'est pas la moindre des qualités de ce programme, les sons générés par ce logiciel peuvent être repris dans des programmes créés par l'utilisateur. En conclusion, il s'agit d'un outil puissant et de qualité à recommander aux amateurs de musique. (Disquette EMR pour *Archimedes*.) Mathieu Brisou

Type _____ *création musicale*
Intérêt _____ —
Difficulté _____ ★★
Prix _____ *n.c.*

ARCHIMEDES

Soundsynth

Créez des sons en les dessinant ! Un programme en basic destiné à tous les mélomanes en herbe. La grande qualité de l'interface utilisateur fait appel à la souris pour sauvegarder, changer de mode...

Depuis l'arrivée de l'*Atari ST*, la musique est considérée comme étant une application majeure des micro-ordinateurs familiaux et personnels. Le succès du *ST* en ce domaine est évidemment directement lié à son interface Midi présente en version de base mais cette dernière n'a pas que des qualités ! Il est, en effet, nécessaire d'avoir des synthétiseurs souvent coûteux afin d'en profiter pleinement et généralement seuls les musiciens possèdent ce genre d'appareils. C'est pourquoi de nombreux programmes musicaux font désormais directement appel aux performances sonores propres à chaque machine pour la création de sons, la composition de musique, etc. *Soundsynth* fait partie de cette catégorie et démontre que l'*Archimedes* est à même d'étonner les possesseurs d'*Amiga* grâce à ses performances en la matière.

Destiné au départ à être utilisé en complément d'un digitaliseur de sons, ce programme se suffit toutefois à lui-même et vous propose

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

BMX SIMULATOR

Cross sauvage

Après les bruyants simulateurs de motos, d'avions ou de courses de voiture, voici le simulateur « écolo ». En effet aucun gaz d'échappement n'émanera de votre ordinateur dans ce programme de course de vélo-cross, car c'est dans une ambiance champêtre et grâce à votre « huile de genoux » que vous propulsez votre vélocipède des temps modernes. Les différents terrains de compétition sont vus de dessus. Les graphismes sont saisissants de beauté (irrégularités du terrain, ombres derrière les monticules de terre). Le jeu dispose de plusieurs options, on peut en effet jouer contre l'ordinateur, mais aussi (c'est le grand intérêt du jeu) contre un adversaire humain. Vous devez parvenir en un temps limité à faire le maximum de tours de circuit tout en évitant de chuter sur les multiples obstacles, en ne laissant pas votre adversaire vous devancer sur la ligne d'arrivée. Les animations sont en général correctes, on peut seulement regretter que le type de visualisation adopté (vue de dessus) ne restitue pas les acrobaties typiques de ce sport (bonds, projections). Les bruitages sont simples, ce qui en l'occurrence ne peut être un reproche, étant donné le thème abordé. Un bon jeu qui s'avère passionnant à deux (éclats de rire assurés). (Disquette Code Master pour *ST*.)

E.C.

Type	***simulation BMX***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***C***

Version Amiga

Cette version ne dispose d'aucune amélioration spectaculaire, si ce n'est une très

jolie page de présentation digitalisée. Le thème, les graphismes, les animations sont du même acabit. Seuls les bruitages semblent légèrement plus réalistes. Le programme garde tous ses charmes. (Disquette Code Master pour *Amiga*.) E.C.

Type	***simulation BMX***
Intérêt	***13***
Graphisme	★ ★ ★ ★ ★
Animation	★ ★ ★ ★
Bruitage	★ ★ ★
Prix	***C***

TEAM MANAGER

Chef d'écurie

Ce logiciel vous propose de devenir un patron d'une écurie de Formule 1. Dans un premier temps vous devez faire la preuve de votre compétence en matière de course automobile. Vous avez à convaincre un sponsor qui vous donnera les moyens financiers pour monter votre équipe.

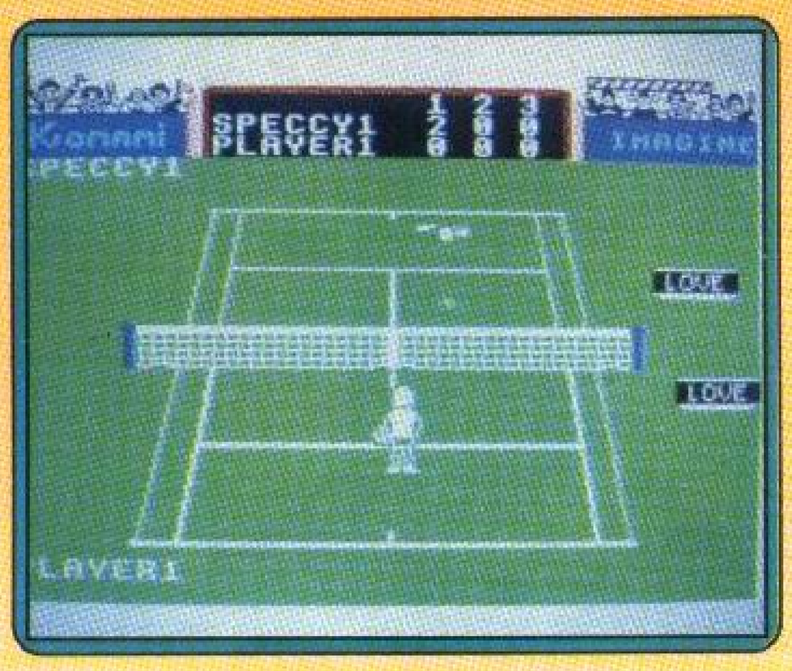
Le jeu commence véritablement par l'engagement d'un pilote et ingénieur (tenez compte de votre budget). Ensuite, vient le choix du châssis, du moteur, du personnel, etc. N'oublions pas la présentation à la presse pour étoffer votre image de marque ! Vous entrez dans le vif du sujet en participant aux huit Grands Prix de la saison. Une très bonne idée pour un logiciel décevant : la première partie du jeu n'est qu'un simple « quiz ». Il faut répondre correctement aux questions des différents interlocuteurs : dix pour le président de la F1, cinq pour le sponsor, cinq pour le pilote et cinq pour l'ingénieur... ouf ! On patiente jusqu'à ce stade du jeu dans l'espoir de voir une partie plus intéressante, celle des courses de F1. Hélas, cette séquence est encore plus décevante que la première ; il n'y a que du texte ! A éviter... (Disquette Médiaware pour *PC* et compatibles.) D.B.

Type	
Intérêt	***12***
Graphisme	★
Animation	★
Bruitage	–
Prix	***n.c.***

GAME SET AND MATCH

Compilation

Cette compilation de dix titres est exclusivement réservée aux simulations de sports. *World Series Baseball* est très joli graphiquement mais risque de se heurter à la faible connaissance de ce sport dans l'hexagone. Le tennis est agréable et pas trop difficile. Les graphismes sont quelconques mais l'animation rapide et le joueur réagit bien. Le squash est superbe, non pas tant par les graphismes un peu trop petits que par l'animation rapide à souhait et surtout la synthèse vocale qui annonce les scores à l'issue de chaque point. Le ping-pong est particulièrement difficile et déjà dès le premier niveau (parmi cinq), l'ordinateur se montre redoutable. Votre raquette se place automatiquement mais vous devez choisir le type de coup.



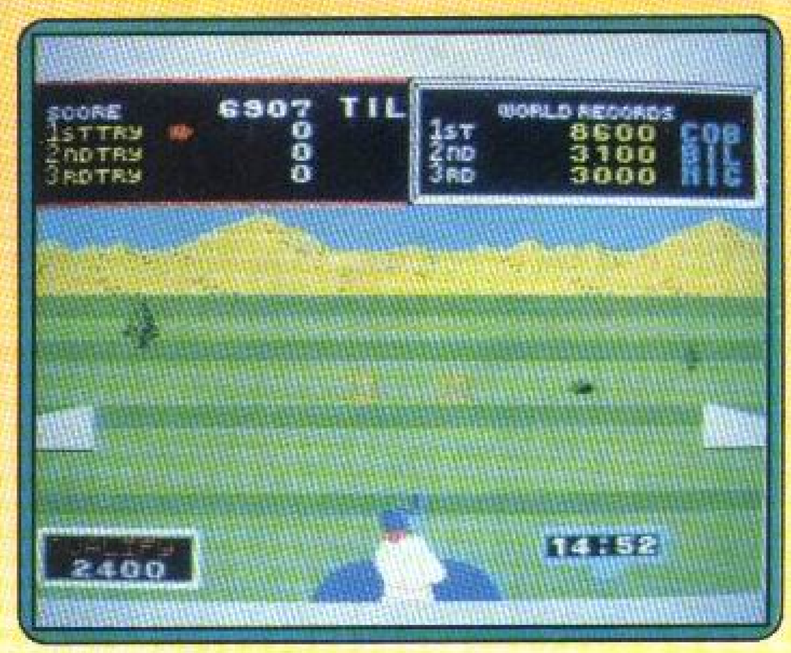
Pool est une simulation agréable de billard américain où les effets d'inertie et de rotation sont bien rendus. Le basket-ball est l'adaptation honnête du célèbre *Two-on-Two* qui oppose deux équipes de deux joueurs chacune. *Super Soccer* vous fait contrôler tour à tour l'un des sept joueurs de votre équipe. Seul un jeu de passes et de tirs de précision vous donnera quelques chances de battre le programme. La boxe est aussi de la partie avec le bien connu *World Championship Boxing*. Les coups sont variés et l'animation bonne mais le jeu de jambes est éludé. Enfin deux logiciels traitent des « polythlons ». *Hypersports* pèche par des décors quasi absents mais l'animation est fluide. *Daley's Thompson Supertests* est plus complet mais fait plus appel à la vitesse d'agitation du joystick qu'à une réelle coordination. Un bon ensemble cependant. (K7 Ocean, pour *Spectrum*.) J.H.

Type	***compilation-sports***
Intérêt	***14***
Graphisme	★ ★ ★
Animation	★ ★ ★ ★
Bruitage	★ ★ ★
Prix	***B***

KONAMI ARCADE COLLECTION

« Pot pourri »

Imagine nous propose une compilation de dix de ses titres connus. L'intérêt en est assez inégal. Certains comme *Jail Break*, où vous devez tuer les bandits échappés de la prison, allient un piètre scénario à une réalisation médiocre. D'autres sont déjà plus intéressants. *Hypersports* vous propose une série de six épreuves variées.



TUBES

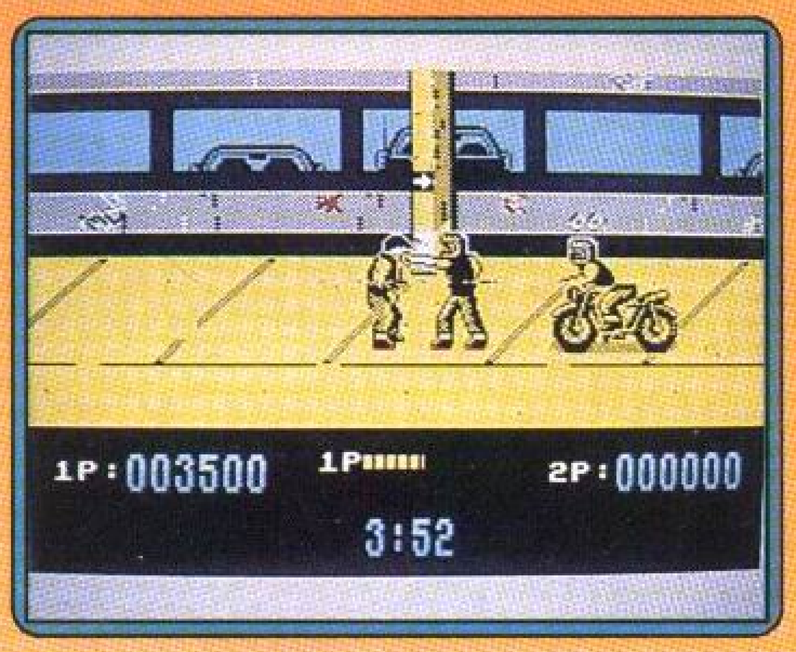
Si les décors sont succincts, l'animation, en revanche, est fluide et rapide. *Green Beret* est un excellent remake de *Commando*. Les ennemis surgissent de toutes parts et graphismes et animation sont de bonne qualité. *Yie Ar Kung-Fu* vous initie aux arts martiaux mais le jeu est un peu trop facile, ce qui n'est pas le cas de la *version II*, beaucoup plus intéressante.
Nemesis est un classique « shoot them up » de réalisation correcte. *Ping-Pong* vous confronte à l'ordinateur (cinq niveaux différents). Les coups sont assez variés et la machine se montre un partenaire redoutable dès les premiers niveaux. *Mikie* vous replonge dans l'ambiance des classes pour ramasser tous les cœurs et reconstituer ainsi le message de votre belle. La réalisation est moyenne mais on peut se laisser prendre au jeu. *Jackal* est un autre *Commando* où vous guiderez tour à tour l'un de vos quatre héros. Le jeu est varié et difficile. Enfin *Shao-Lin's Road* s'apparente à *Karate Master*. Vous devez faire votre chemin dans une demeure orientale servant de repaire à de nombreuses bandes. (K7 Imagine pour *Spectrum*.) J.H.

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

TARGET RENEGADE

Le grand ménage

Votre tâche : nettoyer la ville de ses voyous. Tout d'abord, vous affrontez le gang de motards. Commencez par désarçonner le motard qui risque de vous faire des dégâts importants avec son engin. Un coup de pied volant bien appliqué le fait tomber. C'est d'ailleurs le coup le plus efficace mais aussi celui qui demande le temps de récupération le plus long. Mais les autres coups dont vous disposez ont aussi leur utilité : coups de poing, de pied, de genou ou blocage de l'adversaire. D'autres voyous viennent rapidement au secours de leur copain, certains sans arme et d'autres armés d'une masse aux redoutables effets. Vous devez absolument éviter de vous faire encercler. Tablez aussi sur le temps de récupération de vos adversaires après un K.O. et commencez votre attaque juste au moment où ils se relèvent. Dès qu'un malfrat porteur d'une arme tombe à terre, essayez de vous en approprier avant les autres. Pour compliquer le tout, chaque étape doit être finie en temps limité.
Dans la seconde partie, vous combattrez un gang féminin et son chef armé d'un pistolet. Attendez qu'il ait épuisé ses munitions avant de l'attaquer. Le parc vous confronte aux Skin-heads et dans le centre commercial, il faut échapper à la bande et ses chiens. Après vous affronterez le Big Boss et ses gardes du corps.
Les décors sont variés, les personnages bien dessinés et leur animation correcte. Les bruitages sont moyens mais une agréable petite musique accompagne le jeu. Un amusant logiciel de combat. (K7 Imagine pour *Spectrum*.) J.H.

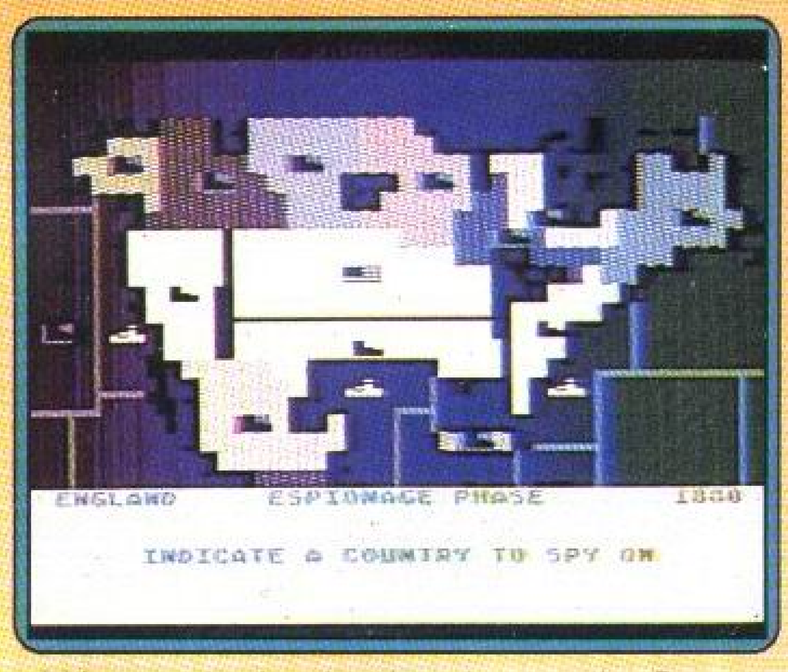


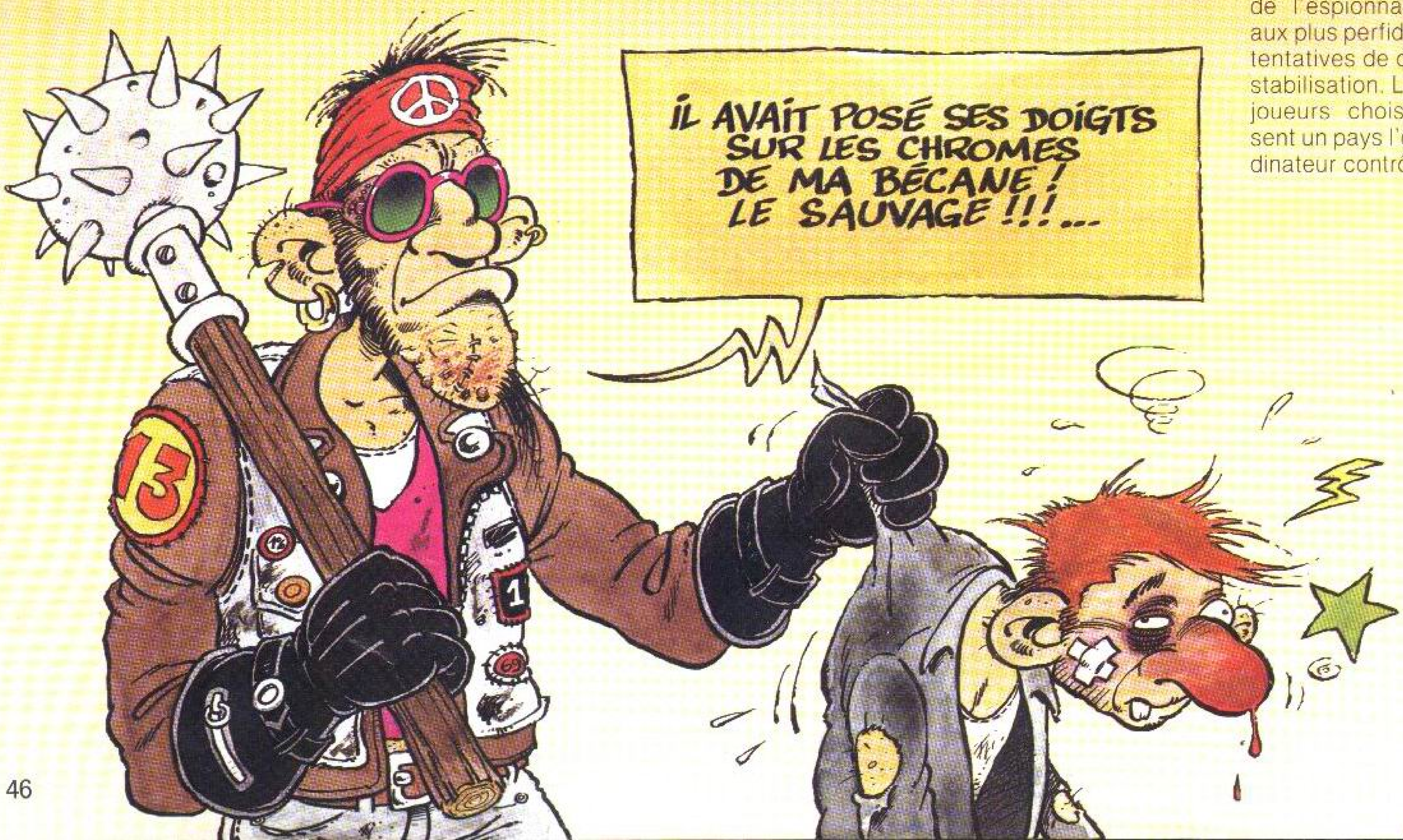
Type	***action***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

COLONIAL CONQUEST

Haute stratégie

Cet excellent programme de stratégie est plus qu'un wargame, car il mêle habilement actions militaires, politique et économie. Il vous propose trois scénarios différents qui se situent entre 1880 et 1914, dans lesquels six grandes puissances s'affrontent, sans pitié, pour la domination du monde. Comme dans la réalité, tous les coups sont permis : de l'espionnage aux plus perfides tentatives de déstabilisation. Les joueurs choisissent un pays l'ordinateur contrôle





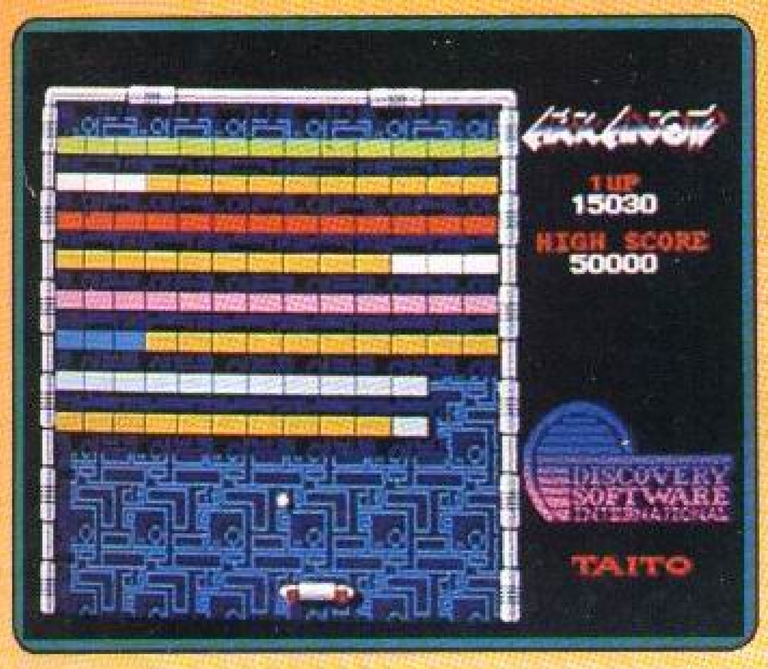
les autres, suivant l'un des neuf niveaux de difficulté disponibles. La réalisation est honnête, avec des cartes très lisibles, mais cela est secondaire dans ce type de programme. On peut juste reprocher à la notice, bien faite au demeurant, de ne pas avoir été traduite, ce qui handicape les joueurs qui ne comprennent pas l'anglais. *Colonial Conquest* est un programme bien conçu, dont la principale qualité est d'être très riche sans jamais devenir trop complexe. (Disquette SSI pour *Atari XL/XE*.) A.H.-L.

Type	***stratégie***
Intérêt	***15***
Graphisme	★ ★ ★ ★
Animation	-
Bruitage	-
Prix	***B***

ARKANOID

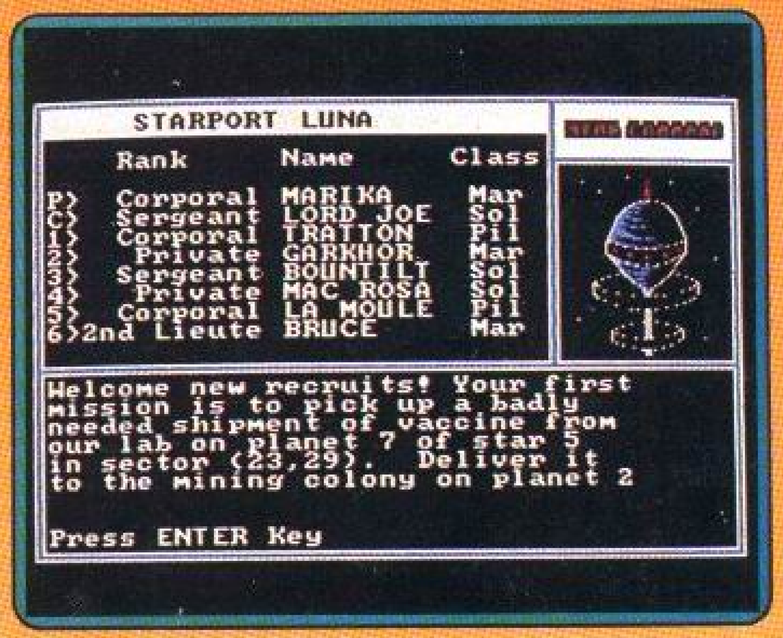
Version Amiga

L'*Amiga* était bien la seule machine qui ne disposait pas d'une version d'*Arkanoid* dans



sa ludothèque. Cette lacune est aujourd'hui comblée, et avec brio, par Discovery Software. On ne présente plus ce grand classique des salles d'arcade qui bénéficie ici d'une adaptation très fidèle et d'une réalisation irréprochable. Deux différences notables, cependant, avec les autres versions : la grande qualité de la bande sonore et la possibilité de commencer la partie par celui des vingt premiers tableaux de votre choix. Cette disposition est très appréciable car elle permet de découvrir des niveaux auxquels on n'arriverait pas autrement. Une adaptation irréprochable pour un grand jeu dont on ne se lasse pas. (Disquette Discovery Software pour *Amiga*.) A.H.-L.

Type	***casse-briques***
Intérêt	***15***
Graphisme	★ ★ ★ ★ ★
Animation	★ ★ ★ ★ ★
Bruitage	★ ★ ★ ★ ★
Prix	***C***

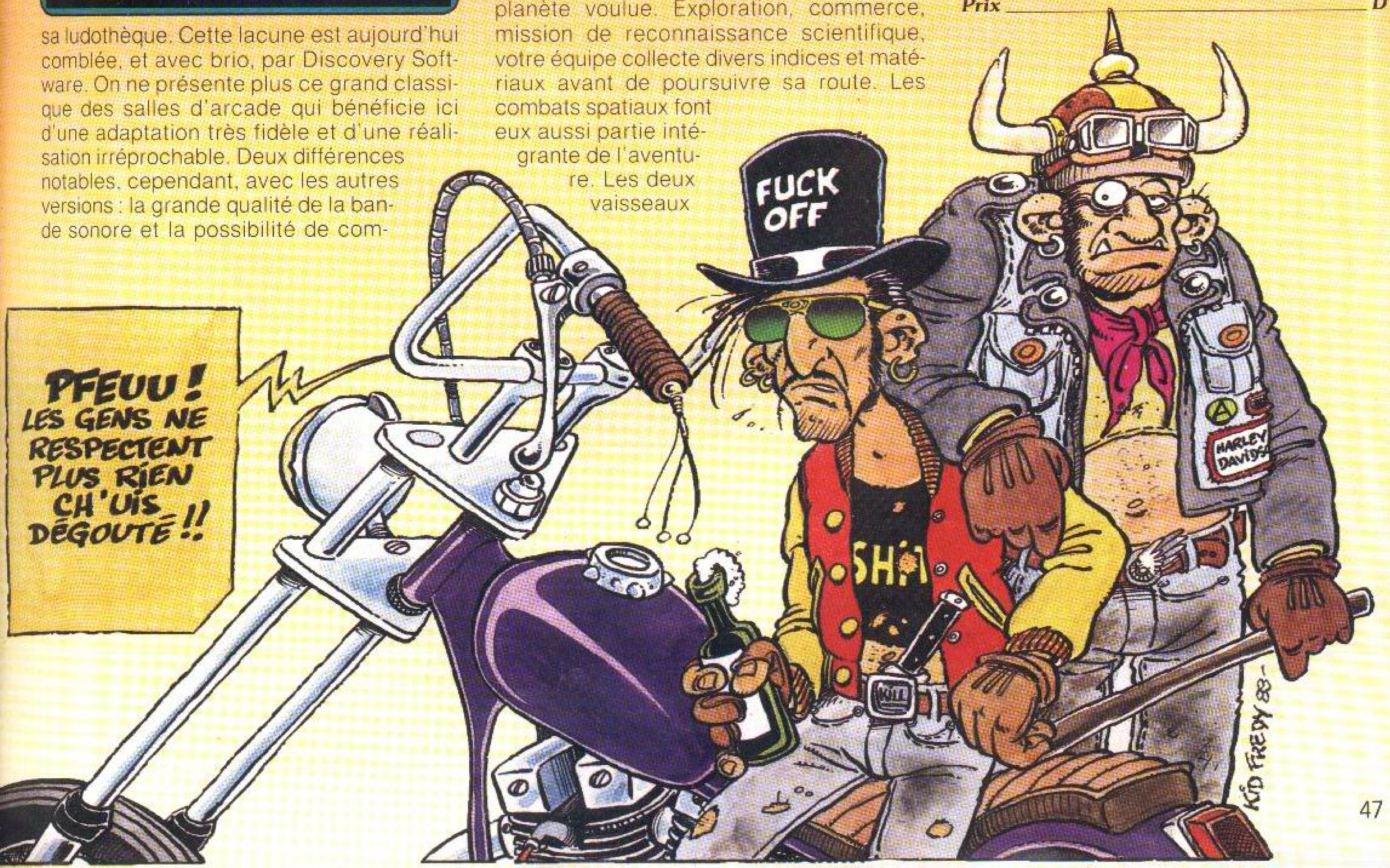


STAR COMMAND

Wargame interstellaire

Huit personnages partent à la conquête de l'espace à bord d'un vaisseau particulièrement bien conçu. La mise en route du jeu est complexe. Un nombre important de menus sélectionnés au clavier vous permet dans un premier temps de mettre en place votre équipe. Chaque personnage a la possibilité de participer à un nombre limité de stages de formation, pilote, tireur sur arme légère ou lourde, médecin, etc. A vous de former une équipe cohérente !
Vient ensuite l'achat des armes, des engins défensifs, des médicaments et autres équipements disponibles sur la base. Il ne reste plus qu'à prendre connaissance de votre première mission pour partir à l'aventure. *Star Command* mêle alors stratégie et action. Vous dirigez un curseur sur une carte de l'espace, zoomez la région de votre choix pour accéder finalement à la planète voulue. Exploration, commerce, mission de reconnaissance scientifique, votre équipe collecte divers indices et matériaux avant de poursuivre sa route. Les combats spatiaux font eux aussi partie intégrante de l'aventure. Les deux vaisseaux concernés apparaissent sur l'écran, tentent de se faire face et lancer leurs missiles. Une phase action simple, mais qui participe grandement à l'ambiance de la partie.
Star Command séduira finalement le joueur par la richesse de son scénario. L'optimisation des pouvoirs et connaissances de votre équipe est, en effet, complexe et passionnante. Côté graphisme, la représentation des planètes est aussi précise qu'agréable et l'animation des combats suffisamment souple pour motiver le capitaine de l'équipe. Le jeu reste néanmoins réservé aux adeptes de stratégie. Son seul défaut, une prise en main relativement difficile que ne facilite pas la notice anglaise fournie avec le soft. (Disquette SSI 3p 1/2 et 5p 1/4 pour *PC* et compatibles.) O.H.

Type	***wargame spatial/rôle***
Intérêt	***14***
Graphisme	★ ★ ★ ★
Animation	★ ★ ★
Bruitage	★ ★
Prix	***D***



THE LAST NINJA

Seul contre tous

Tous les dix ans, les membres de la secte guerrière des Ninjas se réunit sur l'île de Lin Fen. Profitant de l'occasion, un seigneur de la guerre est parvenu à les détruire en usant de magie. Seul un Ninja, resté de garde dans un temple éloigné, a pu échapper au massacre. Apprenant l'holocauste, il se rend sur les lieux du drame pour venger ses camarades et retrouver leur talisman sacré.

L'île se compose de six secteurs différents et dans chacun d'eux le dernier Ninja doit affronter de nombreux Samuraïs, ramasser des objets qui sont indispensables à la réussite de sa mission et trouver la solution d'un problème. Il combat à mains nues, puis en utilisant les différentes armes qu'il découvre en chemin.

Cet excellent programme bénéficie de l'une des plus belles réalisations que l'on ait vues sur *C 64*. Les graphismes sont magnifiques, l'animation est fluide et la bande sonore apporte beaucoup d'atmosphère à cette aventure. *The Last Ninja* présente un dosage parfait entre l'action et la réflexion et on se passionne pour l'exploration de l'île et de ses superbes décors. C'est l'une des plus grandes réussites de l'arcade/aventure : un programme indispensable. (Disquette System 3 pour *C 64*, disponible pour *Spectrum* et annoncé pour *Atari ST* et *Amiga*.) A.H.-L.

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

FRIGHTMARE

Horrible cauchemar

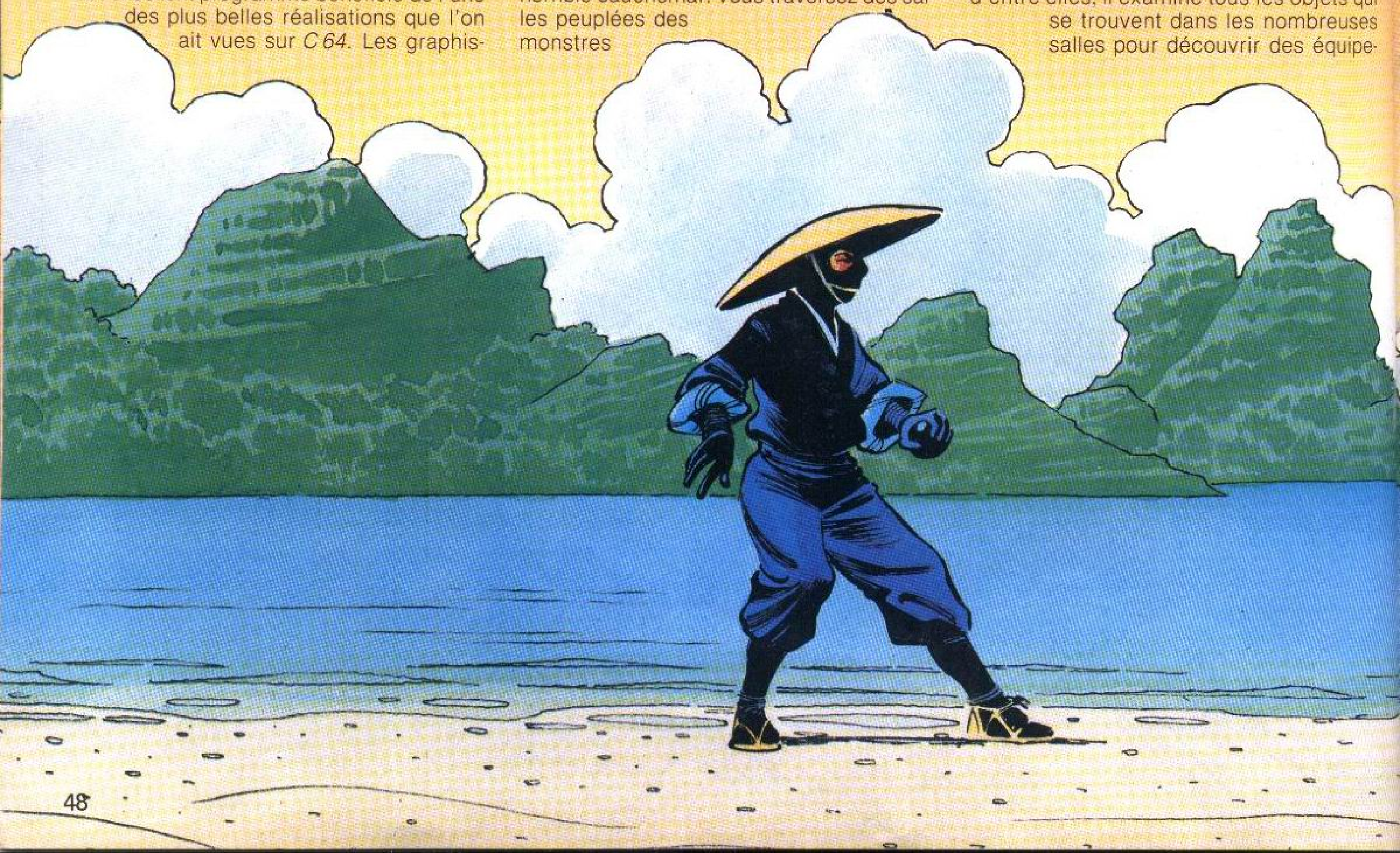
Il est minuit et vous voilà plongé dans un horrible cauchemar. Vous traversez des salles peuplées des monstres les plus effrayants qui vont des loups-garous jusqu'à Satan lui-même. Votre objectif est de survivre jusqu'à 8 h 12, heure du réveil. Pour cela vous devez explorer le plus grand nombre possible de salles, ce qui a pour effet de faire passer le temps plus rapidement. Il faut également ramasser toutes sortes d'objets qui améliorent votre mode de déplacement ou vous permettent de vous débarrasser de certains monstres. Les graphismes sont assez soignés et s'accompagnent d'une bande sonore de qualité. Mais le scénario, très original, n'est en fait qu'un prétexte à un jeu de plates-formes des plus classiques. Un programme séduisant mais qui risque de lasser assez rapidement en raison du peu de variété des tableaux et d'un niveau de difficulté assez élevé. (Disquette Cascade pour *C 64*.) A.H.-L.

Type	***plates-formes***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***

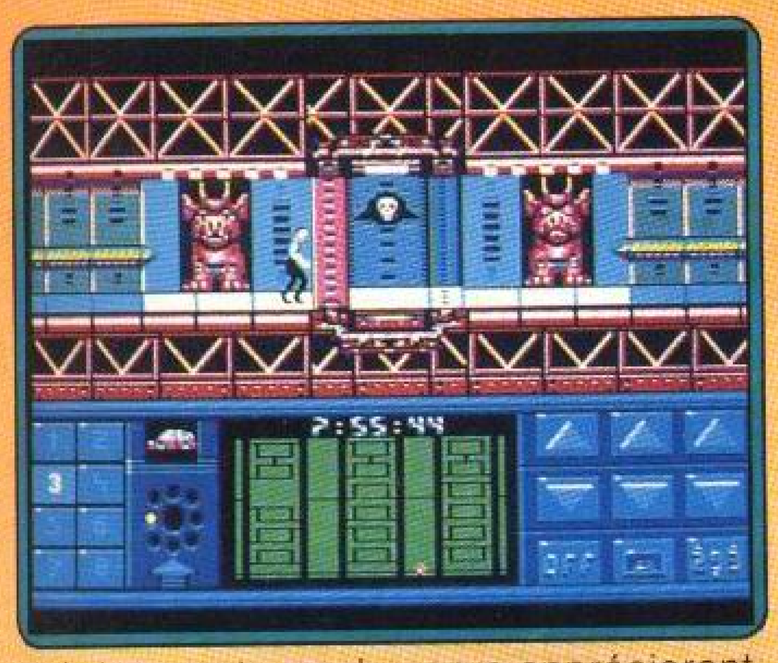
IMPOSSIBLE MISSION II

Précision et ténacité

C'est vraiment une mission impossible qui attend l'agent secret 4125. Il doit sauver le monde de la destruction en empêchant son vieil ennemi de lancer ses missiles. Pour cela, il pénètre dans le repaire du savant fou, qui se compose de huit tours disposées autour d'une unité centrale. Dans chacune d'entre elles, il examine tous les objets qui se trouvent dans les nombreuses salles pour découvrir des équipe-



ments indispensables ainsi que des codes qui permettent l'accès aux autres bâtiments. Le complexe est gardé par différents robots qui, chacun à leur manière, cherchent à le détruire. Certains le poussent dans le vide, d'autres le grillent à coups de laser et même ceux qui sont inoffensifs lui compliquent la tâche en déplaçant les ascenseurs qu'il doit utiliser. Ce jeu de plates-formes bénéficie d'honnêtes graphismes, d'une bonne animation et d'effets sonores sobres mais efficaces. Mais il est très difficile et seuls les meilleurs en viendront à bout. En effet, chaque salle pose de sérieux problèmes et comment mémoriser les passages tant ils sont nombreux. C'est loin d'être le meilleur programme d'Epyx



mais les amateurs du genre apprécieront. (Disquette Epyx pour *Atari ST*.) A.H.-L.

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

Version Amstrad

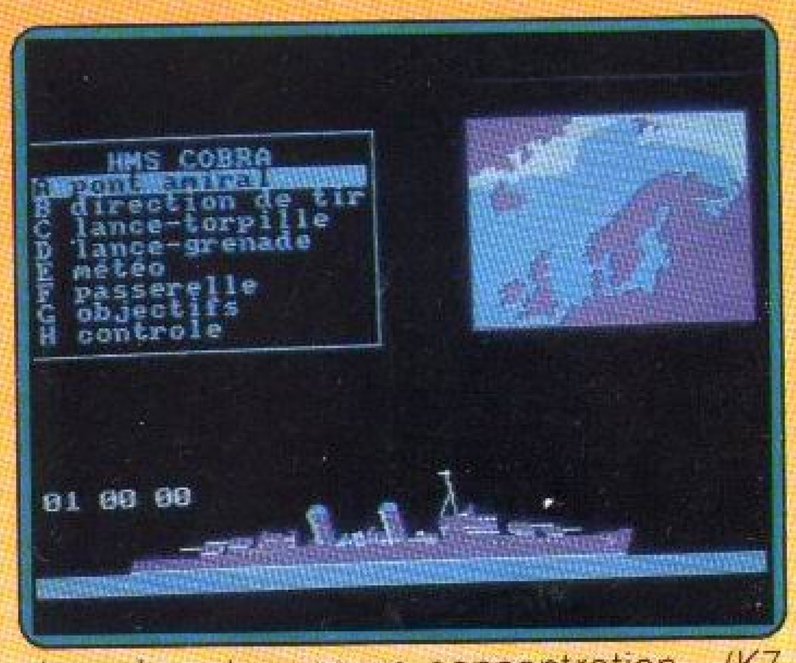
Cette version est très proche de celle pour *ST* et bénéficie d'excellents graphismes ainsi que d'une animation de qualité. Le niveau de difficulté est également très élevé. Un jeu qui exige autant de précision que de ténacité. (Disquette Epyx pour *Amstrad*.) A.H.-L.

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

HMS COBRA

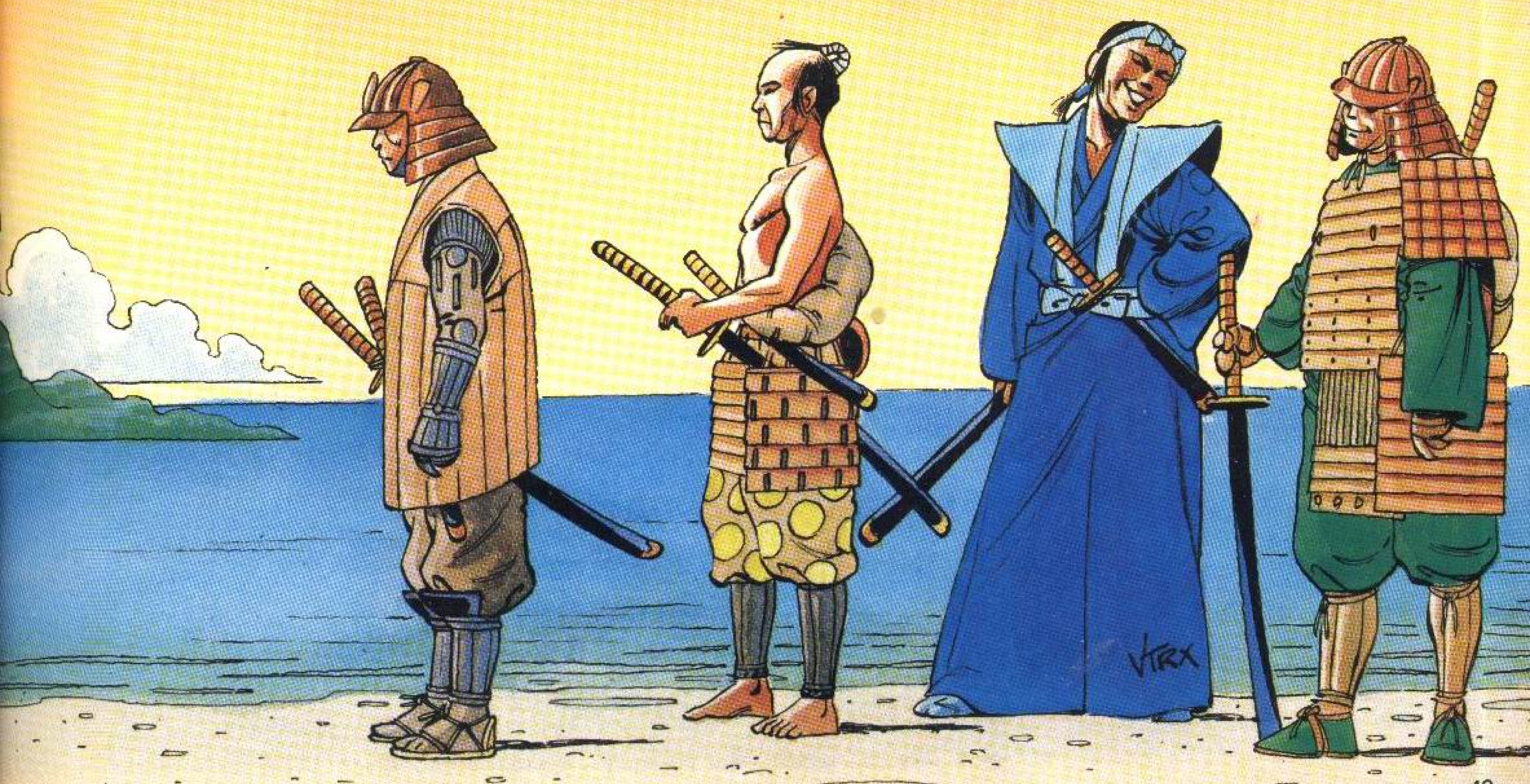
Combat maritime

Un convoi de vingt navires se dirige vers Mourmansk en Union Soviétique. Votre mission : gérer la progression de chaque bâtiment et résister bien sûr aux attaques ennemies... Ce programme met en place deux fenêtres de jeu : l'une développe la carte plus ou moins « zoomée » de votre terrain de manœuvre, l'autre ouvre une succession de menus déroulants relatifs aux ordres disponibles. Vous commencez par définir les caps et vitesses des navires puis accélérez la vitesse de jeu jusqu'à l'apparition du premier torpilleur ennemi. *HMS Cobra* utilise une stratégie de jeu riche et réaliste. Le maniement des menus, facilité par l'emploi du joystick ou de la souris, offre un impressionnant répertoire de manœuvres, pilotage, radio, lecture carte ou radar, etc. Mais si le graphisme de l'ensemble est aussi clair que possible, il traduit bien la « froideur » de cette mission. Aucune phase action, pas la moindre animation, même pas de sillage pour clarifier la progression des navires. L'ambiance du jeu dépendra



alors de votre propre concentration... (K7 Infogrames pour *PC et compatibles*.) O.H.

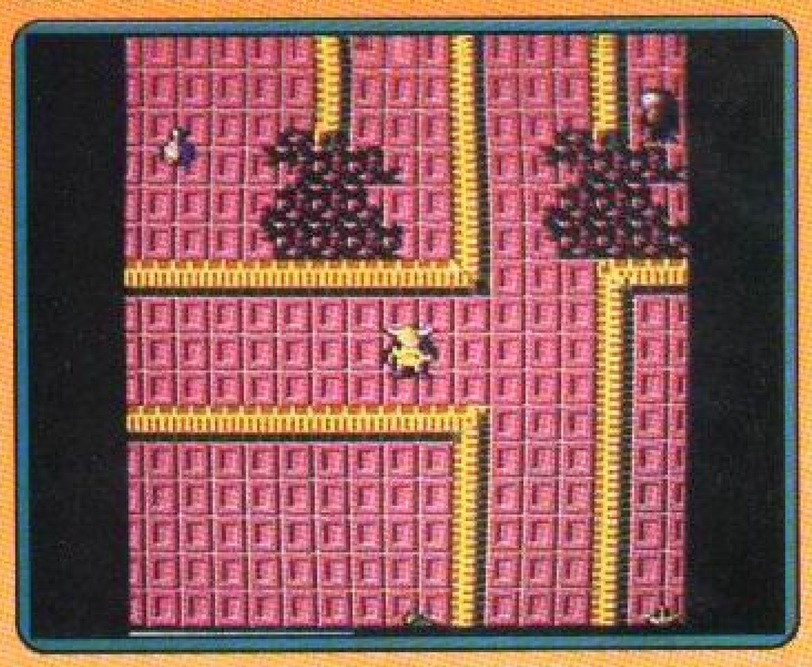
Type	***wargame maritime***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★
Animation	–
Bruitage	★★
Prix	***C***



GOTHIK

Labyrinthes et potions magiques

Comme tous les grands événements culturels ou artistiques, *Gauntlet*, le plus fameux des jeux de labyrinthes, est à l'origine de nombreuses imitations plus ou moins réussies. *Ghothik*, sans être un chef-d'œuvre,



propose d'intéressantes innovations par rapport au logiciel de référence. On peut noter parmi celles-ci la possibilité de choisir plusieurs types d'armes, d'autre part plus de trente potions magiques sont dispersées dans le labyrinthe, ainsi que de nombreux charmes, sorts, flèches magiques et autres éclairs surnaturels. Cette surenchère de magie ne peut cacher le fait qu'il manque à ce logiciel un des principaux facteurs du succès de *Gauntlet* : la possibilité d'y jouer à plusieurs simultanément. En effet,

un seul personnage peut affronter la race des sinistres créatures cachées dans les profondeurs du dédale.

Les graphismes sont colorés mais ne brillent pas par leur finesse. La vitesse des projectiles ainsi que la qualité des animations des différents monstres ne sortent pas des habituelles trépidations qui tiennent lieu d'animation dans ce type de jeu. Les bruitages sont corrects mais peu originaux. Un jeu techniquement de bonne qualité mais qui n'innove pas. (K7 Firebird pour *CPC*.) E.C.

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

Version C 64

La version *C 64* fait l'objet d'une meilleure finition en termes d'animation et de bruitages. Les déplacements des personnages sont fluides et accompagnés d'un scrolling de bien meilleure qualité que celui du *CPC*. Les bruitages tirent pleinement parti des caractéristiques du *C 64* (l'introduction musicale est grandiose) et une fois de plus surpassent le *CPC*. Les graphismes sont néanmoins un ton en dessous de ceux de la version *CPC* (moins de finesse). En définitive, le jeu reste fidèle à son thème d'origine, mais présente une finition plus soignée. (K7 Firebird pour *C 64*.) E.C.

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

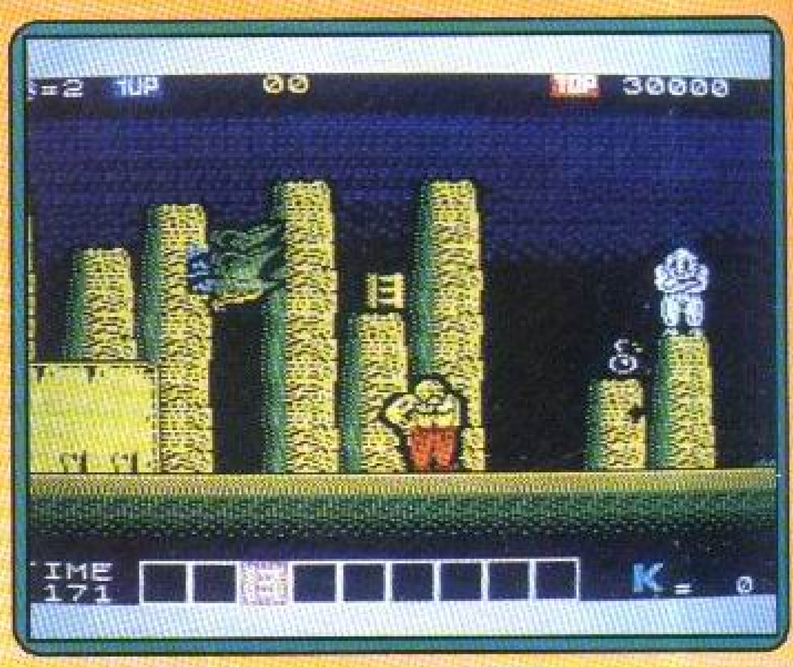
KARNOV

Aventure, toujours...

Le trésor perdu de Babylone vient d'être dérobé par l'infâme sorcier Ryu. Seul Karnov, ce saltimbanque cracheur de feu, a quelques chances de le lui reprendre. La route est lon gue puisqu'il n'y a pas moins de neuf niveaux qui se chargent successivement.

D'emblée notre héros sait tirer, sauter, courir et grimper. Mais cela risque d'être encore insuffisant face aux hordes de monstres laissées par Ryu. Fort heureusement, il trouve des objets divers. Les « K » lui apportent des vies supplémentaires, les pommes et les flammes une puissance de feu accrue, les bottes augmentent vitesse et saut, et les boomerangs lui fournissent une arme puissante inépuisable à condition de les rattraper au retour.

D'autres objets sont utiles : ailes pour voler, casque de nage, masque de perception pour découvrir les objets invisibles et chariot pour tout détruire sur son chemin dans les descentes. Les derniers lui servent à plusieurs fonctions. Ainsi, les échelles permettent à la fois d'échapper à des agresseurs, et d'accéder à des endroits hors de portée. Enfin les bombes détruisent monstres et obstacles mais prenez la précaution de vous en éloigner suffisamment quand elles explosent. Seule une utilisation optimale de ces objets vous permet de survivre.



Les décors sont bien dessinés et très divers. Les monstres sont de grande taille, leur graphisme fin et leur animation correcte. Les bruitages ont, en revanche, été un peu laissés de côté. Un excellent jeu d'aventure-action, difficile à souhait. (K7 Data East, pour *Spectrum*.) J.H.

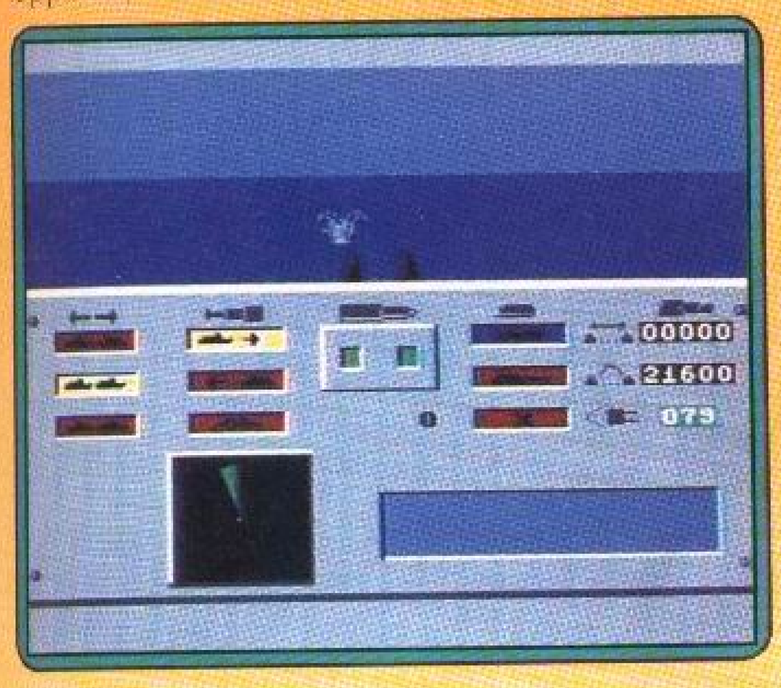
Type	*aventure-action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	*B*

BISMARCK

Wargame maritime

Célèbre navire de combat allemand, le Bismarck finira peut-être sa douloureuse carrière sous le feu de vos obus... Ce wargame de combat maritime retrace la lutte qui opposa, en 1941, les marines anglaise et allemande. Sur l'écran, une douzaine de navires et bases sont repérés par des icônes. Le joueur déplace ses unités à l'aide d'un curseur pour finalement lancer l'offensive : une phase de jeu « arcade » simple mais efficace. Ce logiciel profite d'une dualité action/stratégie convaincante. D'un côté, l'analyse de la situation, l'encerclement de l'ennemi, de l'autre un tir d'obus ou de mitraille où l'on commande l'angle et la hausse du lancer. *Bismarck* est finalement très facile à prendre en main. La simplicité relative du jeu profite, quant à elle, de plusieurs scénarios ainsi que des niveaux de difficulté variables. (K7 PSS pour *Commodore 64*.) O.H.

Type	*wargame maritime*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*



SORCERER LORD

Les hordes démoniaques

Il s'agit d'un wargame au thème fantastique, emprunté à Tolkien : un infâme magicien lance ses hordes démoniaques sur le paisible monde. Vous prenez la tête des elfes, nains et humains pour stopper l'invasion des puissances maléfiques. Pratiquement, le jeu se déroule sur une carte de 30 × 30 cases hexagonales et se compte en tours. Suivant le terrain, chaque race voit ses aptitudes accrues ou diminuées.
Votre but est de réussir à contenir l'attaque initiale des forces du mal, puis à les anéantir. Vous disposez d'une vingtaine de forteresses. Chacune possède un leader à sa

tête. Au cours du jeu, vos cités se mettent progressivement en état d'alerte, puis se renforcent alors régulièrement.
La magie intervient dans les combats ; chaque leader dispose d'un pouvoir occulte plus ou moins important pour influencer le résultat d'une bataille. De plus, le contrôle de cases mystiques accroît les pouvoirs des mages à proximité. Le déplacement des armées se fait au clavier grâce au système « prendre/déplacer/poser ». Vous recombinez vos troupes dans les citadelles, entre vos chefs présents. ▸

TUBES

Deux stratégies principales : résister pied à pied ou se replier et mobiliser toutes vos cités lointaines. Pas d'annulation de mouvements en cas d'erreur, et surtout pas d'indication de victoire, la stratégie de l'ordinateur est peu variée : la finition est perfectible et déçoit un peu. (Disquette PSS et manuel en français pour *Amstrad CPC*.) O.R.

Type	***wargame fantastique***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★
Accessibilité	★★★
Animation	★
Bruitage	–
Prix	***C***

ANNALS OF ROME

Histoire romaine

273 av. J.-C., le sénat romain doit survivre ! Invasion, guerres civiles et étrangères, ce wargame est complexe mais bien peu attrayant au premier abord. Le tableau de jeu met en place une carte de la « Républi-

que » sur laquelle prennent place divers symboles. Le jeu se déroule, en fait, selon plusieurs étapes distinctes : phase économique, phase de déploiement, guerre civile, etc.

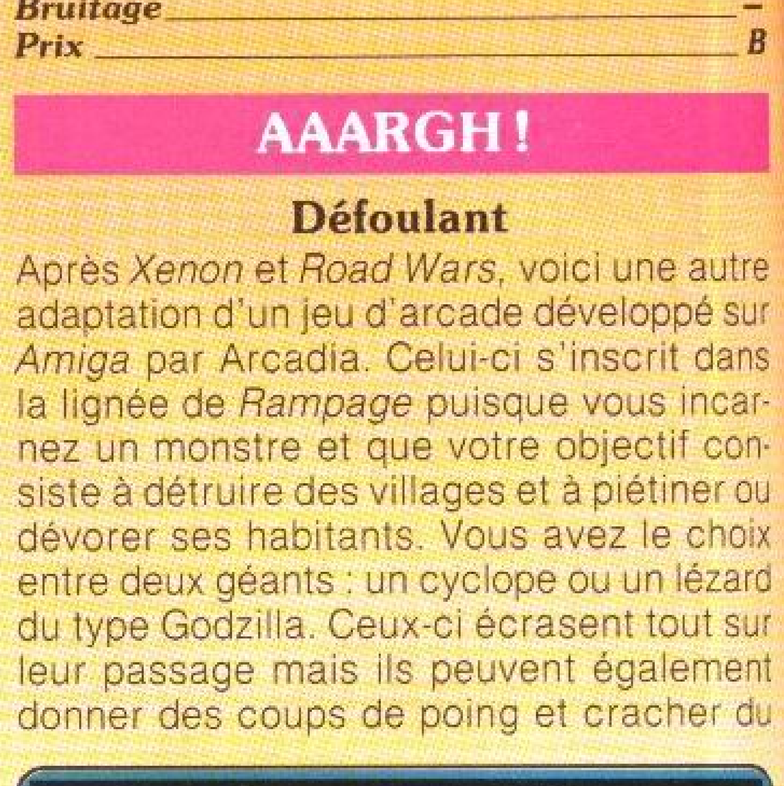
Le principal défaut de ce logiciel réside dans la pauvreté graphique de sa présentation. Impossible en effet de suivre une première partie sans faire, à tout moment, appel à la notice. Les abréviations sont nombreuses, trop semblables et peu lisibles, les commentaires aussi brefs que possible. Difficile aussi d'apprécier la carte austère du champ de bataille et les inexorables changements de pouvoirs qui s'y affichent sans cesse.

Pas plus de bruitage enfin que d'animation, on entre ici dans le wargame pur et dur réservé aux stratèges du même acabit. Ces derniers profiteront de la complexité de la partie proposée par *Annals of Rome*. Les autres iront voir plus loin... (Disquette PSS pour *Atari ST*.) O.H.

Type	***wargame***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★
Animation	–
Bruitage	–
Prix	***B***

Versions C 64 et PC

Impossible de différencier les versions IBM *PC* et compatibles et *Commodore 64* de la version *Atari ST* ci-dessus. Le contexte graphique et sonore de ce soft est si dépouillé qu'il ne met absolument pas en valeur les performances de tel ou tel ordinateur. La stratégie du jeu ne varie pas non plus entre les différentes machi-



nes. (Disquettes PSS pour *Commodore 64* ou *PC et compatibles*.) O.H.

Type	***wargame***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★
Animation	–
Bruitage	–
Prix	***B***

AAARGH !

Défoulant

Après *Xenon* et *Road Wars*, voici une autre adaptation d'un jeu d'arcade développé sur *Amiga* par Arcadia. Celui-ci s'inscrit dans la lignée de *Rampage* puisque vous incarnez un monstre et que votre objectif consiste à détruire des villages et à piétiner ou dévorer ses habitants. Vous avez le choix entre deux géants : un cyclope ou un lézard du type Godzilla. Ceux-ci écrasent tout sur leur passage mais ils peuvent également donner des coups de poing et cracher du

feu. Cela n'est pas superflu car ils sont attaqués par des insectes géants et les habitants se défendent grâce à des catapultes : de beaux combats en perspective ! Dans l'un des bâtiments qu'il vient de raser, le

monstre decouvre un œuf d'or, il affronte son concurrent pour sa possession.
Comme les précédents programmes de la série, *Aaargh* bénéficie d'une superbe réalisation digne des salles d'arcade : des graphismes somptueux et une bande sonore de qualité. Cela renforce nettement le plaisir que l'on prend à tout détruire et à dévorer ces pauvres humains. C'est un excellent défoulement, et comme il est agréable de devenir, le temps d'une partie, un monstre sanguinaire et impitoyable ! (Disquette Melbourne House pour *Amiga*.) A.H.-L.

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

LA PANTHÈRE ROSE

Gare à l'inspecteur Clouseau !

De nombreux héros de BD ou de dessins animés ont déjà fait leur apparition sur nos micros, mais une personnalité manquait encore à l'appel : la panthère rose. Qui n'a pas en mémoire le génial thème musical de la série ? pom pom, pom pom...
La panthère rose, complètement fauchée, ne rêve plus que de vacances au soleil, aussi décide-t-elle de travailler. Mais ne vous inquiétez pas, elle n'est pas devenue honnête. Elle se fait engager comme majordome afin de pouvoir cambrioler la maison de son employeur pendant son sommeil. Le plan est excellent mais il comporte une faille : le patron est somnambule et voilà

qu'il se met à déambuler dans la maison, tandis que la panthère ramasse tout ce qui traîne. Celle-ci doit faire en sorte de guider le propriétaire pour éviter qu'il ne se cogne contre un mur. Si cela se produit, il se réveille et prend le voleur sur le fait. Alors, l'inspecteur Clouseau arrive pour arrêter son vieil ennemi.
Les graphismes, fins et colorés, sont très fidèles au dessin animé et c'est là le point fort de ce programme. En revanche, l'intérêt de jeu n'est pas au rendez-vous et il faut bien reconnaître que l'action est aussi difficile que peu excitante. C'est dommage, car ce personnage, qui présente un grand potentiel, aurait mérité mieux. (Disquette Infogrames pour *Atari ST*.) A.H.-L.

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

Version Amiga

Cette version est identique à la précédente et présente donc les mêmes caractéristiques : d'excellents graphismes au service

d'un jeu assez répétitif et bien trop difficile. (Disquettes Infogrames pour *Amiga*.) A.H.-L.

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

Version Amstrad

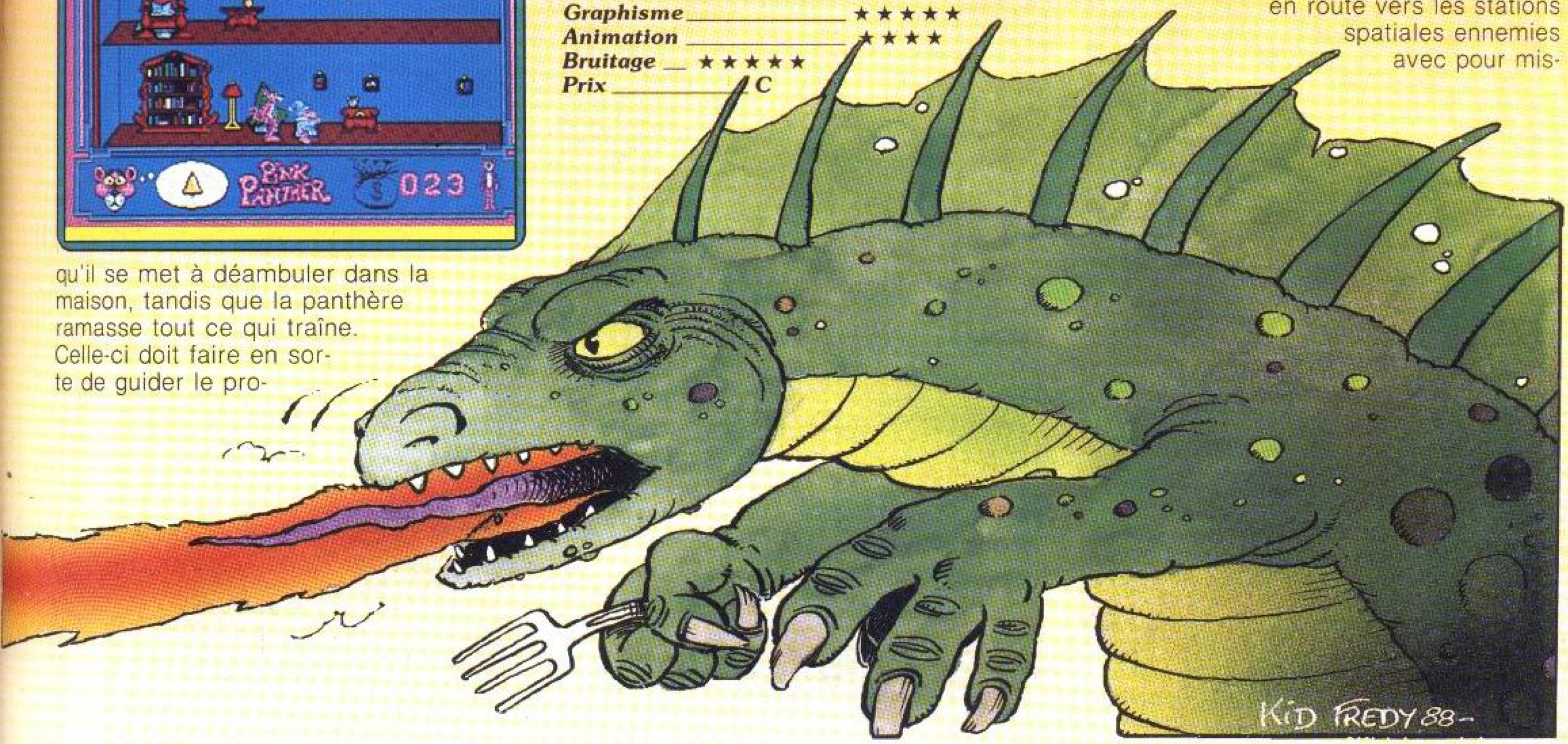
La version *Amstrad* est assez proche des précédentes. Bien sûr, les graphismes ne peuvent prétendre rivaliser avec ceux des versions seize bits. Mais ils sont réussis et rendent bien l'ambiance du dessin animé. (Disquettes Infogrames pour *Amstrad CPC*.) A.H.-L.

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

GOLDRUNNER II

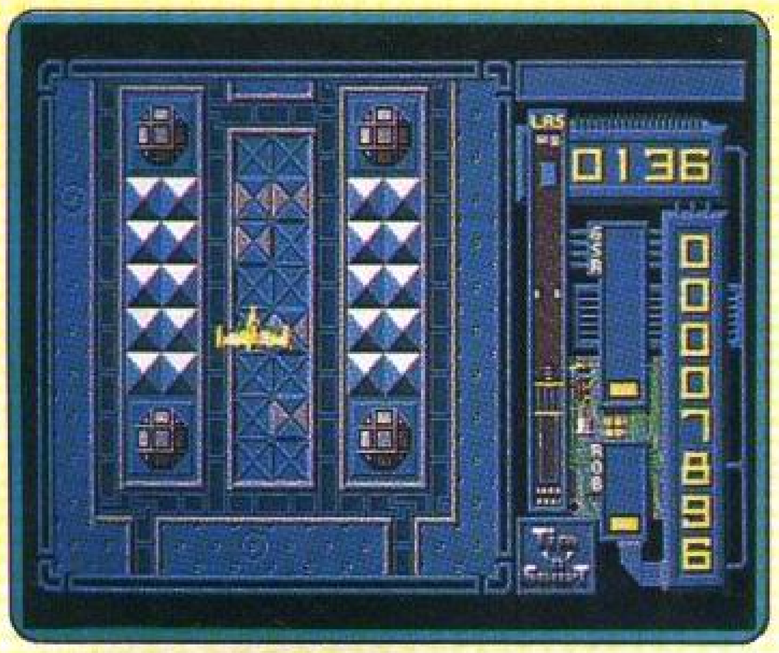
Cinquante ans après

Ce nouvel épisode se situe cinquante ans après la victoire de Goldrunner sur les pirates de l'espace. Depuis, les hommes ont renoncé à combattre en choisissant de confier le soin de les défendre à des robots. Mais les pirates se sont emparés de ceux-ci, lors d'un raid surprise, et ils comptent les utiliser pour attaquer la Terre qui se retrouve sans défense. Vous tenez le rôle du descendant de Goldrunner, en route vers les stations spatiales ennemies avec pour mis- ▸



TUBES

sion de récupérer ou de détruire les robots. Ceux-ci se trouvent à bord de transporteurs que vous devez immobiliser, ensuite vous attendez que les vaisseaux ennemis viennent les récupérer et vous les abattez avant de vous occuper des robots. Vous pouvez en transporter cinq à la fois et vous les déposez dans la zone de téléportation.
Lorsque tous les robots ont été récupérés ou détruits, vous passez à la station suivante. La réalisation soignée est, toutefois, bien moins impressionnante que celle du premier épisode. Les décors sont réussis et l'animation toujours aussi rapide. En revanche, les sprites sont beaucoup plus petits, ce qui rend le jeu moins spectaculaire. Comme dans *Goldrunner*, la principale difficulté consiste à éviter d'aller s'écraser contre les structures qui se trouvent sur la surface de la station spatiale. On a bien sûr tendance à utiliser la folle accélération de son appareil, ce qui est efficace mais dangereux. *Goldrunner II* est un shoot them up



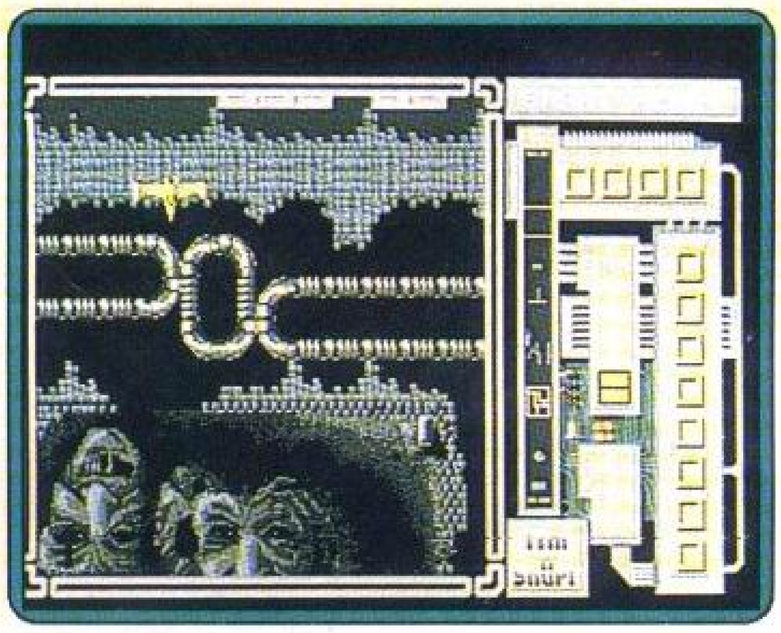
rapide et assez original, mais il n'atteint pas la perfection de l'original. (Disquette Microdeal pour *Atari ST*.) A.H.-L.

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

GOLDRUNNER II

Scénario disk 1

Microdeal innove en sortant simultanément *Goldrunner II* et deux disques scénarios vendus séparément. Le programme original comporte deux disquettes. lorsque la première est chargée l'ordinateur vous demande d'introduire le data disk, qui est sur la seconde. Si vous avez acheté l'un des scénarios-disks, vous pouvez alors l'introduire à la place de l'autre. Le jeu reste le même, en revanche, les décors sont différents et les plates-formes ennemies disposées autrement. Pour moins de cent francs, ces disques permettent donc de prolonger la vie de votre programme et de relancer l'intérêt du jeu.
C'est une grande première et cette idée originale devrait être utilisée à nouveau pour d'autres programmes. (Disquette Microdeal pour *Atari ST*.) A.H.-L.



Type	*shoot themp up*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*A*

Scénario disk 2

Un autre disque scénario à utiliser avec *Goldrunner II*, de la même manière que le précédent. Toujours une grande qualité dans la réalisation.

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

NORTH STAR

Problème de surpopulation

En 2499, la Terre doit faire face à d'énormes problèmes en raison de la surpopulation. Aussi décide-t-on de construire une gigantesque station spatiale dans laquelle seront faites des cultures intensives.
Tout se passe pour le mieux quand, soudain, la station ne répond plus. On vous envoie alors en reconnaissance et à votre arrivée vous découvrez qu'elle est envahie par des extra-terrestres. N'écoutant que votre courage, vous décidez de détruire les hordes d'aliens à vous seul. Ce bon programme d'action s'inscrit dans la lignée du superbe *Green Beret*. Vous devez vous frayer un chemin vers le cœur du complexe en détruisant les envahisseurs et leurs

robots. Au début, votre seule arme est votre bras robotique, efficace mais de courte portée. Heureusement, vous pourrez vous procurer d'autres équipements par la suite. Les graphismes sont simples, agréables et colorés. L'animation rapide et précise souffre, hélas, d'un scrolling saccadé qui devient vite fatigant et qui rend la situation confuse quand vous avancez trop rapidement. Malgré ce défaut, *North Star* est un bon jeu d'action qui exige une grande concentration et de bons réflexes. (Disquette Gremin pour *Atari ST*.) A.H.-L.

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

ROAD WARS

Action pure

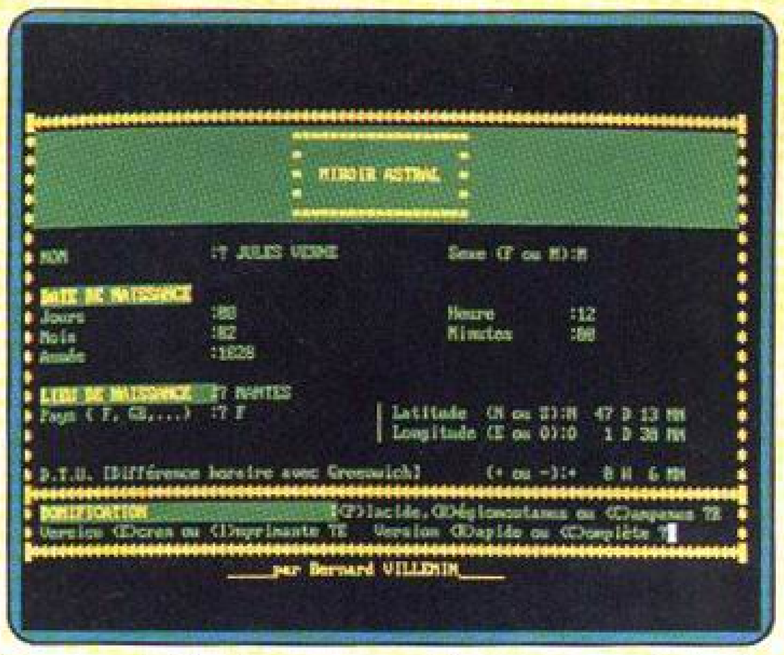
La vie est dure, sur les routes de l'espace qui relient les lunes d'Armagueddon. Vous contrôlez un véhicule de forme sphérique qui présente deux modes de fonctionnement : l'un fermé vous protège des collisions et l'autre, ouvert, vous permet d'utiliser vos canons pour détruire les obstacles ainsi que les plaques qui bordent la route. Le second véhicule peut être contrôlé par l'ordinateur ou par un autre joueur. Dans ce cas, cela donne lieu à des parties passionnantes et l'on peut s'allier ou bien chercher à éjecter son adversaire de la route. La réalisation est honnête. Il semble cependant qu'il y avait mieux à faire à partir de ce concept. Bien sûr, le *C 64* ne peut prétendre égaler la beauté des graphismes de la version *Amiga* (voir *Tilt* 53, p. 50), mais ils auraient pu être plus soignés. L'animation, rapide, est convaincante bien que les collisions de sprites présentent quelques imperfections. Un shoot them up original qui ne manque pas de punch. (Disquette Melbourne House pour *C 64*.) A.H.-L.

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

MIROIR ASTRAL

Qui suis-je ?

Un logiciel clair et complet auquel ne manquent ni la précision des calculs planétaires, des aspects et des « domifications » ni la rigueur d'une interprétation sérieuse et rare dans un domaine où le doute est permis. Les astrologues n'ont qu'à bien se tenir car la micro fait des merveilles et les bat à plate couture grâce à la rapidité de son interprétation. Il suffit d'entrer au clavier ses date, heure et lieu de naissance pour connaître instantanément tous les aspects de sa personnalité. Air, terre, eau, feu...



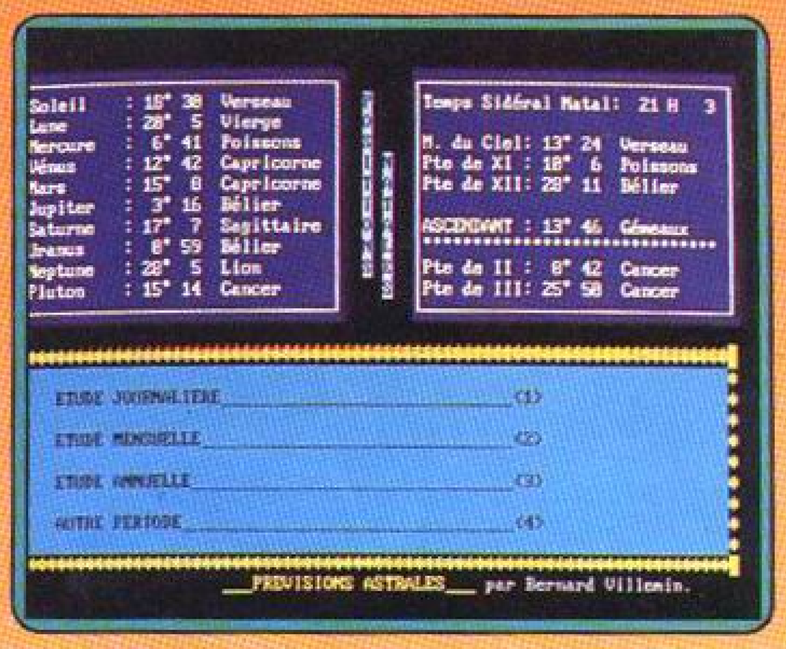
Tout est là, dans un mélange quasi alchimique. Narcisse ne sera pas épargné. (Disquette Uranie Software pour *PC* .) M.G.

Type	*astrologie*
Intérêt	*16*
Graphisme	–
Animation	–
Bruitage	–
Prix	*D*

PREVISIONS ASTRALES

Etre ou ne pas être dans la lune

Prévoir n'est pas prédire... En ce voyage journalier, mensuel ou annuel, vous ferez de beaux transits qui ne manqueront pas d'éclairer vos points de vue. Complément indispensable au logiciel *Miroir astral*, ce soft vous propose une étude déterminante de vos cycles. N'est-il pas tentant de savoir ce qu'il vous adviendra le 1er janvier de l'an 2000 ou si vous serez dans de bonnes dispositions pour réussir votre oral du bac... très bientôt ? Un voyage dans le temps sans problème de non-retour ! (Disquette Uranie Software pour *PC* et compatibles.) M.G.



Type	*astrologie*
Intérêt	*14*
Graphisme	–
Animation	–
Bruitage	–
Prix	*D*

ALL STARS

Compilation

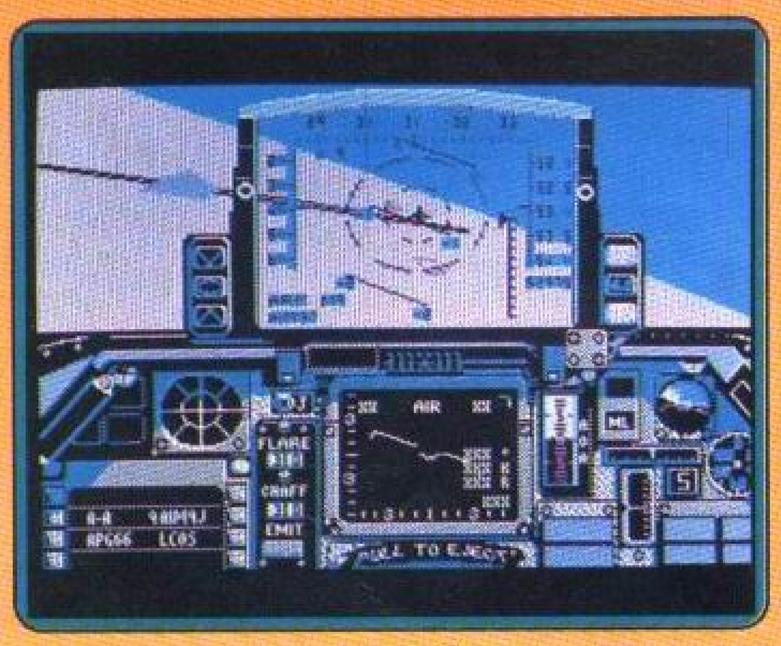
Une bonne compilation sur *Amstrad* qui présente neuf programmes d'une bonne qualité moyenne. L'accent est mis sur l'arcade/aventure puisque cinq de ces jeux appartiennent à ce genre. Parmi eux figure le superbe *Fairlight*, suivi de *Fairlight II*, ainsi que de *Warlock*. On y trouve également *Shadow Skinner*, un bon « shoot them up », *Brian Bloodaxe*, un jeu de plates-formes et *Bobby Bearning*, un programme réussi, dans la lignée de *Marble Madness*. Une bonne sélection, surtout pour les amateurs d'arcade/aventure. (K7 The Edge pour *Amstrad*.) A.H.-L.

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

FALCON

Combat aérien

Falcon vous laisse décider de votre mission (douze possibilités sont offertes), de votre grade et du nombre de Migs que votre F-16 aura à affronter. Le compromis entre com-

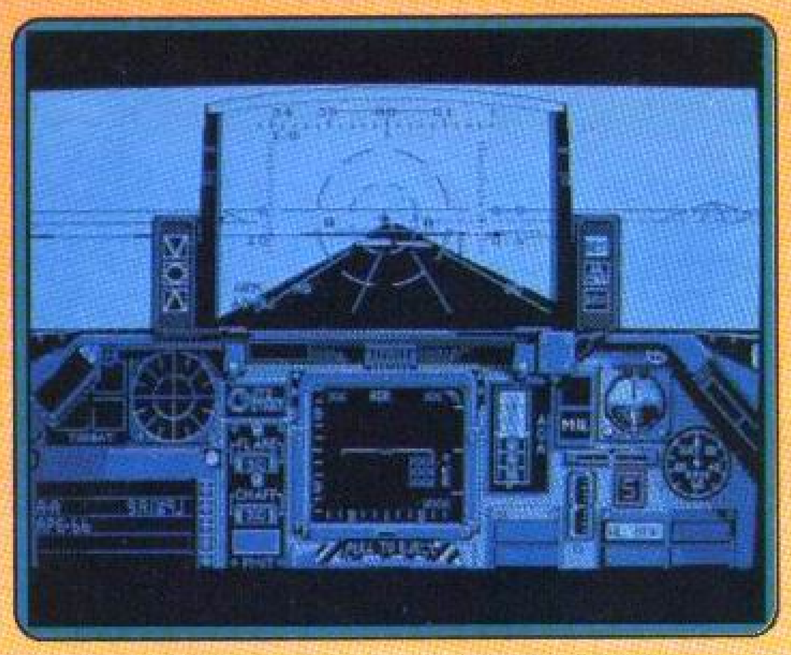


bat et pilotage est équilibré. Le poste de pilotage est doté d'une multitude d'instruments de bord dont la maîtrise parfaite est nécessairement longue, en dépit de la progressivité des explications d'un manuel rédigé en anglais. Sans les phases de combat, *Falcon* serait déjà un simulateur de vol d'honnête qualité. Les techniques d'évitement de missiles sol-air ou de Migs et de destruction de cibles aériennes ou terrestres exigent une bonne pratique du pilotage. *Falcon* est donc un logiciel d'une grande richesse dont l'intérêt ne risque pas de s'épuiser après quelques heures de vol. Aussi la simplicité des graphismes (en *CGA*), les saccades de l'animation et le temps de réponse des commandes peuvent-ils apparaître comme secondaires. (Disquette Spectrum Holobyte pour *compatibles PC*. Notice en anglais.) J.-P.D.)

Type	***simulation de combat aérien***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Prix	***n.c.***

Version Macintosh

Cette version plane quelques centaines de



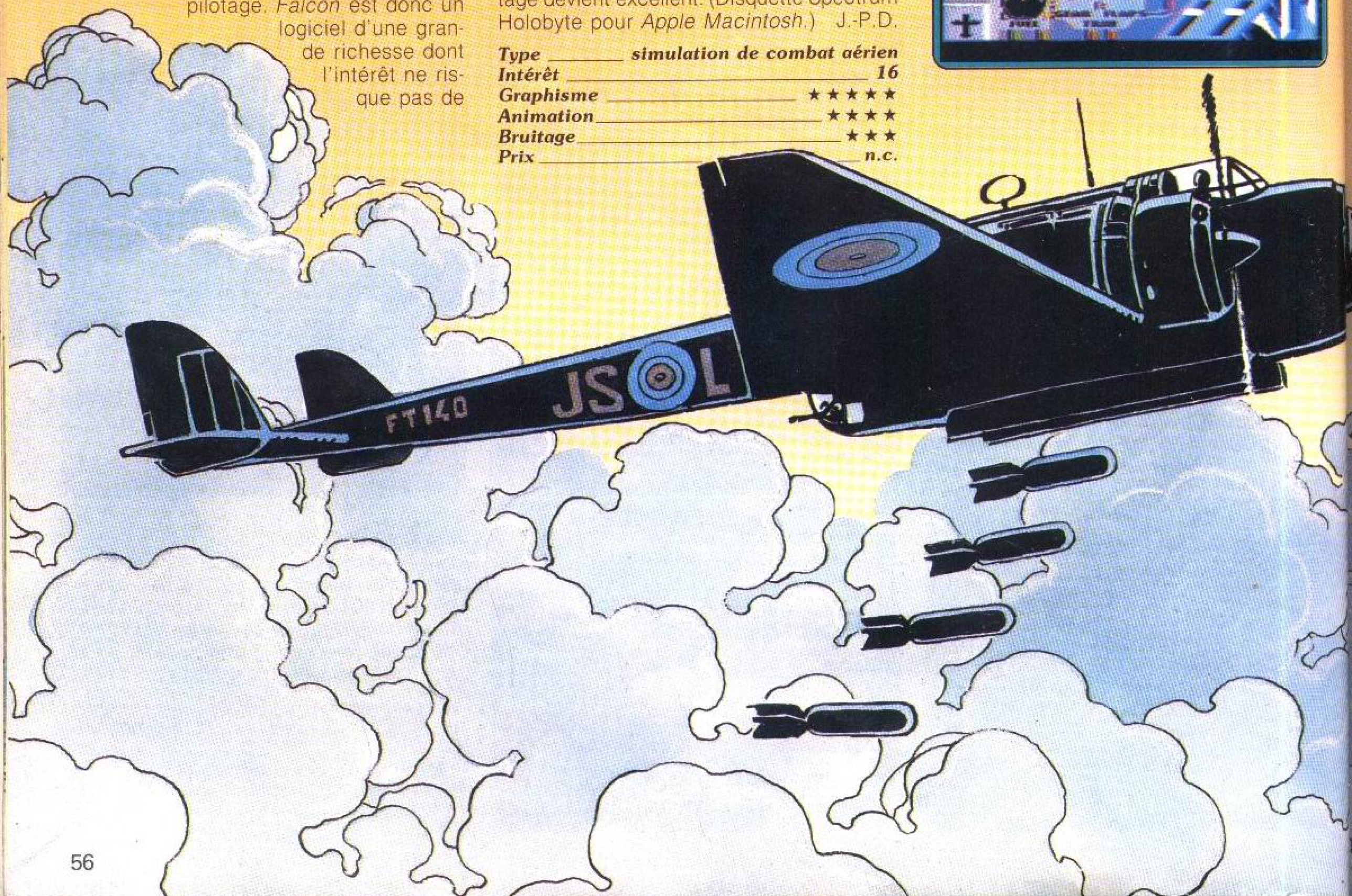
pieds au-dessus de la *PC*. Si les dessins perdent leurs couleurs, c'est pour gagner en finesse. L'animation se fluidifie et le bruitage devient excellent. (Disquette Spectrum Holobyte pour *Apple Macintosh*.) J.-P.D.

Type	***simulation de combat aérien***
Intérêt	***16***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***n.c.***

ACE OF ACES

Trois objectifs

Vous voilà pilote de la RAF lors de la Deuxième Guerre mondiale. A l'occasion d'un briefing, vous choisissez l'une des trois missions qui vous sont proposées : interception des V1 et des bombardiers ennemis au-dessus de la Manche, bombardement d'un train en Allemagne, ou encore destruction d'un sous-marin en mer du Nord. Ensuite, vous équipez votre appareil en fonction de la mission sélectionnée et l'aventure commence. C'est un jeu qui comporte quelques éléments de pilotage, mais il ne s'agit pas d'une simulation. L'action est passionnante, notamment lorsque vous devez faire face aux chasseurs de la Luftwaffe qui vous attaquent en route. La très grande qualité des graphismes et de l'animation contribuent pour beaucoup à la réussite de ce programme. Cet excel-



lent jeu présente une recette efficace : un peu de simulation, pas mal de stratégie et beaucoup d'action. Le niveau de difficulté est particulièrement bien dosé : ni trop facile, ni trop dur.
Après quelques parties, vous deviendrez vite un as et il vous sera possible d'atteindre les trois objectifs en une seule mission, encore faut-il avoir assez de carburant pour regagner Londres. Un must. (Disquette US Gold pour *Atari XL*.) A.H.-L.

Type _____ ***action***
Intérêt _____ ***18***
Graphisme _____ ★★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ ***B***

FOUNDATION'S WASTE

L'arsenal

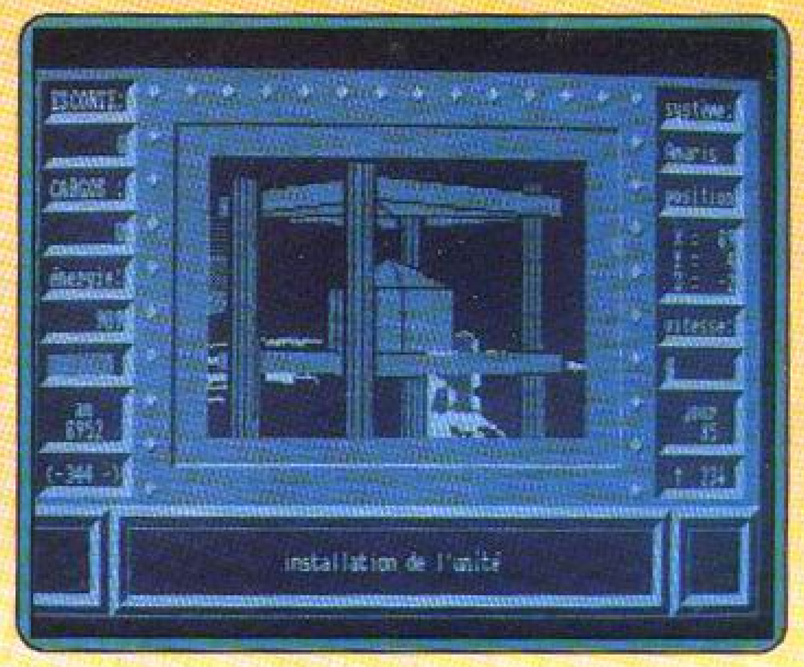
Exocet, un nouveau label anglais, fait son entrée dans le monde des jeux vidéo avec un « shoot them up » qui ne manque pas de punch. Vous tenez le rôle d'un prisonnier de la Fédération qui est parvenu à s'emparer d'un vaisseau spatial. Vous décollez, bien décidé à infliger le plus de dommages possibles à cette planète. En route, vous ramassez des équipements supplémentaires et c'est là que repose le point fort de ce programme. Il existe bien d'autres « shoot them up » à armement évolutif, mais celui-ci est l'un des meilleurs. Les équipements disponibles sont nombreux et variés : laser, tir latéral, gerbes de missiles, etc. Le plus original vous propose un second vaisseau qui tire en permanence et réagit à l'inverse du vôtre : quand vous allez à gauche, il part à droite, vous montez, il descend. C'est assez déconcertant au début, mais on s'y habitue et on fait alors un balayage très efficace. Autre avantage : les armements s'additionnent automatiquement, ce qui vous évite de prendre des risques en partant à la recherche d'une touche sur le clavier.
Côté réalisation, on trouve des graphismes agréables et une honnête animation, qui s'accompagnent d'un bon thème musical. C'est un jeu prenant, qui ne devient jamais trop difficile. Un beau début pour Exocet : on en redemande. (Disquette Exocet pour *Atari ST*.) A.H.-L.

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

TRI ACTION 1

Guerres du futur

Les jeux abordés dans cette compilation sont résolument futuristes. Parmi les thèmes abordés, une course effrénée en voiture dans un dédale de rues et de voies de toutes sortes. Armé d'un canon, votre véhicule doit détruire tout ce qui gêne sa progression. Dans la même veine, mais dans l'espace, un classique « Space invaders » où, grâce à votre puissant vaisseau spatial, vous repoussez les multiples agresseurs. En dernier lieu, un petit jeu de plates-formes sans prétention vous est proposé.
Les graphismes et les animations de ces différents programmes ne sont pas du même niveau, mais dans l'ensemble ils parviennent à donner des résultats efficaces. Ils n'ont rien d'exceptionnel mais peuvent, par leur prix et la variété des thèmes, donner satisfaction. (Disquette Prism Leisure pour *Atari ST*.) E.C.



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

KRISTOR

Opéra de l'espace

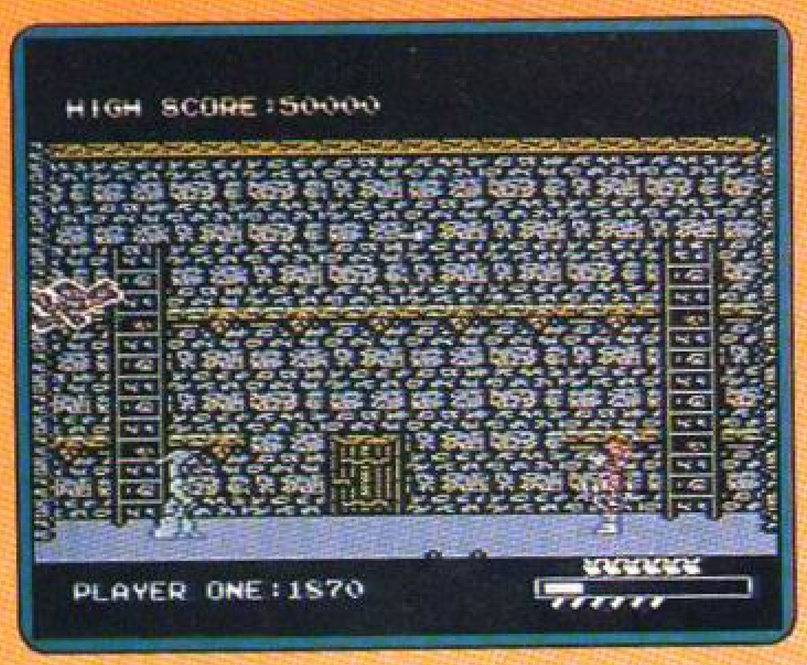
Présenté par ses concepteurs comme un « opéra spatial » (cf. *Karma* et *Tera...*), *Kristor* mêle aventure, action et stratégie pour une partie longue et complexe. Résultat, un soft qui ne parvient pas toujours à concrétiser l'ambiance à laquelle pourrait prétendre son scénario. Premier écran de contrôle, celui de votre base à partir de laquelle vous lancez des escadrilles, sondez l'espace pour étendre votre pouvoir et collectez de l'énergie. Les graphismes 3D du décor sont bien traités et donnent aux phases d'action tout le réalisme nécessaire. La stratégie, la continuité de l'aventure séduiront les plus téméraires. Les possibilités du soft sont complexes et la partie bien longue. *Kristor* n'est de ce fait pas facile à prendre en main, l'action sans doute pas assez soutenue... Difficile de toujours garder en tête l'évolution de la partie (le nombre des planètes est impressionnant) et d'en apprécier toute la subtilité ! Un soft finalement réservé aux amateurs d'espaces, espace géographique et surtout temporel ! (Disquette Loriciels pour *PC* et compatibles.) O.H.

Type _____ ***stratégie et action spatiales***
Intérêt _____ ***13***
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ ***C***

BLACK LAMP

Le bouffon amoureux

Jack le bouffon est amoureux de la fille du roi d'Allegoria. Celui-ci lui offre un marché : s'il veut obtenir la main de la princesse, il



doit retrouver et remettre à leur place neuf lampes sacrées qui ont été dérobées par de redoutables dragons. C'est une lourde tâche qui attend notre bouffon qui va explorer les nombreux écrans qui composent le pays d'Allegoria. D'autant plus que des hordes de créatures malfaisantes ne cessent de le harceler.

L'adaptation de ce programme sur huit bits est excellente. Les graphismes sont très réussis et bien colorés. L'animation et la bande sonore sont également de bonne facture. C'est un bon jeu de plates-formes dont l'unique défaut est d'être un peu trop difficile. On a bien du mal à progresser sous le feu constant de ses trop nombreux agresseurs et le mode de contrôle, peu pratique, n'arrange pas les choses. Sans ces deux défauts, *Black Lamp* aurait pu être un grand jeu. (Disquette Firebird pour *C 64*.) A.H.-L.

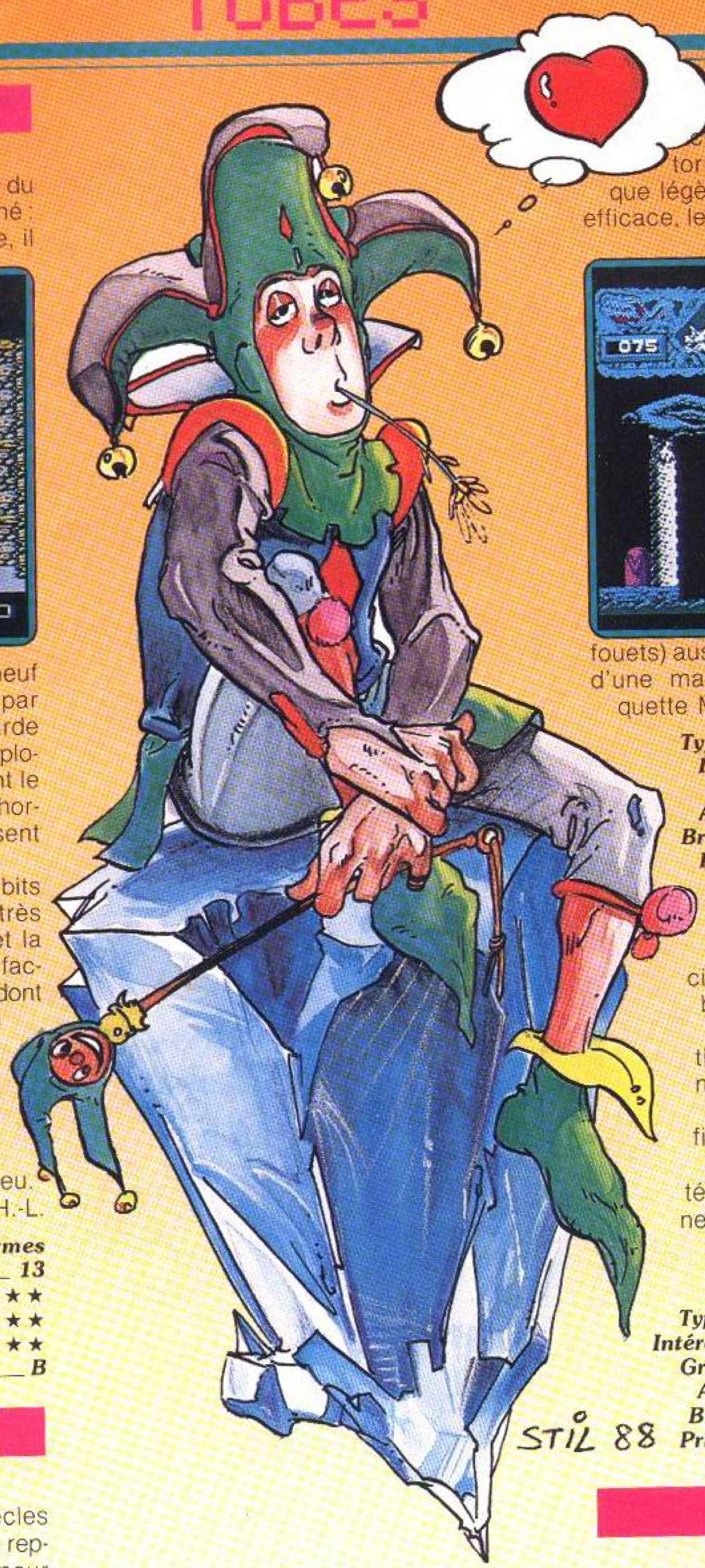
Type	***plates-formes***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	***B***

VIXEN

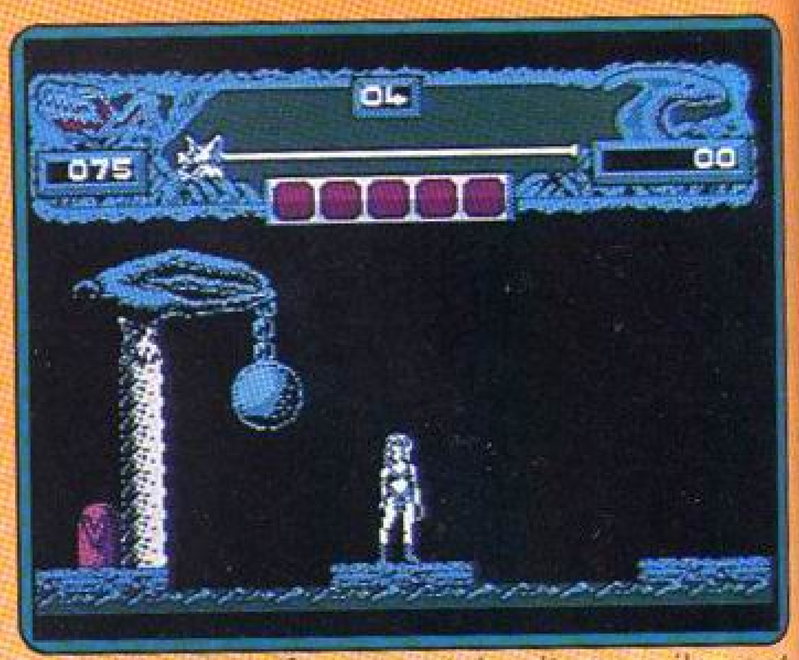
Super nana

La planète Granath est depuis des siècles le lieu d'une terrible confrontation entre reptiles et mammifères. Ces derniers ont pour la plupart succombé devant la férocité de leurs adversaires. Dinosaures et autres ptérodactyles sont donc les maîtres incontestés des lieux. Pourtant une jeune femme (dernière survivante de l'humanité) ose contester cette suprématie grâce à ses mystérieux pouvoirs. En effet, son fouet lui permet de détruire, si elle agit rapidement, la plupart des « prédateurs à écailles ».

Les graphismes de ce logiciel présentent une tonalité résolument exotique, plaisante. Les couleurs sont bien utilisées et donnent à l'ensemble une atmosphère mystérieuse. Les animations semblent avoir fait l'objet d'un soin particulier, en effet, les déplace-



ments (avec voluptueux déhanchement), de votre jeune chasseresse sont d'un réalisme torride. Le scrolling d'écran, bien que légèrement saccadé, est rapide et efficace, les phases d'attaque (à coups de



fouets) aussi. Quant aux bruitages, ils sont d'une manière générale corrects. (Disquette Martech pour *Atari ST*.) E.C.

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

Version Spectrum

Cette version, dispose de graphismes monochromes (ceci afin d'éviter les conflits d'attributs de couleurs spécifiques du *Spectrum*) donnant toute satisfaction tant au niveau de la finesse des graphismes que de la qualité de l'animation (la jeune fille est toujours aussi sexy). Les bruitages, souffrant des capacités sonores réduites de la machine, sont presque inexistants. Bonne adaptation. (Disquette Martech pour *Spectrum*.) E.C.

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

PANDORA

Le vaisseau fou

Vaisseau devenu fou, Pandora délaisse l'exploration du monde céleste pour retourner vers la Terre régler quelques comptes avec l'humanité. Il vous incombe de visiter, sous une fausse identité, cette station spatiale quadrillée de robots et d'agents de sécurité, et de désamorcer le processus de destruction engagé. De nombreux dangers guettent les intrus de votre espèce, l'omniprésence des forces de l'ordre n'empêchant pas quelques voyous et voleurs de papiers de circuler librement, à l'affût d'un mauvais coup. Si vous survivez aux oiseaux terrifiants qui font planer dans le jardin spatial la menace d'une mort violente ains

qu'aux barrières électriques qui s'emploient à décourager les curieux, vous encourez toujours le risque de vous faire démasquer par la police.
Les phases de combat, dont l'issue dépend principalement de votre sang-froid (il faut

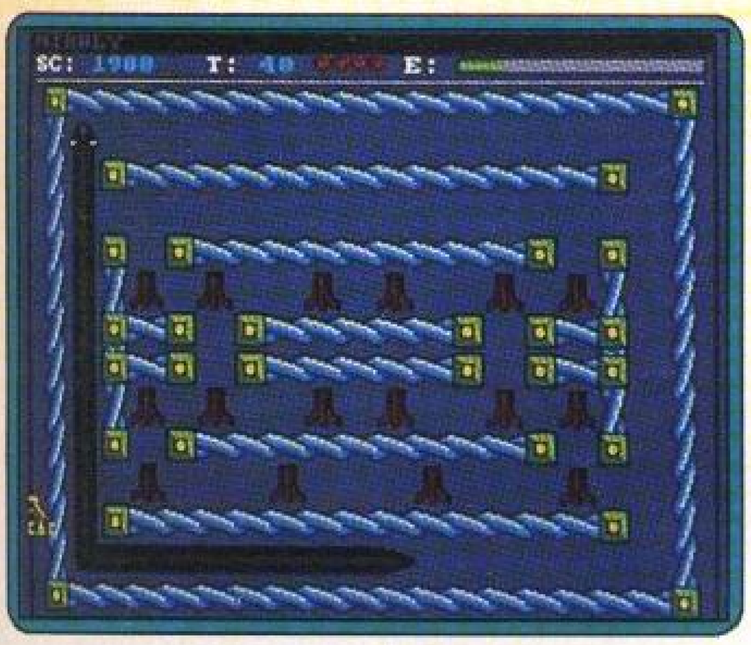
tirer au bon moment, lorsque l'indicateur de force est au maximum), alternent avec des échanges plus pacifiques, comme le troc d'objets auquel se prêtent certains personnages de rencontre. Les multiples fenêtres occupant le tiers inférieur de l'écran permettent de gérer les multiples paramètres de ce jeu complexe.
Votre personnage occupe une position fixe au centre de l'écran et la station spatiale, en vue aérienne, défile sous ses pas. Le son oppressant des battements d'un cœur contribue à baigner cette exploration dans une atmosphère d'angoisse et de suspens. (Cassette Firebird pour *C 64*.) J.-P.D.

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

NIBBLY

Gourmandise de serpent

Ce programme est une reprise de *Nibbler*, l'un des plus grands succès des salles d'arcade, il y a quelques années. Le thème est très simple : vous dirigez un serpent dans divers labyrinthes. Il doit manger au passage tous les objets qui s'y trouvent et son corps s'allonge au fur et à mesure qu'il dévore ces aliments. Vous devez calculer votre itinéraire de manière à ce que Nibbly



ne se mordre jamais la queue, faute de quoi vous perdez une vie et vous devez recommencer le tableau depuis le début.
La réalisation est honnête, rien de particulièrement spectaculaire, mais ce type de jeu ne s'y prête pas. Les graphismes sont simples et jolis, les effets sonores sobres mais efficaces. Mais c'est le jeu lui-même qui importe : il est très prenant grâce à un bon dosage entre adresse et réflexion. Simple et amusant. (Disquette Infomedia pour *Amiga*.) A.H.-L.

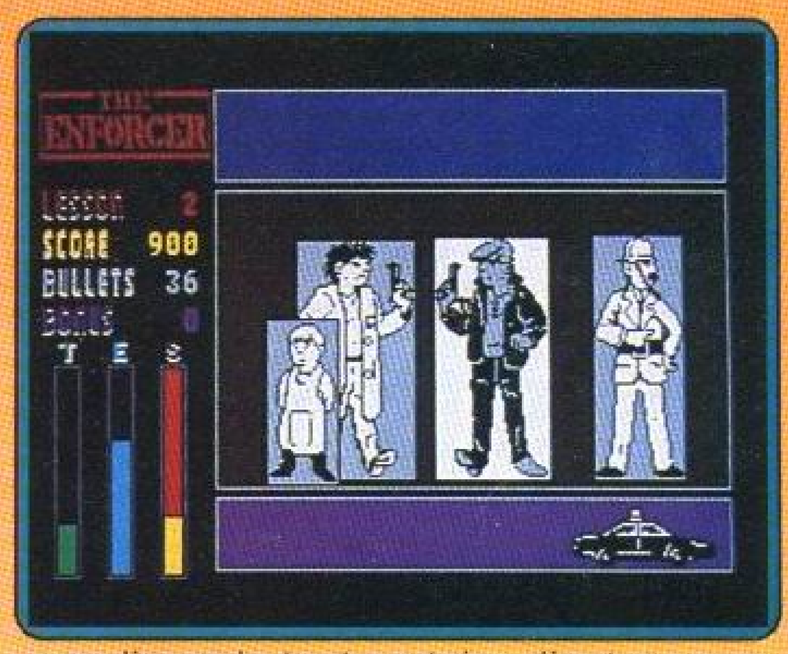
Type	*action/reflexion*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*B*

THE ENFORCER

Entrer dans la police

Comment devenir un cop (un flic américain en uniforme) en quelques leçons ? Tout d'abord, il faut assembler une arme à partir des pièces détachées de trois pistolets différents. La réussite dans cet exercice vous permet d'obtenir vingt-cinq balles sup-

plémentaires qui vous seront très utiles par la suite. D'autres épreuves vous permettront également de vous procurer des munitions, mais l'essentiel de l'entraînement porte sur le tir.
Vous tirez sur des cibles mobiles en faisant preuve d'une capacité de jugement rapide car elles représentent des gangsters mais aussi des citoyens innocents. A vous de conserver votre sang-froid et de ne pas commettre trop d'erreurs si vous ne voulez pas être renvoyé. Si vous triomphez de ces épreuves votre leçon suivante se passe dans la rue. Là, il faut abattre les gangsters qui se trouvent au milieu des passants et pour

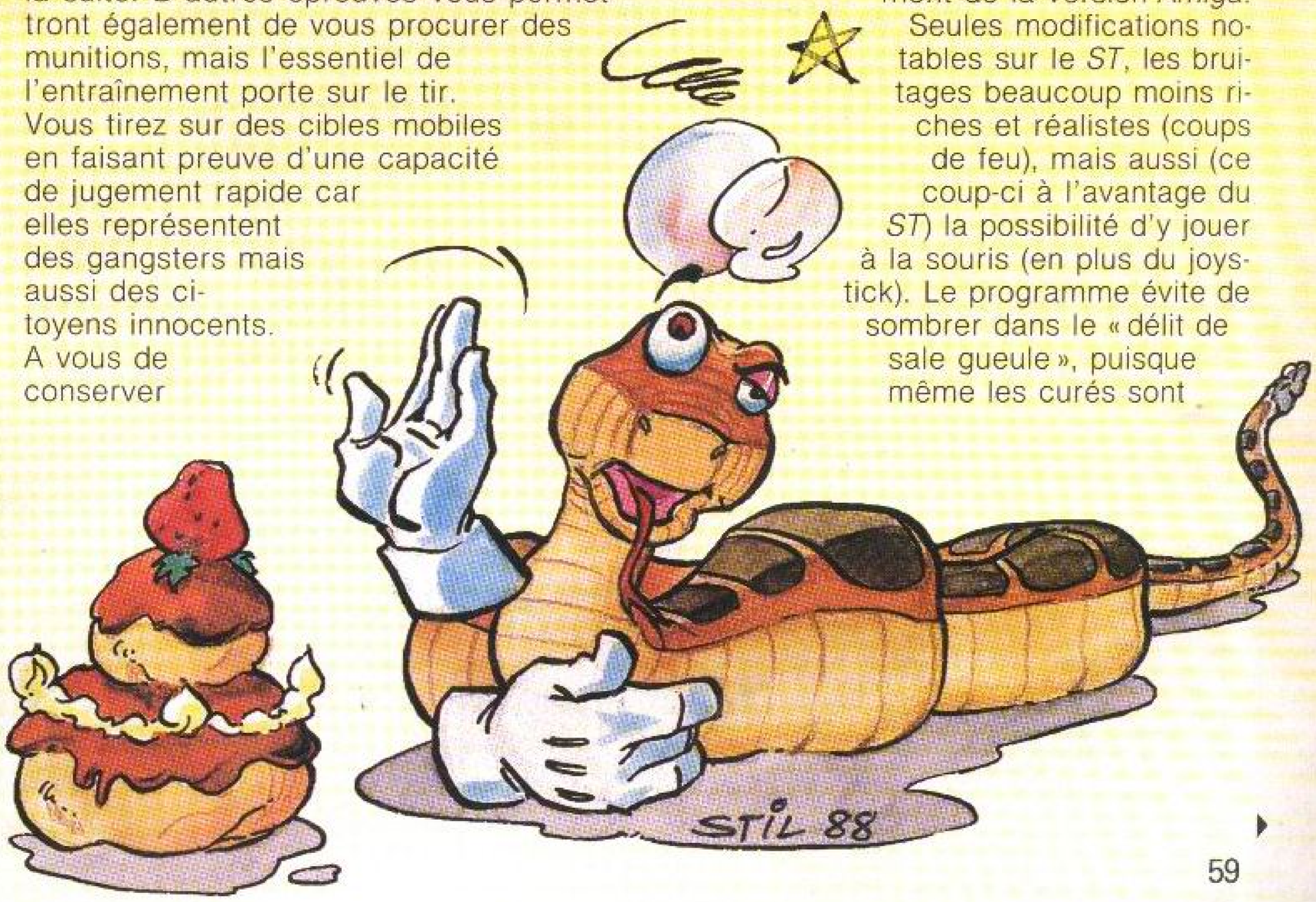


compliquer le tout certains d'entre eux se sont déguisés. Vous verrez parfois un curé sortir une bombe des manches de sa soutane, ou une ménagère braquer un revolver sur vous. La partie s'arrête lorsque vous avez fait trop de bavures ou lorsqu'il ne vous reste plus de munitions.
C'est un programme bien réalisé avec des graphismes agréables rehaussés par une bonne utilisation des couleurs. L'action, difficile et prenante, ne lasse pas grâce à la variété des situations proposées. Un excellent jeu de tir. (Disquette Methodic solutions pour *Amiga*.) A.H.-L

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

Version Atari ST

L'adaptation du logiciel sur *ST* respecte scrupuleusement le thème et le déroulement de la version *Amiga*.
Seules modifications notables sur le *ST*, les bruitages beaucoup moins riches et réalistes (coups de feu), mais aussi (ce coup-ci à l'avantage du *ST*) la possibilité d'y jouer à la souris (en plus du joystick). Le programme évite de sombrer dans le « délit de sale gueule », puisque même les curés sont



PIRATES!

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

SIMULATION ACTION AVENTURE

DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC DK (en francais)
C64
APPLE II

MICROPROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

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

dangereux et les punks parfois inoffensifs ; ce détail empêche le logiciel de sombrer dans un dangereux simplisme. Un bon jeu. (Disquette Methodic pour *Atari ST.*)
E.C.

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

LARRIE AND THE ARDIES

Nez à nez avec l'ennemi

En rentrant chez lui un soir, le pauvre Larrie se retrouve nez à nez avec quatre voleurs qui se sont introduits dans sa maison. Comme ceux-ci lui donnent la chasse, il doit leur échapper en ramassant au passage les différents objets qu'il rencontre, afin de les mettre en sûreté. Ces objets vont par paires et, s'ils sont ramassés dans l'ordre, ils lui procurent différents pouvoirs. La maison est représentée par des plates-formes reliées par des tremplins sur lesquels on rebondit. C'est un jeu simple, mais pas si facile que ça, car il faut d'excellents réflexes pour échapper aux Ardies qui vous traquent sans cesse. Pour survivre, vous restez constamment en mouvement et êtes très vigilant, d'autant plus que vos poursuivants se déplacent plus rapidement que vous.

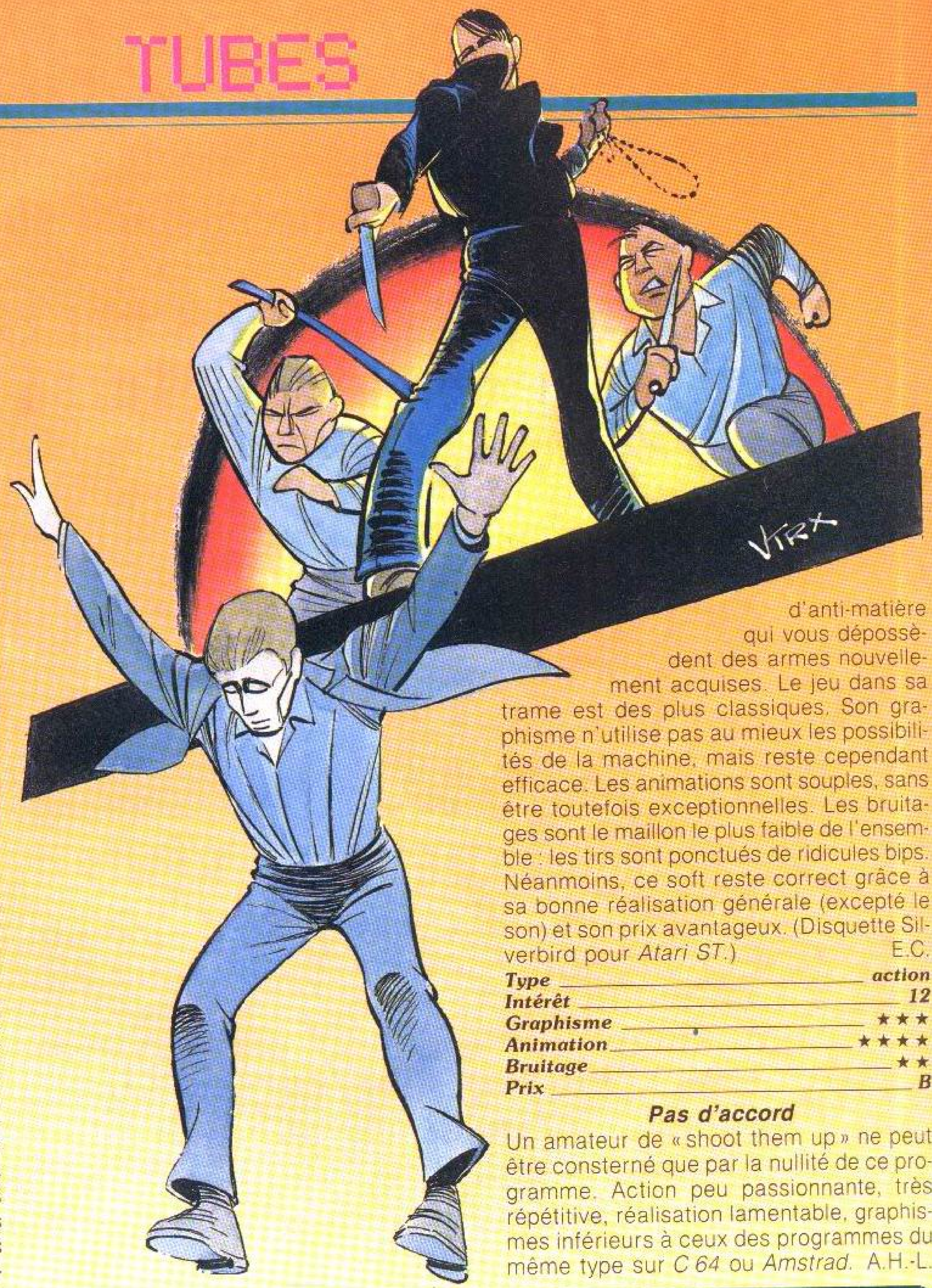
Larrie and the Ardies est un programme amusant, tout à fait dans l'esprit des jeux d'action sur console. De plus, il bénéficie de jolis graphismes, d'un scrolling multidirectionnel irréprochable et s'accompagne de bruitages digitalisés très efficaces. Un jeu rafraîchissant et sans prétention qui ne manque pas de charme. (Disquette Crysys pour *Amiga.*)
A.H.-L.

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

MISSION GENOCIDE

Espace quand tu nous tiens...

Le but du jeu est simple : détruire tout sur votre passage. Vous devez annihiler les vaisseaux, installations, et silos de réserve



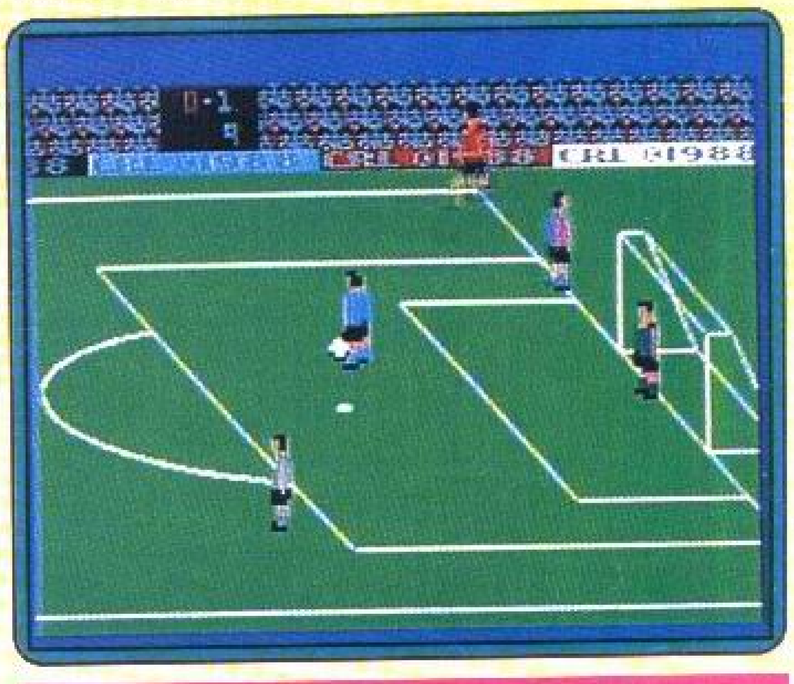
d'anti-matière qui vous dépossèdent des armes nouvellement acquises. Le jeu dans sa trame est des plus classiques. Son graphisme n'utilise pas au mieux les possibilités de la machine, mais reste cependant efficace. Les animations sont souples, sans être toutefois exceptionnelles. Les bruitages sont le maillon le plus faible de l'ensemble : les tirs sont ponctués de ridicules bips. Néanmoins, ce soft reste correct grâce à sa bonne réalisation générale (excepté le son) et son prix avantageux. (Disquette Silverbird pour *Atari ST.*)
E.C.

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

Pas d'accord

Un amateur de « shoot them up » ne peut être consterné que par la nullité de ce programme. Action peu passionnante, très répétitive, réalisation lamentable, graphismes inférieurs à ceux des programmes du même type sur *C 64* ou *Amstrad.*
A.H.-L.

du planétoïde Bad Star. La technique à utiliser pour remplir votre mission est la suivante : tirer avec un laser sur les vaisseaux ennemis et lâcher des bombes sur les installations au sol. Ces dernières renferment des armes utiles (lasers, boucliers) qui, lorsqu'elles sont survolées, améliorent les caractéristiques de votre appareil. Il faut cependant prendre garde aux trous noirs



INTERNATIONAL SOCCER

Un classique de qualité

Electronic Arts a eu l'excellente idée de ressortir ce très bon soft de football, vieux de plusieurs années. Bien sûr, depuis sa première sortie, nous avons vu bien d'autres programmes du même type. Certains ▸

UN CHALLENGE DE HAUT NIVEAU

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

- DES PROGRAMMEURS EXCEPTIONNELS en C, Assembleur et Turbo Pascal

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

- DES GRAPHISTES DE TALENT

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

- DES MUSICIENS DE GÉNIE

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

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

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

TI 56

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Tél. .....

Langage .....

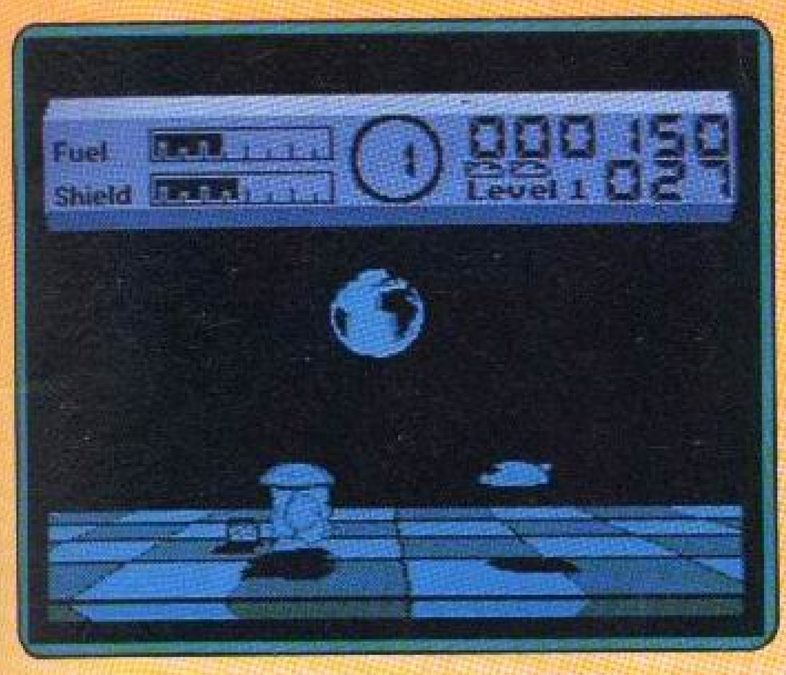
Machine .....

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

1) 48 98 99 00

offrent de multiples options, d'autres des possibilités techniques plus étendues, d'autres encore de meilleurs graphismes. Mais, malgré les qualités de ses nombreux concurrents, *International Soccer* reste toujours l'une des meilleures simulations de football sur *C 64*. Cela est dû à une grande simplicité d'emploi qui le rend passionnant dès les premières parties. C'est le programme idéal pour faire des matches entre amis, mais il reste très agréable à jouer contre l'ordinateur grâce à des niveaux de difficulté bien étudiés. Un grand classique qui n'a pas pris une ride. (Cassette ECA pour *C64*.) A.H.-L.

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



EARTHLIGHT

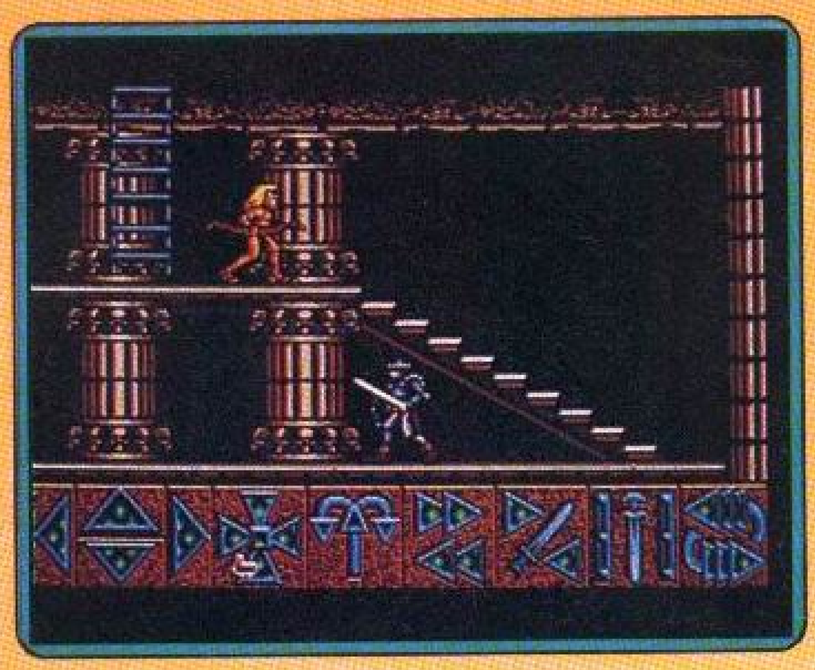
Vous pilotez un petit vaisseau mobile dans toutes les directions à l'intérieur d'un décor en 3D dont le sol en damier rappelle celui de *Space Harrier*. Vous collectez des boîtes parsemées çà et là en évitant les obstacles d'une végétation bizarroïde et en détruisant les vaisseaux ennemis à l'aide du canon dont votre vaisseau est équipé. Banal ? Trop simple à votre goût ? Détrompez-vous : les effets 3D de ce jeu d'action, particulièrement réussis, et son animation fluide et rapide peuvent en remontrer à bien des réalisations destinées à des machines autrement plus performantes. L'ombre portée du vaisseau permet d'évaluer facilement son altitude tandis que sa taille variable le situe en profondeur : le réalisme de la restitution de la perspective autorise une navigation précise entre les obstacles. (K7 Firebird pour *Spectrum*.) J.-P.D.

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

BARBARIAN

Violence, humour, sexe

Voici enfin l'arrivée sur *Amiga* de l'un des plus grands programmes de combat du moment. Le barbare doit affronter de nombreux adversaires, de plus en plus redoutables, pour les beaux yeux d'une princesse (il suffit de jeter un coup d'œil à la photo de la couverture pour constater que celle-ci possède bien d'autres avantages, assez impressionnants). Notre héros, qui ne manque pas de motivations, se bat avec furie, les épées sifflent et se choquent, bien vite une tête va rouler dans la poussière. Le combat est aussi rapide que violent et la grande variété de coups disponibles le rend passionnant. Cette version est très proche



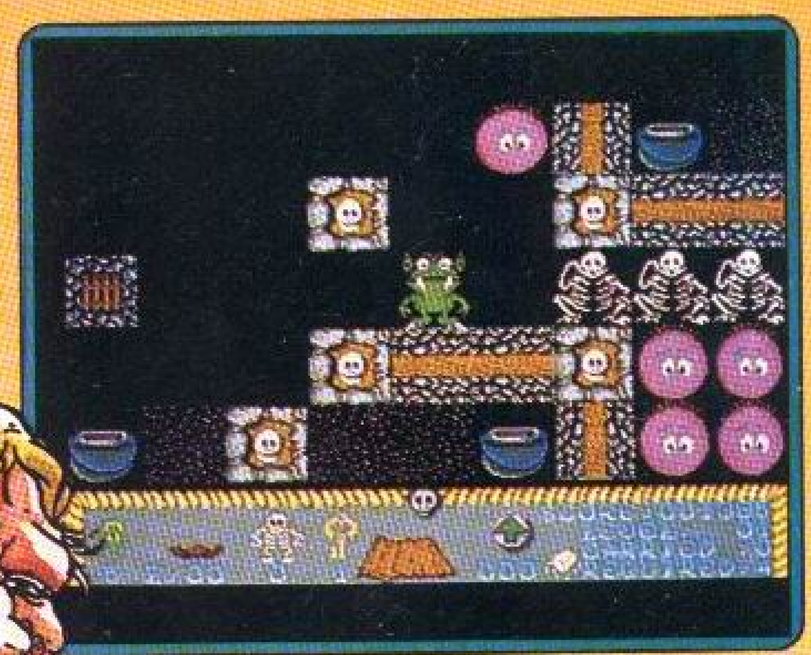
de celle du *ST* avec juste un peu plus de nuances dans l'utilisation des couleurs et une bande sonore digitalisée qui a été légèrement améliorée. Cet excellent programme vous permet de jouer de foiles parties lorsque vous avez un ami à la maison. Une vieille recette qui a fait ses preuves : violence, humour et sexe (ah le poster !). (Disquette Palace Software pour *Amiga*.) A.H.-L.

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

BONE CRUNCHER

Savonneux

Bono, un sympathique dragon, et son ami Fozzy, habitent dans un château et gagnent leur vie en vendant du savon à des monstres. Son travail consiste à ramasser les squelettes qu'il trouve dans les salles et, lorsqu'il en a récolté cinq, il les fait bouillir dans un chaudron afin de fabriquer un morceau de savon. Ensuite, il doit aller le porter à un monstre qui fait sa toilette dans les douves. En chemin, Bono rencontre des monstres dont le contact est mortel, des araignées qui dévorent les squelettes ainsi que des Glooks, créatures inoffensives mais qui peuvent le bloquer s'il n'y prend pas garde.



Malgré un scénario original, ce programme est en fait une variante de *Boulderdash*. La réalisation est honnête : graphismes corrects, animation de bonne qualité et une bande sonore agréable. Dans l'ensemble, ce jeu d'arcade/réflexion est intéressant. L'action n'est pas toujours très excitante mais il est assez stimulant de rechercher des solutions pour progresser. De plus, lorsque vous terminez un niveau, vous obtenez un mot de code. Celui-ci vous permet, lors des parties suivantes, de reprendre le jeu sans être obligé de refaire les premiers tableaux. Un programme agréable. (Disquette Superior Software pour *Amiga*.) A.H.-L.

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

LA DERNIERE MISSION

TOI SEUL PEUX L'ACCOMPLIR

S. HAILLARD.

TUBES

FLINTSTONES

Les Pierrafeu

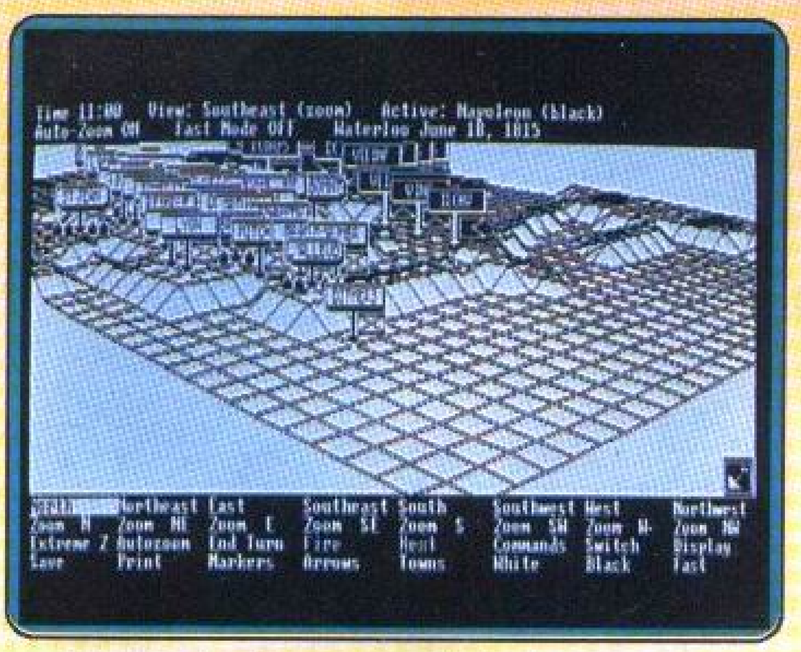
C'est un plaisir de retrouver, dans ce programme, les héros de la série de dessins animés, les Pierrafeu. Fred et Barney veulent aller au tournoi de bowling mais la mère de Wilma vient passer le week-end et ils repeignent les murs de la caverne en son honneur. S'ils y parviennent à temps, ils prennent la route à bord d'un surprenant véhicule. Dans cette partie, qui s'inspire de *Moon Patrol*, il faut sauter par-dessus les rochers qui barrent la route. Ensuite, nos héros peuvent enfin jouer au bowling, hélas ce n'est pas la meilleure partie de ce programme car la réalisation n'est guère convaincante. Ensuite, de retour à la maison, Fred part à la recherche de son fils qui s'est enfui pour jouer dans de dangereux bâtiments, ce qui donne lieu à un jeu de plates-formes. Le point fort de ce programme repose dans la qualité de la réalisation qui bénéficie de jolis graphismes, fidèles à l'esprit des cartoons, ainsi qu'à une bonne bande sonore. Un jeu sympathique pour les fans de la famille Pierrafeu. (Disquette Grand Slam Entertainments pour *Atari ST*.) A.H.-L.

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

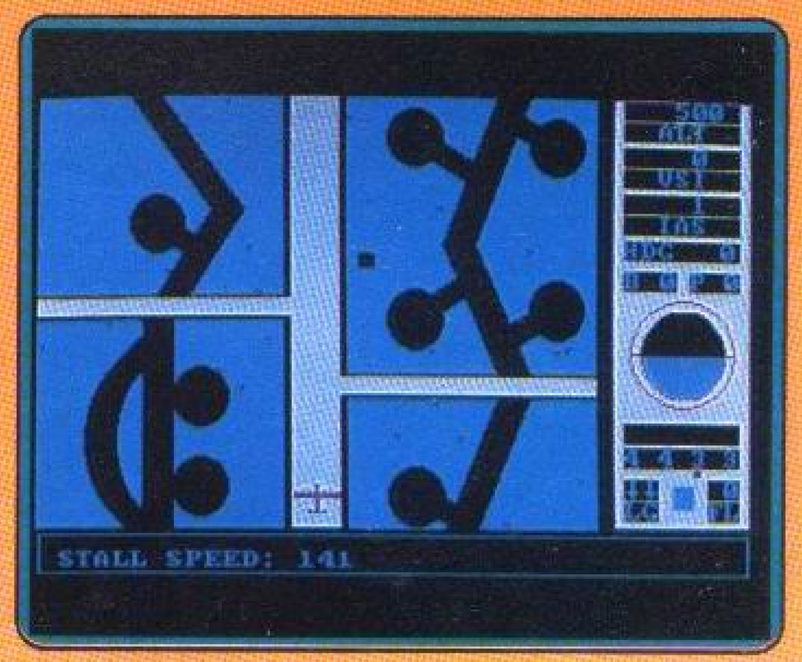
UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Guerre totale

La révolution dans le monde de wargame touche les *PC*. Si vous aimez les simulations de guerres, il vous faut d'urgence vous procurer *UMS* qui vous propose cinq scénarios préprogrammés depuis celui de la bataille d'Arbela en Asie Mineure au IVe siècle avant notre ère jusqu'à l'affrontement pour Gettysburg, qui marqua en 1863 le tournant de la guerre de Sécession. La qualité de la reconstitution, du rendu du relief, les options zoom, l'intelligence des décisions du programme en feraient un classique. Mais le *Simulateur Militaire Universel* est un générateur de wargames extrêmement puissant. Vous pouvez, au choix, réécrire l'histoire, modifier des paramètres pour comprendre à quelles conditions Napoléon aurait pu gagner la bataille de Waterloo : laissez la bride à votre imagination... Si vous n'aimez pas les wargames, essayez quand même *UMS* : si ce programme ne vous séduit pas c'est que vous êtes définitivement réfractaire au genre ! Ce sont les fonctions du générateur de jeu qui distinguent le programme. On peut simuler même des armes que le générateur ne prévoit pas explicitement : ainsi les raids aériens (vous placez aux marges du tableau des armes dont le rayon d'action dépasse l'écran). En revanche, les programmeurs se sont refusés à envisager l'emploi d'armes nucléaires qui tuent toute stratégie ! (Disquette Rain bird pour *IBM-PC* et compatibles. La version *ST* a été testée dans le Tilt parade du n° 53, page 47.) D.S.



Type	***wargame***
Intérêt	***19***
Graphisme	★★★★★
Animation	–
Bruitage	–
Prix	***C***



B 24

Seconde Guerre mondiale

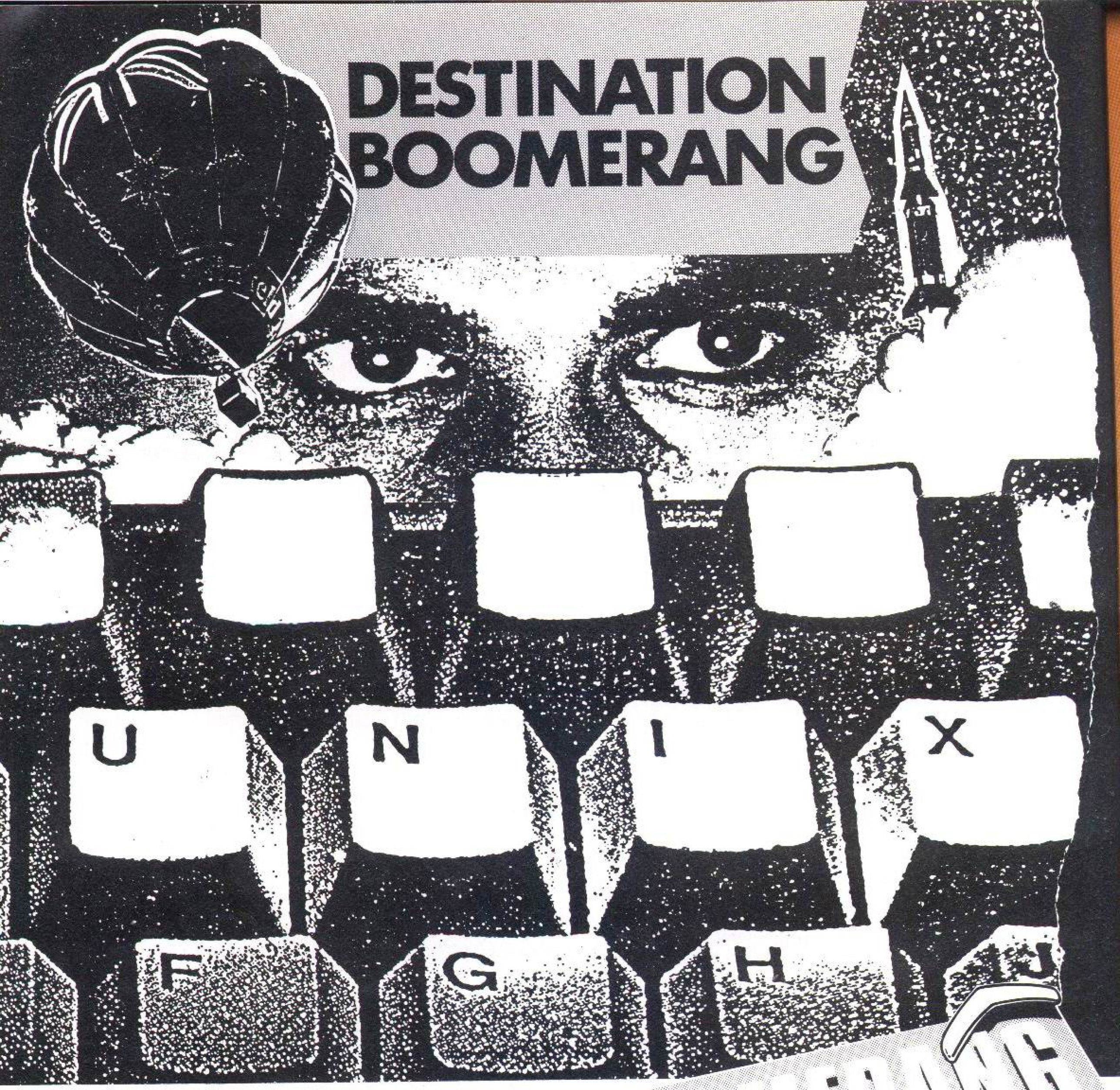
B 24 est un logiciel austère. Tout y est subordonné à l'exactitude historique, à la reconstitution des missions de bombardement du 460° groupe de bombardement de l'US Air-Force sur Ploesti en Roumanie en 1944. L'objectif des missions, les raffineries de pétrole qui fournissent les armées allemandes en carburant a été repéré, photographié et vous disposez de toutes les informations dans le livret fourni au cours de la préparation du raid. L'animation quelque peu poussive manque de réalisme, les graphismes sont repris de ceux du *C 64*. Le bruitage se réduit au ronronnement du moteur, mais comme le seul son qu'un *PC* soit capable de simuler correctement est le bruit changeant d'un moteur selon son régime, on ne va pas se plaindre ! Pour apprécier *B 24*, il faut être habité de deux passions simultanées : celle des wargames, celle des simulateurs de vol. Faute de quoi, ce logiciel qui exige un sérieux apprentissage risque de vous rebuter.
(Disquette SSI pour compatibles *PC*. La version *Commodore 64* de *B 24* a été testée dans *Tilt* n° 46 page 59.) D.S.

Type	***simulation de guerre***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	***C***

PEGASUS BRIDGE

Avant le débarquement

Cette simulation historique retrace une bataille menée en juin 1944 par la sixième division britannique aéroportée afin de préparer le débarquement des alliés en prenant le contrôle de ponts franchissant le canal de Caen. Les forces britanniques bénéficient d'un avantage initial, exactitude historique oblige, qui rend la victoire allemande difficile. Il faut en tenir compte lorsque l'on choisit son camp en début de partie, que l'on décide d'affronter l'ordinateur ou un partenaire de jeu. La bataille, d'une durée réelle de dix-huit heures, est ici divisée en trente-six tours correspondant cha- ▸



DECOUVREZ !

ENVIE DE NOUVELLES DÉCOUVERTES ... ENVOYEZ VOS ANCIENS LOGICIELS ET ÉCHANGEZ-LES CONTRE DE NOUVEAUX JEUX AVEC LE 1er CENTRE FRANÇAIS D'ÉCHANGE DU LOGICIEL DE JEUX. RENVOYEZ VITE LE COUPON CI-JOINT.

* POUR TOUTE COMMANDE OU ECHANGE DE 2 LOGICIELS OU PLUS.

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

Je souhaite recevoir
votre documentation sur le centre
d'échange BOOMERANG

TI 56

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

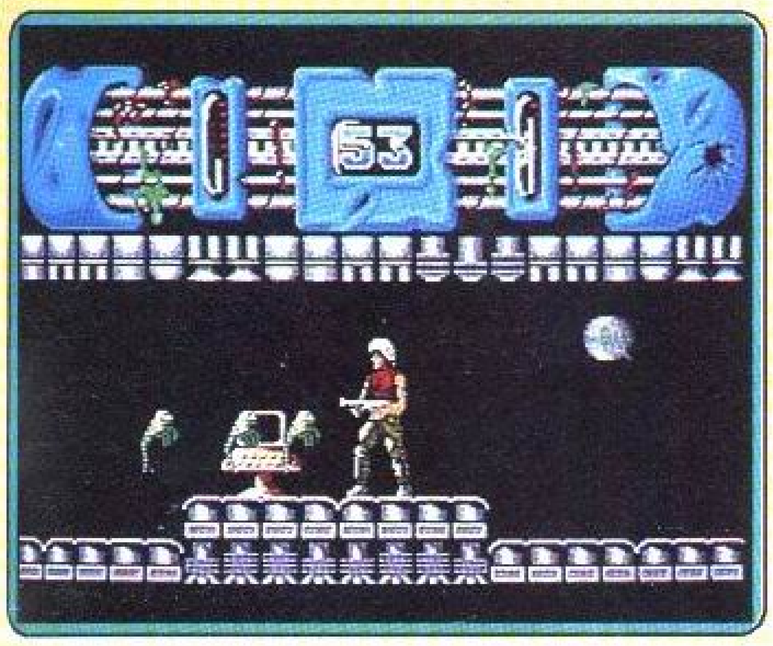
CODE POSTAL _____ VILLE _____

Matériel utilisé : AMSTRAD CPC ☐
COMMODORE 64 ☐ ATARI ST ☐

BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY CEDEX

cun à trente minutes de combat, mais la partie peut s'interrompre avant terme en cas de victoire.
Chaque tour comporte lui-même plusieurs phases : allocation des renforts et des soutiens (détermination des points d'arrivée des troupes au terme d'un tour), phase de commande (lancement des attaques, destruction de ponts, etc.), phases d'arrivée des renforts et des soutiens. Le lieu d'arrivée de ces derniers diffère parfois de celui fixé lors des phases d'allocation des troupes en raison d'événements imprévus, ce qui a pour effet d'introduire une certaine dose de suspens dans le déroulement du jeu. L'austérité de présentation du programme est typique des wargames, et les cartes sont peu lisibles. (Disquette PSS pour *Amstrad CPC*. Notice en français.) J.-P.D.

Type _____ ***wargame***
Intérêt _____ ***12***
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ –
Bruitage _____ ★
Prix _____

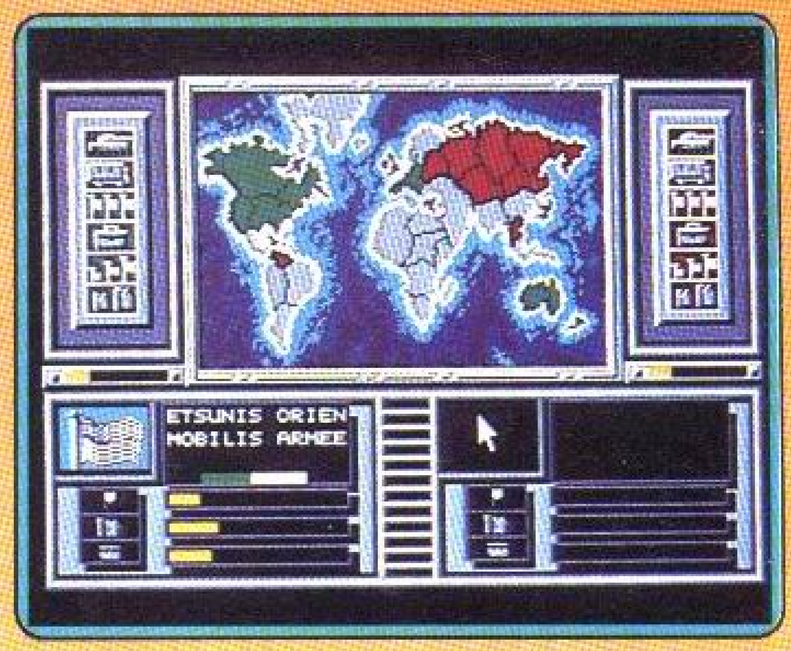


TRANTOR

Liberté chérie

Abandonné sur une planète étrangère, Trantor, le dernier « stromtrooper » doit lutter pour s'en échapper. Armé d'un lance-flammes il descend dans les profondeurs de la planète en combattant les aliens les plus bizarres. A chaque étage, il interroge un terminal d'ordinateur afin de se procurer une lettre de code. Lorsqu'il possède les huit lettres, il rentre le mot qu'elles composent dans l'ordinateur central afin de retrouver sa liberté.
Les graphismes réussis des versions huit bits ont été encore améliorés dans cette adaptation. En revanche, la bande sonore reste toujours aussi pauvre. L'action est rapide et prenante, il faut foncer car le temps joue contre vous. Un seul défaut : le jeu est un peu trop facile et on parvient vite à la fin du programme. Un bon jeu d'action. (Disquette Go pour *Atari ST*.) A.H.-L.

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



POWER STRUGGLE

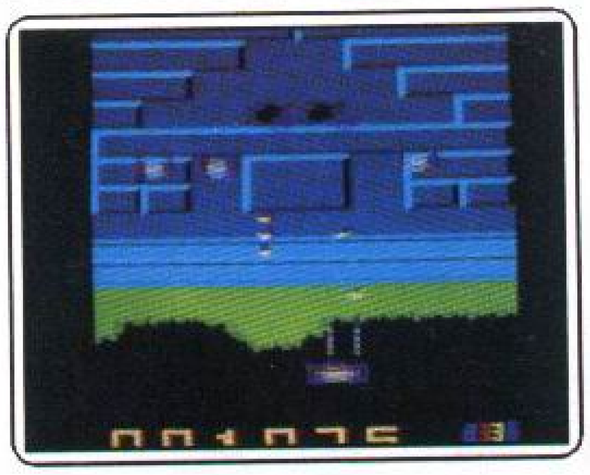
Les superpuissants

Ce logiciel est un jeu de stratégie très classique où les deux superpuissances de notre siècle s'affrontent plus directement que dans la réalité. Le jeu peut se jouer en solitaire où à deux et un temps limite est fixé pour chaque tour. L'écran vous présente une carte du monde divisée en deux blocs : l'Ouest, dont le chef de file sont les USA et l'Est, dominé par l'URSS.
Une série d'icônes vous permet d'attaquer, renforcer, influencer un pays ou construire des usines chez des voisins amis.
Bref, vous utilisez tous les moyens économiques, politiques, militaires et financiers pour dominer votre adversaire. Un jeu simple mais sans profondeur ni originalité où vous risquez fort de vous ennuyer ferme. A déconseiller. (Disquette PSS pour *Atari ST* avec notice en français.) D.B.

Type _____ ***stratégie***
Intérêt _____ ***8***
Graphisme _____ ★★
Animation _____ –
Bruitage _____ –
Prix _____ ***B***

Pour prendre connaissance des dernières nouveautés arrivées à la rédaction de *Tilt*, consultez impérativement la rubrique « Coup de cœur-Coup de gueule » sur le **36 15 TILT**. Cette prise de contact rapide vous permettra de connaître en quelques minutes l'avis des rédacteurs de *Tilt* sur les tout nouveaux logiciels de jeu bien avant la parution des critiques dans le journal. Pour prendre une longueur d'avance, tapez **36 15 TILT** puis au sommaire Cœur + Envoi.

COUP D'OEIL



Warhawk

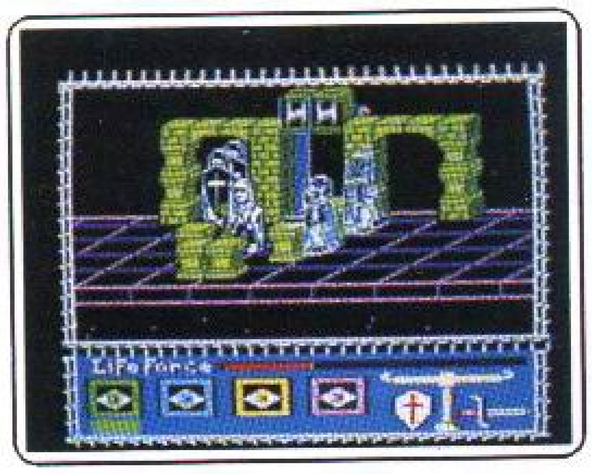
Les programmes de ce type ont pris un coup de vieux depuis la sortie de *Goldrunner* sur *Amiga*. L'animation est assez lente mais le survol de la planète n'a rien d'une promenade : il faut éviter les astéroïdes hostiles et tirer sur tout ce qui bouge. Les graphismes sont corrects, compte tenu de la machine. (Cassette Firebird pour *Amstrad CPC*. Notice en anglais.) J.-P.D.

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

The Seven Cities of Gold

Tout commence par le recrutement d'un équipage, l'achat d'un navire et d'une cargaison... Ensuite, il s'agit de prendre la mer et de rechercher le nouveau monde. Commercialisé sur *C 64* et *Apple* début 85, la version *Amiga* n'innove pas. Pauvreté des graphismes, de la bande son et de l'animation. Dommage ! (Disquette Electronic Arts pour *Amiga*.) O.H.

Type _____ *wargame/commerce*
Intérêt _____ *10*
Graphisme _____ ★★
Animation _____ –
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *B*



Rasputin

Ancien mais amusant, ce jeu vous fait explorer des décors simples en 3D d'inspiration médiévale. A travers plusieurs mondes, vous maniez l'épée comme le bouclier pour affronter des chevaliers en armure et capter les pouvoirs magiques de certaines pierres. Les combats manquent de précision. (Cassette Firebird pour *Amstrad CPC*. Notice en français.) J.-P.D.

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

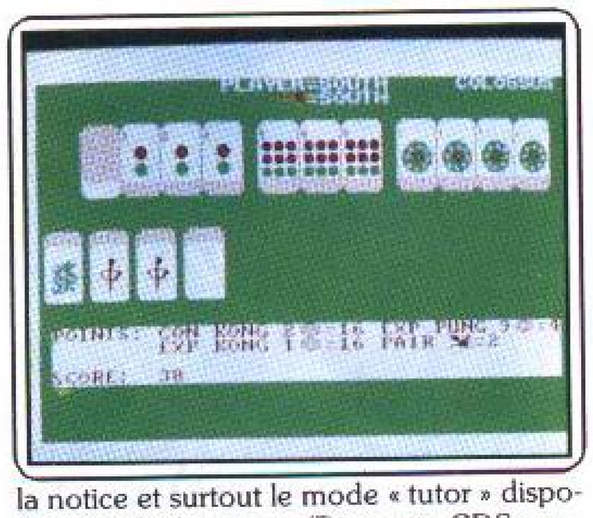
Frost Byte

Une créature qui ressemble à un ressort doit s'échapper des cavernes où errent des monstres divers. Au passage il faut également libérer cinq prisonniers. Un jeu sympathique, mais qui manque d'originalité. Comme la version sur *ST*, son principal défaut repose sur une réalisation indigne des seize bits. (Disquette Microvalue pour *Amiga)* A.H.-L.

Type _____ *plates-formes*
Intérêt _____ *11*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *B*

Colossus Mah Jong

La version *PC* de ce soft est identique à celle testée sur *Commodore 64* dans *Tilt* n° 53. Proche du bridge dans sa conception, le jeu profite d'une variété de cartes ou figures appréciable. Sa prise en main sera, quant à elle, facilitée par la clarté de la notice et surtout le mode « tutor » disponible sur la disquette. (Disquette CDS pour *PC* et compatibles.) O.H.



Type _____ *réflexion/jeu de cartes*
Intérêt _____ *12*
Graphisme _____ ★★
Animation _____ –
Bruitage _____ –
Prix _____ *B*

Gunsmoke

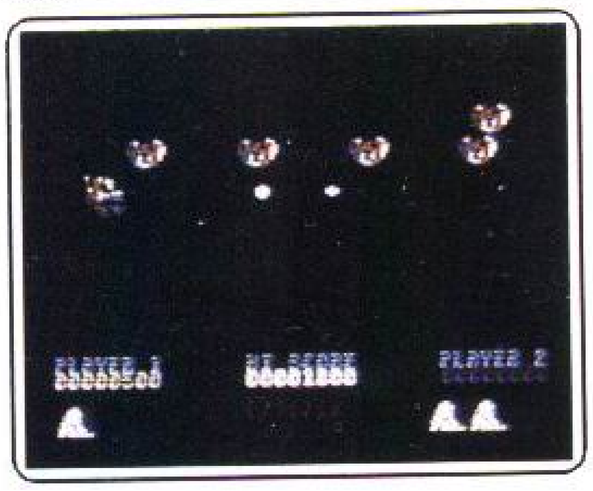
Petite partie de « tir à gogo » sur fond de western. Un seul atout, un graphisme coloré et varié, pour beaucoup de défauts, animation sautillante, scrolling saccadé et risque de « bug » annoncé dans la notice pour certaines épreuves ! Décrit sur la jaquette comme l'un des meilleurs hits de Capcom, tout le monde peut se tromper... (K7 Capcom pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type _____ *action/tir*
Intérêt _____ *6*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ *B*

Moon Patrol

Ce programme est une reprise d'un jeu de salles d'arcade assez ancien. Hélas, la réalisation est indigne de l'*Atari ST* car elle est nettement inférieure à celle de l'*Atari 800 XL*. C'est dommage de maltraiter ainsi un ancêtre qui aurait pu connaître une nouvelle jeunesse et nous offrir de bonnes heures de jeu. (Disquette Databyte pour *Atari ST)*. A.H.-L

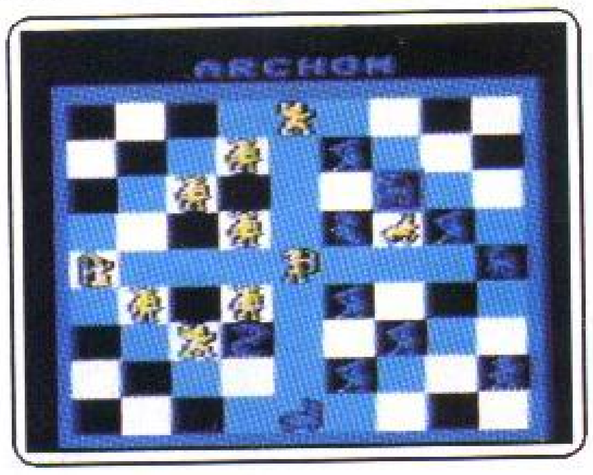
Type _____ *arcade*
Intérêt _____ *8*
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*



Sidewize

Un « shoot them up » assez classique qui vous propose de combattre des aliens agressifs dans quatre univers. L'action très répétitive et le manque de variété de vos ennemis lasse rapidement. Le seul véritable intérêt de ce programme c'est la possibilité de jouer à deux simultanément, ce qui rend ce jeu plus attrayant. (K7 Firebird pour *C 64)* A.H.-L

Type _____ *shoot them up*
Intérêt _____ *8*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *B*



The Archon Collection

Deux grands classiques du jeu sur micro. Habile compromis entre la réflexion, la magie, la mythologie et le jeu d'action, *Archon* nous avait déjà époustouflé, le voici de nouveau accompagné de *Archon II* qui dispose de monstres supplémentaires et de quatre niveaux de bataille (eau, feu, air et terre). Magique... (Disquette Electronic Arts pour *C 64*.) E.C.

Type _____ *action/réflexion*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *B*

Fruit Machine Simulator

Un programme qui vous permet de tenter votre chance avec les machines à sous. Les gains sont fonction des combinaisons entre les différents fruits et symboles obtenus. Ce logiciel n'est pas mal fait, mais on a bien du mal à se laisser prendre à ce jeu qui perd l'essentiel de son charme sur micro-ordinateurs. (Cassette Code Masters pour *Commodore 64*.) A.H.-L.

Type _____ *jeu de hasard*
Intérêt _____ *7*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*

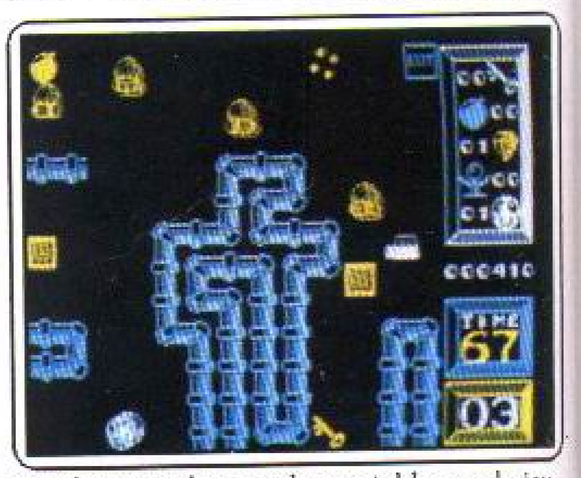
The Hunt For Red October

Ce simulateur de combat sous-marin met en place un tableau de bord précis et complet (cf. *Tilt* 52). Le maniement du submersible et la stratégie des attaques sont bien traitées. Malheureusement la pauvreté des vues extérieures (carte, radar, périscope) ne parvient pas toujours à tenir le joueur en haleine. (K7 Argus Press pour *Amstrad CPC*.) O.H.

Type _____ *simulateur de combat sous-marin*
Intérêt _____ *13*
Graphisme _____ ★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *B*

I Ball 2

Prisonnière de son inertie et des lois de la pesanteur, renvoyée par des rebonds incontrôlables, votre boule ne tarde jamais à exploser au contact d'objets malfaisants. Votre capacité de riposte — l'envoi de poissons — est faible, ce qui rend difficile l'exploration des nombreux tableaux du jeu. (Cassette Firebird pour *Amstrad CPC*. Notice en anglais.) J.-P.D.



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

STARSOFT

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

MINITEL
– 10 % SUR TOUS NOS PRODUITS !
3615 - Tapez CLUBTEL*STAR
- DES NOUVEAUTES CHAQUE JOUR SUR TOUTES MACHINES
- LES HITS-PARADES PAR ORDINATEUR
- DES LISTES DE TITRES SELECTIONNES
- DES PROMOTIONS A PRIX ECRASES
- LA MESSAGERIE
- LA RUBRIQUE INFORMATIONS
- PASSEZ VOS COMMANDES PAR MINITEL ET GAGNEZ 10 % !!

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*

JUILLET ET AOUT : FRAIS DE PORT = 0 F

AMSTRAD

* NOUVEAUTES

* 6-PACK VOL. 3	95 F	145 F
ADVENCED ART STUDIO		259 F
ADVENCED MUS. SYSTEM		325 F
ALBUM UBI	169 F	205 F
ARCADE ACTION	109 F	189 F
ARCADE FORCE FOUR	99 F	215 F
ARKANOID 2	99 F	159 F
* ARTIC FOX	149 F	169 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE		205 F
* BARD'S TALE	149 F	199 F
* BEYOND THE ICE PALACE	99 F	139 F
BLOOD VALLEY	115 F	159 F
BOB MORANE (Jung. ou Chevalerie ou S.F.)	235 F	239 F
BUBBLE BOBBLE	95 F	159 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	115 F	159 F
CHAIN REACTION	95 F	149 F
CHAMPIONSHIP SPRINT	99 F	159 F
CHARLIE CHAPLIN	99 F	159 F
CONSPIRATION	149 F	195 F
CORPORATION	105 F	159 F
CRASH GARRET		209 F
CRAZY CARS	129 F	165 F
CYBERNOID	99 F	135 F
DEFI AU TAROT		169 F
ENLIGHT. DRUID II	95 F	159 F
* E.X.I.T.	135 F	175 F
FER ET FLAMME		265 F
GABRIELLE	119 F	155 F
GAUNTLET II	115 F	165 F
GEE BEE AIR RALLY	105 F	159 F
GOLD HITS III	109 F	189 F
GOLDEN 7		135 F
GOTHICK	105 F	169 F
GUNSMOKE		149 F
HAN D'ISLANDE		199 F
HURLEMENTS		159 F
IKARI WARRIORS	99 F	129 F
* IMPOSSIBLE MISSION II	99 F	149 F
JINXTER		199 F
KARNOV	105 F	159 F
L'AFFAIRE SANTA FE		199 F
L'ANGE DE CRISTAL	139 F	215 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD		219 F
L'ŒIL DE SET	135 F	175 F
LA CH. DE GROTEMBURG	125 F	169 F
LA COLLECTION KONAMI	99 F	189 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LE JEU DU ROY	105 F	159 F
* LE MESSIE (Compil. intégral)		389 F
LE MAITRE DES AMES		175 F
LE MANGE-CAILLOUX	99 F	155 F
LA MARQUE JAUNE	265 F	265 F
LA PANTHERE ROSE	125 F	195 F
* LAZER TAG	99 F	159 F
LES GEANTS D'ARCADE	109 F	189 F
LES GREEMLINS	105 F	189 F
LES PASS. DU VENT I ou II	259 F	259 F
LES PRIVES	145 F	195 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
M'ENFIN (G. Lagaffe)	135 F	175 F
MASQUE PLUS		175 F
MINIPUT	109 F	169 F
* NEBULUS	109 F	169 F
NIGEL MANSELL	109 F	185 F
OUT RUN	105 F	159 F
OXPHAR		209 F
* PEGASUS	169 F	209 F
* PEUR SUR AMYTIVILLE	125 F	159 F
PIRATES		159 F
PLATOON	89 F	129 F
POWER PLAY	105 F	159 F
PREDATOR	109 F	159 F
PROFESSION DETECTIVE		249 F
QIN		259 F
QUAD	145 F	195 F
RAMPAGE	99 F	159 F
ROLLING THUNDER	109 F	159 F
SIDE ARMS	99 F	149 F
SPACE RACER	145 F	189 F
SPY VS SPY TRILOGY	109 F	169 F
SUPER HITS N° 2 (Océan)	119 F	165 F
SUPER STAR SOCCER	105 F	155 F
TEN GREAT GAMES II	115 F	
TETRIS	99 F	145 F
THE ARCHON COLLECTION	149 F	199 F
* THE FURY	NC	NC
THE HUNT OF RED OCTOBER	145 F	179 F
TOP 10 ELITE	99 F	149 F
TRESORS D'US GOLD	115 F	159 F
TRIVIAL POURSUIT 6000		285 F
TRIVIAL POURSUIT 3000	195 F	
FICHIER SUP. TP 3000	115 F	
* TROUBADOURS (jeu éduc.)	175 F	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
* V 2		165 F
VAMPIRE EMPIRE	125 F	195 F
VENON STRIKES BACK	99 F	149 F
VIXEN	109 F	169 F

ATARI ST

UTILITAIRES

ADVENCED ART STUDIO	245 F
BECKER TEXT	675 F
CALCO ou DATA ou TEXTOMAT	369 F
CALCOMAT PLUS	699 F
COMPILATEUR GFA BASIC	285 F
DEGAS ELITE	285 F
EMULATOR PC DITTO	785 F
FIRST WORD PLUS	995 F
GFA BASIC	385 F
INTERPRETEUR C	389 F
LATTICE C	895 F
LE REDACTEUR	475 F
MUSIC STUDIO	345 F
MUSIC CONSTRUCTION SET	279 F
PROFIMAT	425 F
SUPERBASE	849 F
SUPERBASE PRO	2.295 F

LIVRES

102 PROGRAMMES POUR ST	159 F
BIBLE DU 520 ST	199 F
BIEN DEBUTER AVEC LE ST	139 F
FLIGHT SIMULATOR CO-PILOT	150 F
GRAPHISME EN 3 D	179 F
GRAPHISME EN GFA	235 F
LE LIVRE DU GFA	199 F
LIVRE DU GEM GFA-ASS.	185 F
LIV. DU LECT. DE DISK ATARI	179 F
LIV. DU LECT. DE DISK + DISK	299 F
PEEKS ET POKES DU ST	139 F
PROGRAM. EN BASIC SUR ST	195 F
PROG. EN ASS. 68000 SUR ST	145 F
SOS BASIC GFA	145 F

JEUX

ALBUM EPYX	229 F
AMERICAN POOL	115 F
* ARMAGEDON	NC
* ASTRO 2001 (Astronomie)	489 F
* B 24	NC
* BAD CAT	199 F
BALANCE OF POWER	215 F
BARD'S TALE	279 F
BATTLE SHIPS	149 F
* BEYOND THE ICE PALACE	175 F
BLACK LUMP	209 F
BLUE WAR 3	235 F
* BOB MORANE : OCEAN	199 F
BOBO	249 F
BUBBLE GHOST	185 F
BUGGY BOY	199 F
CAPTAIN AMERICA	199 F
CARRIER COMMAND	259 F
CHESS MASTER 2000	239 F
* COLONIAL CONQUEST	299 F
CRASH GARET	249 F
CRAZY CARS	229 F
DEFENDER OF THE CROWN	269 F
DEFLECTOR	199 F
DEJA VU	299 F
DONJON MASTER	259 F
ENDURO RACER	189 F
* EXPLORA	335 F
* EXTENSOR	125 F
* FER ET FLAMME	299 F
FLIGHT SIMULATOR II	345 F
* FOUNDATIONS WASTE	239 F
* G.I.G.N. (Opération Jupiter)	199 F
* GAUNTLET II	199 F
GOLDRUNNER 2	199 F
GUNSHIP	245 F
* HOLLYWOOD POCKER	105 F
IKARI WARRIORS	149 F
IMPOSSIBLE MISSION II	335 F
INDY 500	145 F
* IRON LORD	289 F
IZNOGOUD	245 F
* KING OF CHICAGO	NC
KNIGHTMARE	209 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANGE DE CR. (s. CRAFTON)	229 F
* L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ARCHE DU CAP. BLOOD	285 F
* L'ŒIL DE SET	249 F
* LE MAITRE DES AMES	249 F
* LEATHERNECK	205 F
* LEGEND OF SWORD	
LES PASS. DU VENT N° 1 ou 2	269 F
* LORD OF CONQUEST	199 F
MACH III	199 F
MANHATTAN DEALER	255 F
MANOIR DE MORTEVILLE	175 F
MASQUE PLUS	249 F
* MASTERS OF THE UNIVERSE	199 F
OBLITERATOR	269 F
OUT RUN	199 F
* PEUR SUR AMYTIVILLE	259 F
PHANTASIE III	269 F
* PLAYHOUSE STRIPPOCKER	145 F
PREDATOR	265 F
* QIN	299 F
* QUESTRON II	NC
RETURN TO GENESIS	215 F
* REVENGE II	105 F
ROLLING THUNDER	195 F
SAPIENS	195 F
* SCREAMING WINGS	159 F
* SHILOH	NC
* SHUFFLEBOARD	115 F
* SINBAD	NC
SLAP FIGHT	215 F
SPACE QUEST II	269 F
SPACE RACER	199 F
SPITFIRE 40	255 F
* ST WARS	259 F
* STAC	399 F
* STARFLEET	249 F
* STELLAR CRUSADE	NC
TETRIS	199 F
TEST DRIVE	265 F
* THE ENFORCER	145 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	245 F
* THUNDERCATS	
* TIME AND MAGIK	209 F
* TOP GUN	159 F
* TRANTOR	189 F
TRIVIAL POURSUIT	279 F
U.M.S.	265 F
UNINVITED	255 F
VAMPIRE EMPIRE	215 F
* VIXEN	195 F
VOY. AU CENT. DE LA TERRE	235 F
VOYAGER 10	285 F
WAR GAMES CONST. SET	199 F
WARHAWK	125 F
* WARSHIP	NC
WESTERN GAMES	249 F
* ZOMBI	199 F

APPLE II
APPLE GS
MACINTOSH
ATARI 2600
ATARI XE-XL
SEGA
SPECTRUM

CONSULTER NOTRE CATALOGUE OU NOTRE SERVEUR MINITEL

AMIGA

ARCADES CLASSIQUES	225 F
AARGH	209 F
BAD CAT	199 F
BARD'S TALE II	249 F
BARBARIAN (Palace)	179 F
BATTLE SHIPS	199 F
BMX SIMULATION	169 F
BUBBLE GHOST	249 F
CAPONO	339 F
CLEVER AND SMART	249 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DELUXE PAINT II	765 F
EXPLORA	335 F
EXTENSOR	135 F
FERRARI FORMULA ONE	269 F
FLIGHT PACK 737	105 F
GARRISON 2	249 F
GAUNTLET	275 F
GEE BEE AIR RALLY	215 F
HOLLYWOOD POCKER	105 F
INDY 500	155 F
JET	399 F
JINKS	265 F
KING OF CHICAGO	326 F
LA GUERRE DES ETOILES	219 F
MACH III	219 F
MANHATTAN DEALER	259 F
OBLITERATOR	275 F
PASSAGERS DU VENT N° 1 + 2	299 F
PLAYHOUSE STRIPPOCKER	155 F
POWER PLAY	209 F
RETURN TO ATLANTIS	199 F
ROCKET RANGERS	299 F
SARGON III	345 F
SKY-FOX II	199 F
SPACE RACER	199 F
STAR FLEET	249 F
STELLAR CONFLICT	355 F
THE THREE STOOGES (F)	299 F
THEXDER	295 F
TIME AND MAGIK	209 F
VAMPIRE EMPIRE	249 F
VOYAGE AU CENT. DE LA TERRE	249 F
WESTERN GAMES	249 F
WIZBALL	265 F

COMMODORE

6-PACK VOL. 3	105 F	169 F
APOLLO 18	125 F	189 F
ARKANOID 2	99 F	149 F
ARTIC FOX	109 F	175 F
BARD'S TALE I	109 F	275 F
BARD'S TALE II		275 F
BARD'S TALE III		199 F
BEYOND THE ICE PALACE	99 F	125 F
BLACK LAMP	105 F	149 F
CHUCK YEAGER	125 F	199 F
DARK CASTLE		315 F
DEFENDER OF THE CROWN	129 F	149 F
DEJA VU		165 F
GEE BEE AIR RALLY	99 F	159 F
GUTZ	79 F	119 F
JINKS	99 F	125 F
KING OF CHICAGO		NC
LA COLLECTION KONAMI	99 F	189 F
LAZER TAG	99 F	125 F
LORD OF CONQUEST	125 F	185 F
NIGEL MANSELL	109 F	169 F
NIMITZ	109 F	169 F
OUTZ	79 F	119 F
PACLAND	105 F	145 F
PANZER STRIKE		299 F
PATTON		159 F
PEGASUS	115 F	169 F
POWER AT SEE	169 F	169 F
QUESTRON II		199 F
ROCKET RANGERS		NC
S.D.I.		NC
SAMOURAI WARRIOR	99 F	149 F
SINBAD		NC
SKYFOX II		175 F
SONS OF LIBERTY		199 F
STARFLEET		169 F
THE FURY	NC	NC
THE THREE STOOGES		NC
THE TRAIN	115 F	165 F
TIME AND MAGIK		155 F
UNITRAX	109 F	169 F
VAMPIRE EMPIRE	105 F	135 F
VENON STRIKES BACK	99 F	149 F
VIXEN	115 F	175 F
VOYAGER		169 F
ZOMBI		175 F

IBM PC ET COMPATIBLES PC 1512

	5"1/4	3"1/2
20000 LIEUES S/LES MERS	199 F	199 F
ALBUM EPYX	269 F	269 F
ASTRO 2001 (Astronomie)	455 F	
B 24	299 F	
BALANCE OF POWER	259 F	355 F
BARD'S TALE	279 F	279 F
BOBO	199 F	
CHARLIE CHAPLIN	279 F	
CHESS MASTER 2000	295 F	295 F
CHUCK YEAGER	295 F	329 F
CRASH GARRET	299 F	299 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F	299 F
DEFI AU TAROT	199 F	
DELUXE PAINT II	995 F	
DESTROYER	199 F	199 F
DRILLER	225 F	
FALCON	385 F	
GUNSHIP	259 F	259 F
IKARI WARRIOS	199 F	
IMPOSSIBLE MISSION II	215 F	335 F
JET	399 F	399 F
LE MAITRE DES AMES	249 F	249 F
LES 3 MOUSQUETAIRES	249 F	
LOCK-ON	339 F	
LORD OF CONQUEST	169 F	
MACH III	215 F	215 F
MANHATTAN DEALER	239 F	239 F
MARBLE MADNESS		259 F
MASQUE PLUS	265 F	265 F
PC GOLD HITS	209 F	265 F
PACK LES 3 BOB MORANE	399 F	
PEGASUS	249 F	
PHANTASIE III	295 F	
PLAYHOUSE STRIPPOCKER	145 F	
QIN	299 F	299 F
RINGS OF ZILFIN		295 F
ROADWAR 2000		299 F
SKY-FOX II	249 F	
SPACE QUEST II	219 F	
SPACE RACER	199 F	199 F
STAR FLEET	249 F	
STRIPPOCKER II	189 F	
TEST DRIVE		295 F
THE ENFORCER	145 F	
U.M.S.	245 F	245 F
VOY. AU CENT. DE LA TERRE	235 F	
ZOMBI	249 F	249 F

MSX

BMX SIMULATOR	59 F
CALIFORNIA GAMES	105 F
CLUEDO	125 F
CRAZY CARS	249 F
DYNAMITE DAN	115 F
ELITE	115 F
GUNSMOKE	99 F
INDIANA JONES	99 F
INHERITANCE	115 F
KNIGHTMARE	169 F
MICRO-SCRABBLE	125 F
NEMESIS II	195 F
PENGUIN ADVENTURE	169 F
ROAD FIGHTER	169 F
SALAMANDER	229 F
STORM BRINGER	69 F
SUPER COBRA	189 F
THE GOONIES	169 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	145 F
THE MAZE OF GALIOUS	169 F
TREASURE OF USAS IMSX 2)	229 F
TUER N'EST PAS JOUER	99 F
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	179 F

PCW

ACT 1 (9512)	639 F
BOB WINNER	219 F
COMPT. ALIENOR (8512 et 8256)	799 F
COMPTABILITE ALIENOR (9512)	855 F
DAMOCLES (9512)	1.395 F
LOCOSCRIPT 2 (8256 et 8512)	349 F
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
RUBIS (logiciel de gest. en franç.)	499 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TETRIS	199 F
TOMAHAWK	149 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

CONTACTEZ-NOUS POUR CONNAITRE LES NOUVEAUTES ET LES AUTRES TITRES

PERIPHERIQUES

ACCELERATEUR SEGA	165 F
BOITES RANG. DISQ. SERRURE :	
- pour 10 DK 3" et 3"1/2	55 F
- pour 40 DK 3" et 3"1/2	100 F
- pour 80 DK 3" et 3"1/2	150 F
- pour 50 DK 5"1/4	110 F
- pour 100 DK 5"1/4	165 F
CABLE IMPRIM. CENTRONICS PC	79 F
CABLE PRISE PERITEL :	
- AMIGA	145 F
- ST	129 F
CAISSON POUR CLAVIER	599 F
DISQUETTES VIERGES : - 3"	250 F
- 3"1/2	155 F
- 5"1/4	95 F
DOUBL. DE JOYSTICK CPC (en V)	79 F
HOUSSES : - 464 ou 6128	115 F
- 8256 ou PC 1512	189 F
- 520 ST	149 F
- 1040 ST	189 F
KIT DE NETT. 3" ou 3"1/2 ou 5"1/4	80 F
LUNETTES 3D SEGA	650 F
TAPIS SOURIS	75 F

MANETTES

GUN-SHOT 1	59 F
LES 2	100 F
JY2 (double branchement)	59 F
LES 2	100 F
MANETTE PC + CARTE GRAPHIQUE	389 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II +	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
LES 2	219 F
SPEED KING SEGA	189 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO. TRANSPARENT	149 F
SWITCH JOY I (Tir rafale)	89 F
LES 2	159 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUBLE-PRISE	100 F
LES 2	170 F
THE BOSS	139 F
LES 2	249 F

THOMSON

AQUANAUTE			209 F	(8 9 9+)
BOB WINNER	155 F	(6 8)	215 F	(6 8 9+)
BOBO	145 F	(6)	199 F	(8 9 9+)
DEFI AU TAROT			195 F	
ENDURO RACER	149 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)
GAME OVER	155 F	(tous)	209 F	(8 9 9+)
GOLDEN 7			145 F	
GRAND PRIX 500	169 F	(6 8)	199 F	(6 8 9+)
KUNG FU	109 F	(tous)	139 F	(tous)
LA MARQUE JAUNE			249 F	(8 9 9+)
LES ATHLETES	145 F		199 F	
LES CAVERNES DE THENEBE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
MACH III	139 F	(6 8)	219 F	(6 8 9+)
MALETTE CREATION		ROM	579 F	(7 8 9 9+)
MALETTE COMMUNICATION			665 F	(8 9 9+)
OXPHAR	145 F	(5 6)	199 F	(8 9 9+)
QUAD	169 F	(6 8)	209 F	(6 8 9+)
STONE ZONE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
SLAP FIGHT	155 F	(tous)	209 F	(8 9 9+)
SPACE RACER	149 F	(6 8)	199 F	(6 8 9+)
WIZZBALL	149 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement
Notre catalogue sur simple demande

COMMANDEZ PAR MINITEL
3615 - Tapez CLUBTEL*STAR

Note : la parution de certains titres est prévue pour le courant du mois, nous ne nous tenons pas pour responsable d'un retard de parution.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM-TOM - Envoi recommandé par avion			+ 50 F		

Frais de Port	0 F
C. R.	
TOTAL	

Payez par Carte Bancaire

|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|

Date d'Expiration ..../.... *Signature :*

EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT.

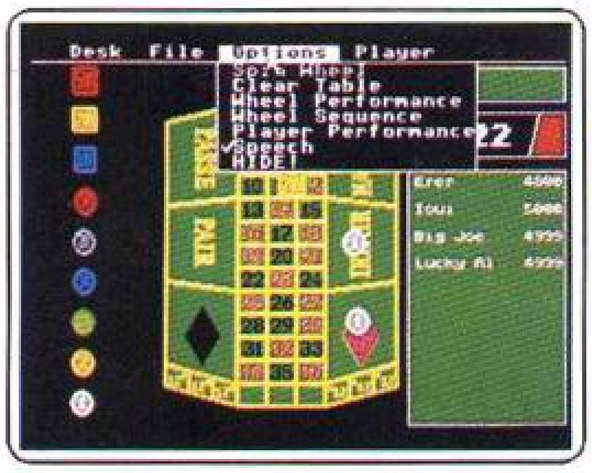
STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

NOM _____
Prénom _____
Adresse _____
Ville _____
Code postal _____ Tél. _____

MODE DE RÈGLEMENT
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement + **20 F** ☐
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

TILT 07/08/88

COUP D'ŒIL



Casino roulette

Si vous ne connaissez pas les plaisirs d'un casino, ce programme vous est destiné. En effet, toutes les subtilités de la roulette y sont présentes. Le logiciel tient automatiquement la comptabilité et la répartition des gains entre chaque joueur. Les graphismes sont simples mais efficaces, le tout est agrémenté de paroles digitalisées. (Disquette CDS Software pour *ST*.) E.C.

Type — *jeu de société*
Intérêt — *12*
Graphisme — ★ ★ ★ ★
Animation — ★ ★ ★
Bruitage — ★ ★ ★
Prix — *C*

Phantom Club

Votre mission : annihiler Zarg dont l'esprit commande à une bande de mutants. Le monde exploré est très vaste (550 salles) mais trop linéaire. Les graphismes 3D sont fins et l'animation fluide mais les couleurs sont mal choisies. Les bruitages restent très

simples en dehors d'une bonne musique de présentation sur plusieurs voix. (K7 Ocean pour *Spectrum*.) J.H.

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

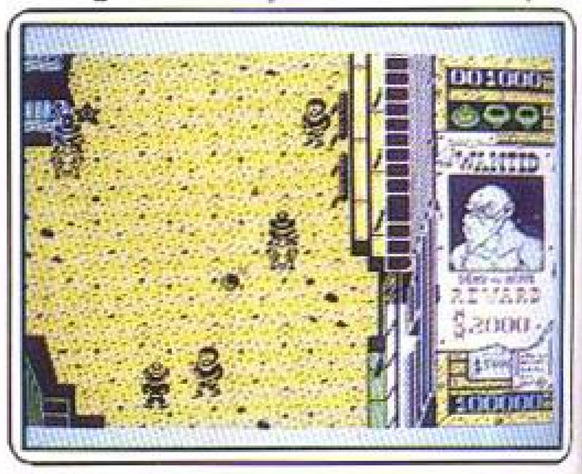
Nebulus

Dans la lignée des jeux de plates-formes, ce jeu est un chef-d'œuvre du genre. D'une qualité remarquable, tout à la fois fin, varié et humoristique. La version *CPC* n'a rien à envier à la version *C 64* (voir *Tilt* n° 51, p. 40) en ce qui concerne l'animation (rotations lisses de la tour) ou les graphismes. Un jeu original et beau. (K7 Hewson pour *Amstrad CPC*.) J.H.

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

Gunsmoke

Shérif sans peur, vous débarrassez la ville et ses environs de ses bandits. Ceux-ci débouchent de toutes parts et seules précision et rapidité vous permettront de survivre. Les graphismes des décors et des personnages sont moyens, l'animation quel-



conque et les bruitages guère convaincants. A réserver aux fous de la gachette. (K7 Go, pour *Spectrum*.) J.H.

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

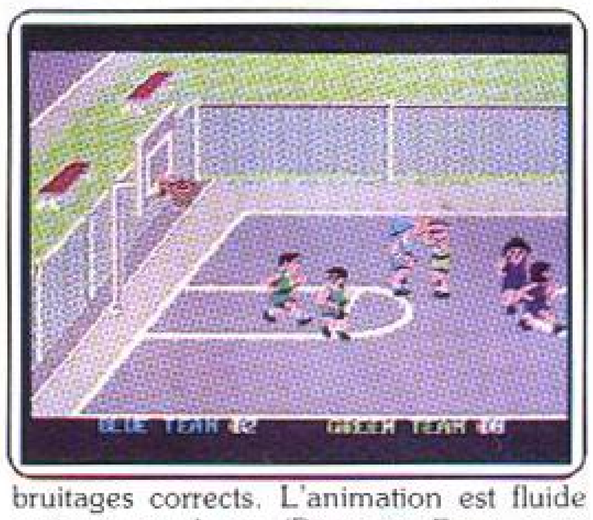
We are the Champions

Cette compilation est variée. *Super Sprint*, la course de voiture et *Renegade*, le combat de rue, ont déjà été testés sur *Spectrum*. Les trois autres adaptations sont excellentes : *Barbarian*, à l'animation superbe, *International Karate +*, version améliorée de ce grand classique et *Rampage* qui laisse libre cours à vos instincts destructeurs. (K7 Ocean, pour *Spectrum*.) J.H.

Type — *compilation-action*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★ ★ ★ ★
Animation — ★ ★ ★ ★ ★
Bruitage — ★ ★ ★ ★
Prix — *B*

Street Sports Basketball

Cette simulation de basketball se déroule sur divers terrains au choix (voir *Tilt* n° 53). Les deux équipes sont recrutées parmi les habitués du coin, qui se révèlent avoir tous une forte personnalité. Les graphismes sont excellents (double haute résolution) et les



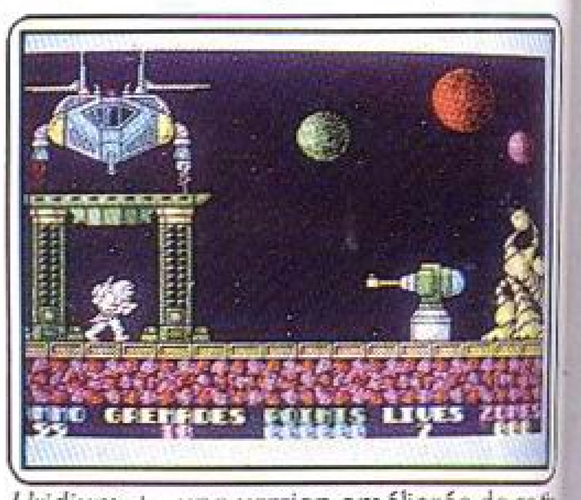
bruitages corrects. L'animation est fluide mais un peu lente. (Disquette Epyx, pour *Apple II*.) J.H.

Type — *basketball*
Intérêt — *15*
Graphisme — ★ ★ ★ ★ ★
Animation — ★ ★ ★ ★
Bruitage — ★ ★ ★
Prix — *D*

Gauntlet II

Vous incarnez l'un des quatre héros (guerrier, Walkyrie, magicien ou elfe) et pénétrez toujours plus profondément dans ce donjon aux monstres innombrables (voir *Tilt* n° 54). Les décors sont succincts mais les graphismes et l'animation des personnages agréables. Une bonne musique présente le jeu et les bruitages sont corrects. Un bon jeu. (K7 Atari, pour *Spectrum*.) J.H.

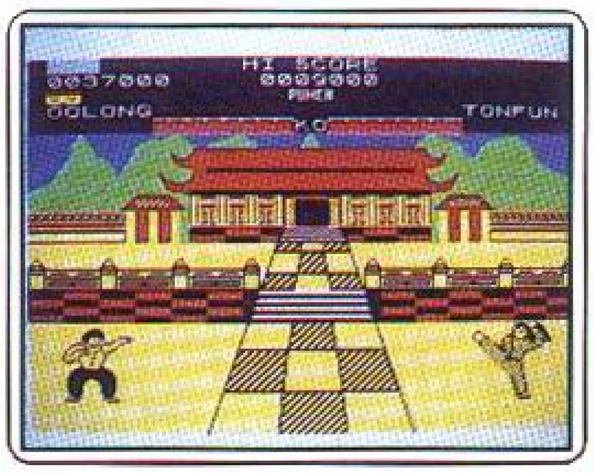
Type — *aventure-action*
Intérêt — *13*
Graphisme — ★ ★ ★ ★
Animation — ★ ★ ★ ★
Bruitage — ★ ★ ★
Prix — *B*



Four Smash

Cette compilation de quatre titres d'action simple ou mêlée d'aventure est bien choisie. Les jeux sont de qualité : *Zynaps*, un excellent combat spatial ; *Exolon*, un jeu d'aventure-action aux graphismes superbes ; *Ranarama*, le grand classique, et enfin *Uridium +*, une version améliorée de ce ti spatial. Quatre bons jeux pour un prix ajusté. (K7 Hewson, pour *Spectrum*.) J.H.

Type — *compilation-action*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★ ★ ★ ★
Animation — ★ ★ ★ ★
Bruitage — ★ ★ ★
Prix — *B*



Konami Coin-Op Hits

Cette compilation de cinq titres *(Green Beret, Mikie, Yie Ar-Kung-Fu, Hyper Sports* et *Ping-Pong)* n'est en fait qu'un sous-ensemble d'une autre compilation *(Konami Arcade Collection)* testée dans les Tubes de ce numéro. Vu la faible différence de prix, son achat ne se justifie pas, à moins que vous ne disposiez déjà des autres titres. (K7 Imagine, pour *Spectrum*.) J.H.

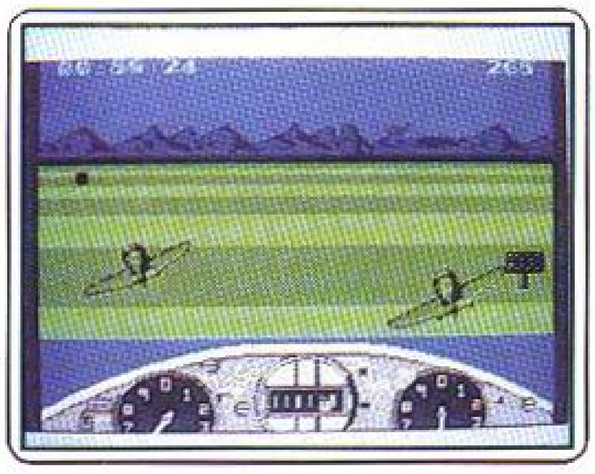
Type — *compilation-action*
Intérêt — *12*
Graphisme — ★ ★ ★ ★
Animation — ★ ★ ★
Bruitage — ★ ★ ★
Prix — *B*

Apocalypse

1995 : sous vos ordres, les USA et les forces de l'OTAN attaquent l'URSS à coup d'armes chimiques, bactériologiques et nucléaires. Pour contrer la riposte, vous disposez du bouclier spatial américain, au fonctionnement capricieux. On ne se plain-

dra pas trop du manque de réalisme qui caractérise ce wargame. (Disquette Ere Informatique pour *Amstrad CPC*.) J. P.D.

Type — *wargame*
Intérêt — *10*
Graphisme — ★ ★ ★
Animation — ★ ★
Bruitage — ★ ★
Prix — *C*



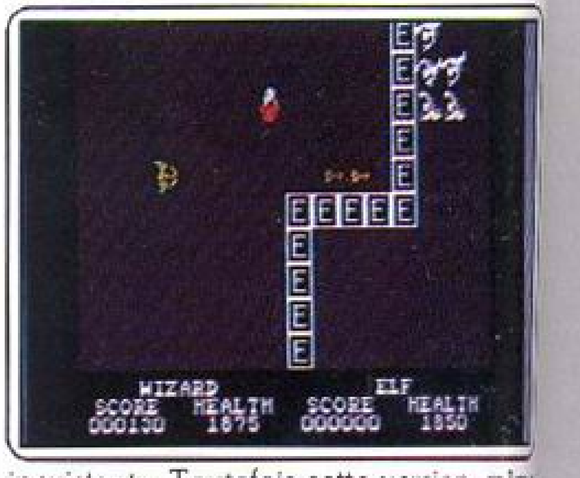
Gee Bee Air Rally

Vous pilotez un vieux coucou sur un parcours balisé au sol (voir *Tilt* n° 52). Cette adaptation est très correcte. Les décors ne sont pas très variés mais les graphismes sont fins et l'animation particulièrement fluide et rapide. Une petite musique présente le jeu mais les bruitages de moteur ne sont pas convaincants. (K7 Activision pour *Spectrum*.) J.H.

Type — *course d'avions*
Intérêt — *15*
Graphisme — ★ ★ ★ ★
Animation — ★ ★ ★ ★ ★
Bruitage — ★ ★ ★
Prix — *B*

Gauntlet

L'adaptation *GS* de ce succès est, malheureusement, plus que décevante. En effet, Mindscape a repris la version *II e/c* au lieu de récrire le programme totalement pour le *GS*. Résultat, bien qu'en super haute résolution, les sprites sont minuscules, les sons



inexistants. Toutefois cette version, même mal réalisée, reste amusante. (Disquette Mindscape pour *Apple II GS*.) F.H.

Type — *acti*
Intérêt — *1*
Graphisme — ★ ★
Animation — ★ ★
Bruitage — ★
Prix — *C*

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

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

SOLDES folles!

de -10% à -20% sur **ATARI** et **AMIGA**
de -20% à -50% sur **jeux** et **utilitaires**
de -15% à -25% sur les **périphériques**
de -10% à -15% sur la **librairie**

waooh!

OUVERT 7 Jours / 7
365 Jours / An

POUR TOUTES COMMANDES OU DEMANDES DE CATALOGUES:
16 (1) 42 27 16 00

PROMOTIONS VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Cartouches en rafales dans l'empire des consoles

ZILLION II

Ce nouvel épisode de la série est aussi passionnant que le précédent. Dans *Zillion* l'action était constamment entrecoupée par la recherche des codes d'accès, ce qui faisait l'originalité de cet excellent programme. En revanche, il n'y a aucun temps mort dans cette nouvelle version. L'accent est mis sur une action époustouflante qui vous emporte dès les premiers instants de jeu.

Chevauchant une moto et armé du fameux pistolet à laser Zillion, vous foncez à toute allure dans les couloirs de la base ennemie. Vous abattez les soldats qui tentent de vous barrer le chemin et vous faites sauter votre moto pour détruire des robots volants. Tout cela va très vite et vos réflexes sont mis à rude épreuve. Mais il ne faut pas pour autant oublier de ramasser au passage des blocs qui vous procurent des équipements, très utiles par la suite. L'un d'entre eux transforme votre véhicule en une sorte de réacteur qui vous permet de voler. Il est souhaitable d'effectuer cette transformation le plus vite possible car elle facilite beaucoup votre progression.

Dans le second niveau vous continuez, à pied cette fois, l'exploration du complexe ennemi en prenant garde aux nombreux gardiens qui vous guettent dans chaque salle. Cette seconde partie est un excellent jeu de plates-formes dans lequel vous sautez au-dessus du vide, vous empruntez des ascenseurs et essayez de découvrir des salles secrètes. Les graphismes, fins et colorés, sont particulièrement réussis et bénéficient d'une animation aussi fluide que rapide. La grande qualité de la réalisation de ce programme contribue pour beaucoup à sa réussite. *Zillion II* est l'un des meilleurs jeux d'action sur console. Un must. (Cartouche Sega pour console Sega.) A.H.-L.

Type _____ *action*
Intérêt _____ *17*
Graphisme _____ ★★★★★★
Animation _____ ★★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★★
Prix _____ *C*

ALESTA

Les consoles ne sont pas très riches en shoot them up, aussi les amateurs du genre se réjouiront-ils de l'arrivée de ce programme. Le scénario, des plus classiques, vous fait affronter des escadrilles de vaisseaux ennemis au-dessus d'une planète qui défile en un scrolling vertical. Dans le premier niveau on en vient assez facilement à bout, mais par la suite les choses se compliquent. Heureusement vous pilotez un vaisseau évolutif et il vous est possible d'augmenter considérablement votre armement grâce à des pastilles que vous ramassez au passage.

Le point fort de ce programme réside dans l'efficacité et la variété de ces équipements supplémentaires. De plus, certains d'entre eux sont particulièrement spectaculaires, comme par exemple celui qui a pour effet de tirer des boules d'énergie en tous sens pour détuire vos adversaires. Les graphismes sont agréables, avec des décors réussis, surtout dans les niveaux supérieurs. Les sprites sont assez banals mais ils bénéficient d'une animation de qualité. Un honnête shoot themp up. (Cartouche Sega pour console Sega.) A.H.-L.

Type _____ *shoot themp up*
Intérêt _____ *12*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *C*

WORLD RUNNER 3D

Vous partez à l'assaut du système solaire 517 pour combattre Grax et ses sept frères, qui sont à la tête d'une armée de créatures de toutes sortes. Il faut traverser chacun des huit mondes qui composent cet univers en détruisant les reptiles géants qui en défendent l'accès.

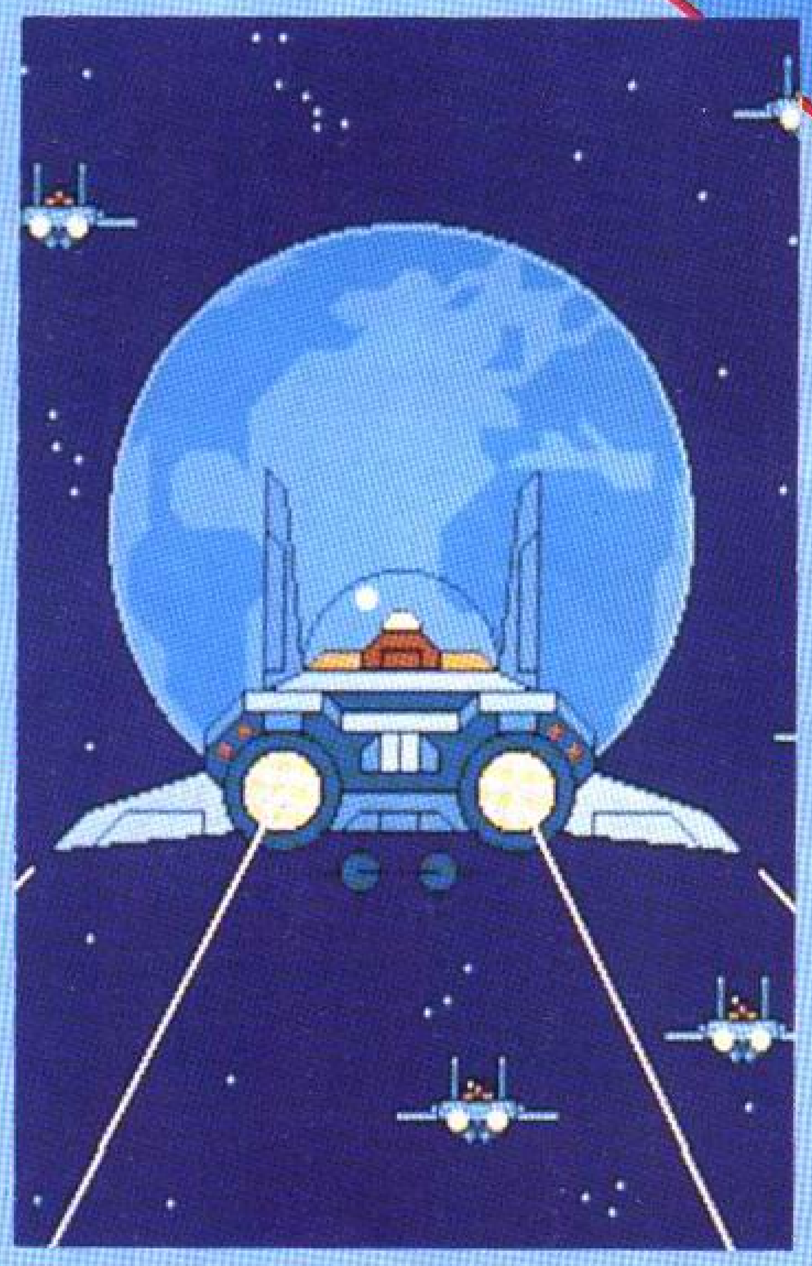


Illustration Jérôme Tesseyre

L'action est vue en 3D et votre personnage court en détruisant tout sur son passage et en ramassant certains objets qui lui donnent des pouvoirs nouveaux, des bonus ou des vies supplémentaires.

Ce jeu peut être joué normalement, ou bien en utilisant des lunettes 3D, fournies avec la cartouche. L'effet de relief ainsi obtenu n'est guère convaincant et on s'aperçoit vite que l'on s'abîme les yeux pour un maigre résultat. Les graphismes ne sont pas plus réussis et ont bien du mal à se passionner pour une action qui est très répétitive. Un programme assez moyen dont on se lasse rapidement. Cette cartouche, ainsi que celle de *Winter Games*, vient des Etats-Unis et nous ignorons encore si elles seront commercialisées en France. (Cartouche Acclaim pour console Nintendo.) A.H.-L.

Type _____ *action*
Intérêt _____ *9*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *n.c.*

WINTER GAMES

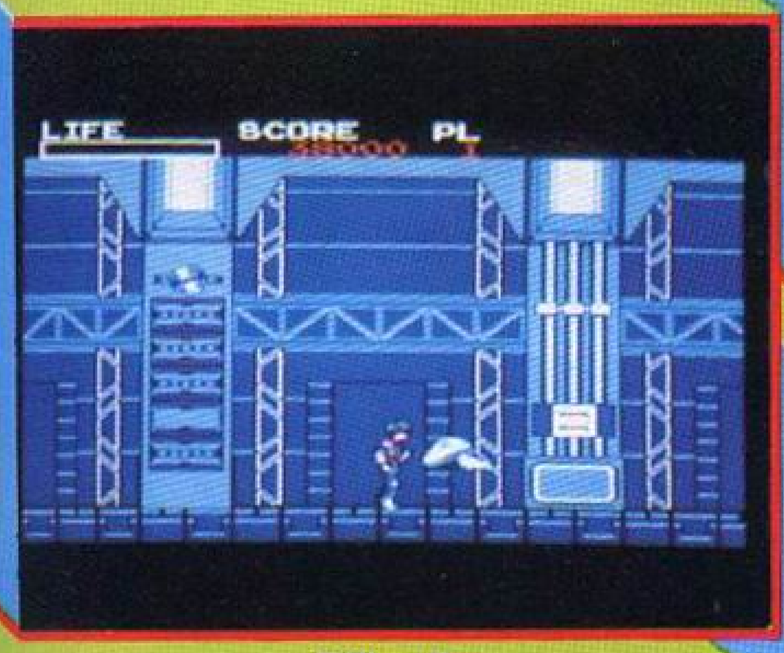
Voici l'adaptation sur Nintendo de *Winter Games*, l'un des plus grands succès d'Epyx. Après la superbe cérémonie d'ouverture nous retrouvons les épreuves des Jeux Olympiques d'hiver qui ont déjà fait tant d'heureux sur micro. La qualité des graphismes et de l'animation, au service d'un grand intérêt de jeu, font de ce programme une véritable réussite. En revanche, on ne retrouve ici que quatre épreuves sur les sept qu'offraient les versions micro : le hot dog (ski acrobatique), le patinage artistique, le patinage de vitesse et le bobsleigh. Cette dernière épreuve, qui se déroule à un train d'enfer, est particulièrement excitante. La célèbre qualité Epyx est au rendez-vous avec des commandes précises qui offrent un grand confort d'utilisation. Le jeu, très bien conçu, fait plus appel à la synchronisation des mouvements qu'à la force brutale. Une belle simulation sportive qui n'a rien perdu de son efficacité. (Cartouche Epyx pour console Nintendo.) A.H.-L.

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

SPACE HARRIER 3D

Après le triomphe du jeu d'arcade et celui de l'excellente adaptation sur cette console voici maintenant la version en 3D. Celle-ci doit être utilisée avec les lunettes Sega. Les décors et les ennemis sont différents de la version précédente, mais le principe du jeu reste le même.

L'action est toujours aussi prenante et l'effet de relief apporte beaucoup à ce superbe jeu d'action. L'effet de profondeur du décor, très impressionnant, atteint un niveau de qualité sans équivalent à ce jour. L'animation n'a rien perdu de sa fluidité, même si on peut regretter que les sprites ne soient pas bien découpés. Mais cela n'est qu'un détail en regard de la qualité de l'ensemble. Il faut bien admettre que les lunettes 3D Sega sont le meilleur système de ce type sur le marché, à défaut de celles pour *ST* qui sont annoncées depuis longtemps et n'arrivent jamais. Bien sûr elles fatiguent les yeux au bout d'un certain temps d'utilisation, mais le résultat obtenu en vaut la



Zillion II

Zillion II

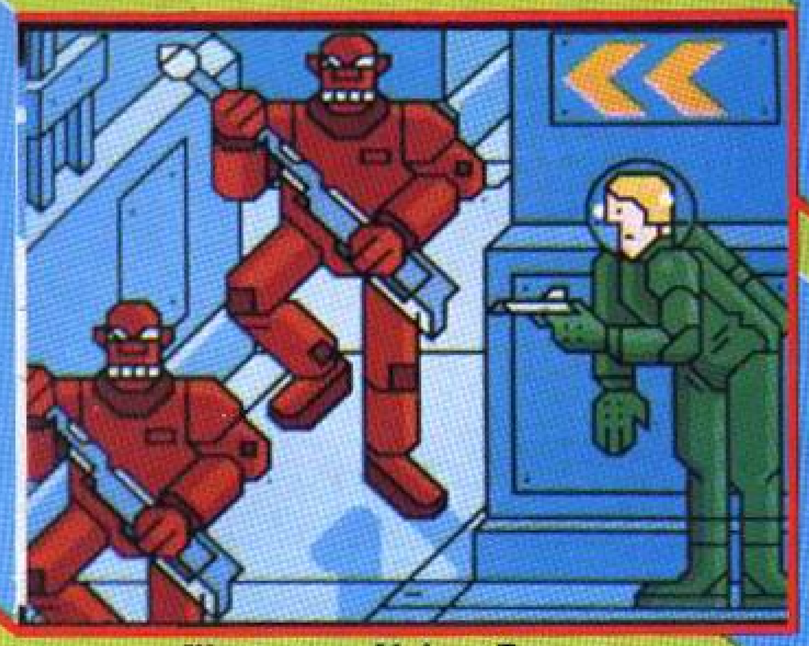
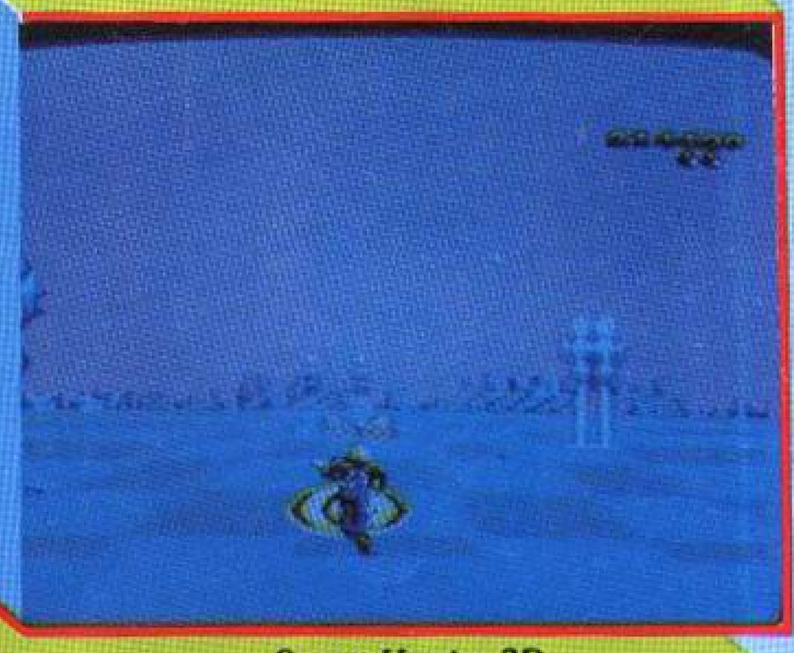


Illustration Jérôme Tesseyre



Space Harrier 3D

Alesta

Tiger-Heli

Winter Games

World Runner 3D

Super Wonderboy

peine. Un excellent jeu d'arcade en relief. (Cartouche Sega pour console Sega.) A.H.-L.

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

TIGER-HELI

Ce jeu d'action qui ressemble à s'y méprendre à *Chopper X* sur *ST* (voir *Tilt* n° 53, page 28) vous place aux commandes d'un hélicoptère survolant une contrée hostile. L'appareil bénéficie d'une relative liberté de mouvement et peut se balader sur tout l'écran au-dessus d'un paysage se dévoilant en un scrolling vertical, mais il ne peut se retourner pour faire face aux tirs qui le prennent à rebours, ni rebrousser chemin en inversant le sens du scrolling. Sa lenteur le met à la merci des chars qui sillonnent villes et campagnes ou des navires de guerre qui croisent au large des côtes, mais son système d'armement, capable de tirer des salves de quatre roquettes et de larguer des bombes de forte puissance, lui permet de résister efficacement. Les paysages sont mis en valeur par un graphisme coloré qui soigne le détail jusqu'à ouvrir des plaies béantes dans les toits des maisons et dans l'asphalte des routes pilonnées par vos obus. L'avance de l'hélicoptère, accompagnée d'une musique répétitive, est moins laborieuse que dans *Chopper X*. (Cartouche Acclaim pour console Nintendo.) J.-P. D

Type _____ *action*
Intérêt _____ *12*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ *n.c.*

SUPER WONDERBOY

Wonderboy est de retour dans de nouvelles aventures et cette fois il devra combattre des créatures démoniaques pour libérer le pays de Monsterland. Avant d'entreprendre son périple, il entre dans un bâtiment pour se procurer une épée et une potion magique. Au cours de cette aventure il affronte des sorciers et bien d'autres ennemis qui tentent de lui barrer le chemin. Quand vous abattez certains d'entre eux, des pièces de monnaie apparaissent, ramassez-les rapidement, avant qu'elles ne disparaissent. Avec l'argent ainsi obtenu, procurez-vous des équipements supplémentaires dans les boutiques qui jalonnent votre route. Bien sûr, les équipements les plus efficaces sont les plus coûteux et vous devrez sortir vainqueur de bien des combats avant de pouvoir en faire l'acquisition. *Super Wonderboy* présente des graphismes agréables même s'ils n'atteignent pas le niveau de qualité de ceux qui ont fait le succès de son prédécesseur. Comme c'est l'usage pour les jeux Sega, celui-ci s'accompagne d'une bande sonore entraînante. Un bon programme d'action, simple et efficace, dans la tradition des jeux sur console et on se laisse prendre par l'action. (Cartouche Sega pour console Sega.) A.H.-L.

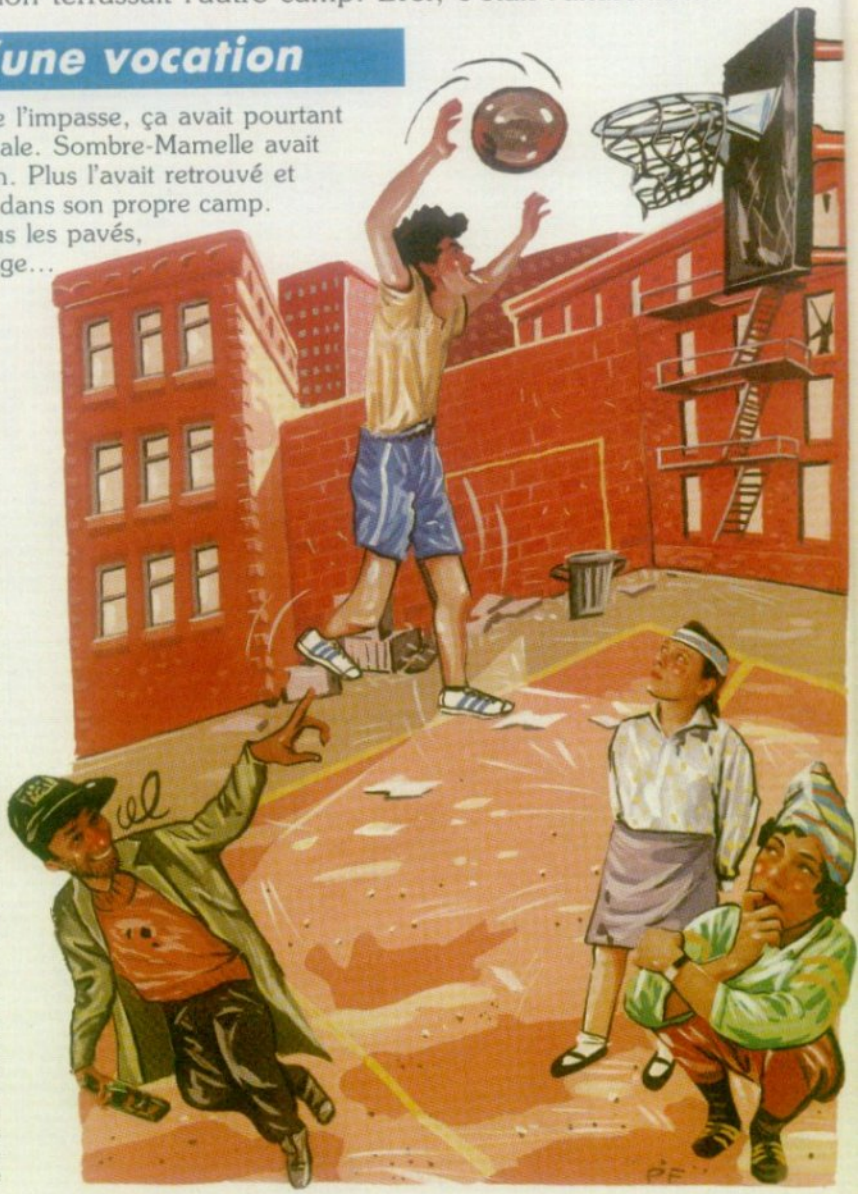
Type _____ *action*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ *C*

Sportivement vôtre

Roger Plus, Dany Sauvage et Lord Brett Sombre-Mamelle formaient l'équipe de sport la plus désunie du bloc Ouest de la 52e Rue. Jamais ils n'avaient été capables de se mettre d'accord sur la stratégie la plus élémentaire, sur la plus simple tactique. Et pourtant... Etait-ce leur inaptitude chronique à bien jouer, leur talent inné à déconcerter l'adversaire par les actions les plus inattendues, mais ils gagnaient. Toujours. La dépression terrassait l'autre camp. Bref, c'était l'anarchie !...

Naissance d'une vocation

Sur le terrain vague, au fond de l'impasse, ça avait pourtant débuté comme une partie normale. Sombre-Mamelle avait commencé par égarer le ballon. Plus l'avait retrouvé et Sauvage avait marqué cinq buts dans son propre camp. Puis ils avaient creusé et, sous les pavés, ils avaient trouvé la plage...

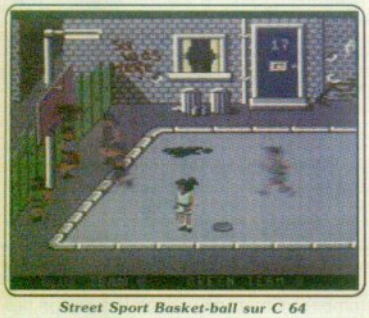


Street Sports Basket-ball : coincé entre les murs d'une usine et la façade d'une blanchisserie, deux paniers, un cercle tracé sur le sol à la craie... Casquettes vissées sur le coin de l'œil, les joueurs de ce premier championnat de basket attendent le coup d'envoi. Animation précise, décor insolite pour une ambiance garantie, *Street Sports Basket-ball* est un logiciel tout à la fois simple et passionnant.

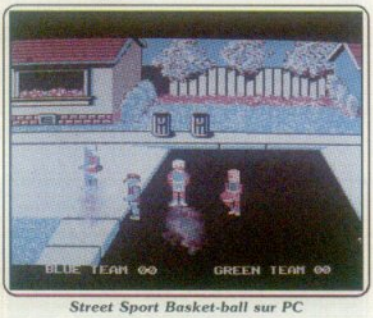
Tout commence ici sur le perron de l'école. Une douzaine de « bouilles » en culottes courtes attendent le tirage au sort des deux « grands ». Pile ou face, chacun va choisir tour à tour les membres de son équipe, de Ralph le dribbleur à la jolie Melissa (chaque personnage est décrit par un petit texte savoureux...). Il faut ensuite décider du terrain de jeu, la cour de l'école, un terrain vague ou une quelconque impasse... Une fois la mise en place de l'équipe assurée, le coup d'envoi du match dévoile vite les nombreuses qualités de ce soft. Le décor, tout d'abord, est agréablement varié. Dévoilé par un scrolling précis, le terrain couvre environ deux écrans de jeu ce qui laisse suffisamment de place aux joueurs pour installer une stratégie efficace.

Les personnages, assez grands à l'écran, sont animés avec humour. Comme toujours, c'est le joueur le plus près du ballon qui prend l'offensive. Mais attention, il s'agit d'effectuer le plus de passes possible et donc de conserver l'esprit d'équipe. Le programme favorise cet aspect du jeu puisque la gestion des passes reste toujours très précise. Le déplacement et le lancer ou tir s'effectuent de plus selon huit directions, ce qui décuple encore les possibilités de jeu. *Street Sports Basket-ball* tire finalement tout son intérêt de

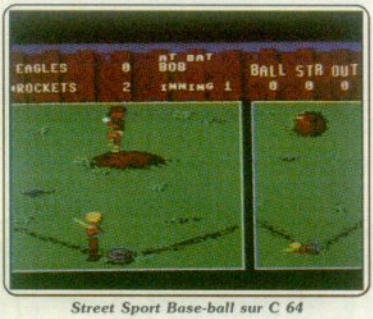
l'ambiance qu'il met en place. Une partie pleine de bonne humeur qui n'en oublie pas pour autant les règles sacrées du basket... L'ordinateur ne laisse aucune place à la triche ! Le jeu possède sur toutes les machines *(CPC, C 64* et *Apple)* une animation et un contexte graphique convaincants. Seuls les bruitages de la version *PC* sont en fait sujet à caution... (K7 Epyx pour *C 64*).O.H.



Street Sport Basket-ball sur C 64



Street Sport Basket-ball sur PC



Street Sport Base-ball sur C 64

Street Sport Base-ball : deuxième volet pour les « sports de rues » du mercredi après-midi, ce match de base-ball conserve l'ambiance de son confrère à paniers. Même sélection d'équipes, mêmes personnages... Le base-ball, sport malheureusement bien peu connu en France, a le mérite de proposer un jeu scindé en diverses phases d'action. Lancer de la balle, frappe du batteur et course de base en base. *Street Sport Base-ball* profite de cette mise en place pour offrir au joueur plusieurs visions distinctes du terrain. L'espace de jeu est très vaste, ce qui va grandement faciliter le maniement des joueurs et l'appréciation des manœuvres, passes, lancers, etc. Le premier écran de jeu est divisé en deux fenêtres : vision 3D du lanceur et du batteur à gauche, vue aérienne de ces mêmes joueurs à droite. La gestion du tir est très convaincante, l'animation des sprites suffisamment précise pour que les néophytes prennent rapidement le jeu en main. Une fois frappée par le batteur, la balle survole un terrain encombré de pneus, boîtes de conserve et buissons... Le joueur le plus proche va se mettre à courir et éviter les obstacles pour enfin passer la balle à l'un de ses coéquipiers. Une action bien sûr classique (les règles essentielles du jeu sont respectées) mais qui profite de l'ambiance sympathique et originale de son paysage. *Street Sport Base-ball* séduira certainement les amateurs de base-ball. Les novices de cette fameuse discipline profiteront, par ailleurs, de la très facile prise en main du programme ainsi que de sa bonne humeur. (K7 Epyx pour *C 64*). O.H.

Street Surfer : ce logiciel met en scène un skater téméraire qui investit la rue, avec son cortège de dangers. Votre skater réagit très rapidement aux injonctions du joystick. Très utile pour le slalom endiablé entre voitures auquel vous vous livrez. En prenant progressivement de la vitesse, il devient de plus en plus difficile de suivre la trajectoire de la chaussée, d'autant plus que de multiples obstacles gênent votre progression (taches d'huile, poules inconscientes). D'autre part, votre vivacité décroît régulièrement. Heureusement, certains automobilistes bienveillants vous tendent des bouteilles de Coca afin de vous rafraîchir (vous forçant toutefois à de spectaculaires acrobaties pour les récupérer). Les graphismes de ce logiciel sont médiocres, mais disposent d'une animation spectaculairement rapide et efficace (impressionnante sensation de vitesse). L'accompagnement musical, outre sa qualité, est en parfaite harmonie avec l'action : quand vous prenez de la vitesse, le rythme de la musique accélère aussi. Un programme gai et très agréable à jouer. (K7 Entertainment U.S.A pour *C 64*). E.C.

Street Surfer sur C 64

Metrocross : vous prenez les sinueux couloirs du métro pour un circuit de skate lors d'une futuriste course contre la montre. Vous débutez à pied et il vous faut, pour chaque parcours, parvenir à la salvatrice ligne d'arrivée avant la fatale échéance de temps (gare donc au chrono). Pour cela vous parcourez une piste carrelée dont certaines des couleurs ont l'inconvénient de vous ralentir, évitez-les (seulement quand ▸

vous êtes à pied). D'autres obstacles aussi hétéroclites que surprenants se dressent devant vous : des bidons roulant en sens inverse du vôtre, des trappes-pièges, des haies, des pneus sautillants et même, à un certain niveau, des petits rats verts qui s'accrochent avec pugnacité à votre personne (vous ralentissant par la même occasion). Heureusement, au gré des parcours, vous trouvez des skate-boards qui facilitent votre progression. Vous pouvez aussi utiliser des catapultes qui vous propulsent au-dessus de certains obstacles dans un époustouflant saut périlleux. Le graphisme de ce programme est efficace et respecte parfaitement l'original des cafés. L'animation laisse pantois par la rapidité et la finesse du scrolling de l'écran. Le bruitage est simple mais efficace. Il est cependant dommage que vous ne disposiez que d'une

Metrocross sur ST

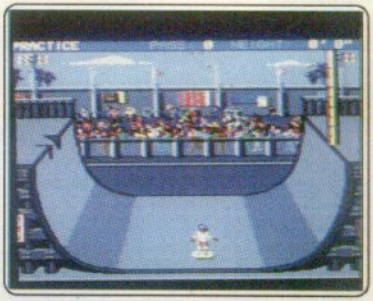
seule vie. Toujours un hit. (Disquette Namco pour *Atari ST*). E.C.

720 ° : sur votre planche, vous circulez dans les rues de Skate City et vous pouvez pénétrer dans l'un des quatre parkings pour y participer à une compétition. Vous y faites des figures acrobatiques, des sauts, un slalom, ou bien une course sur des plates-formes. Lorsque vous vous qualifiez dans l'une de ces épreuves, vous gagnez un prix et, avec l'argent ainsi obtenu, vous achetez des équipements plus performants dans l'un des magasins de la ville. Les graphismes sont agréables mais les couleurs un peu ternes. L'animation est rapide et précise et la planche réagit très vite au moindre mouvement du joystick. Ce mode de contrôle très sensible pose quelques problèmes lors des premières parties mais devient un avantage lorsque vous le maîtrisez ! Sans atteindre la quasi-perfection de *Skate or Die, 720 °* est un jeu très prenant qui s'apparente plus à un jeu d'arcade qu'à une simulation sportive. (Disquette US Gold pour *C 64*). A.H.-L.

720 ° sur C 64

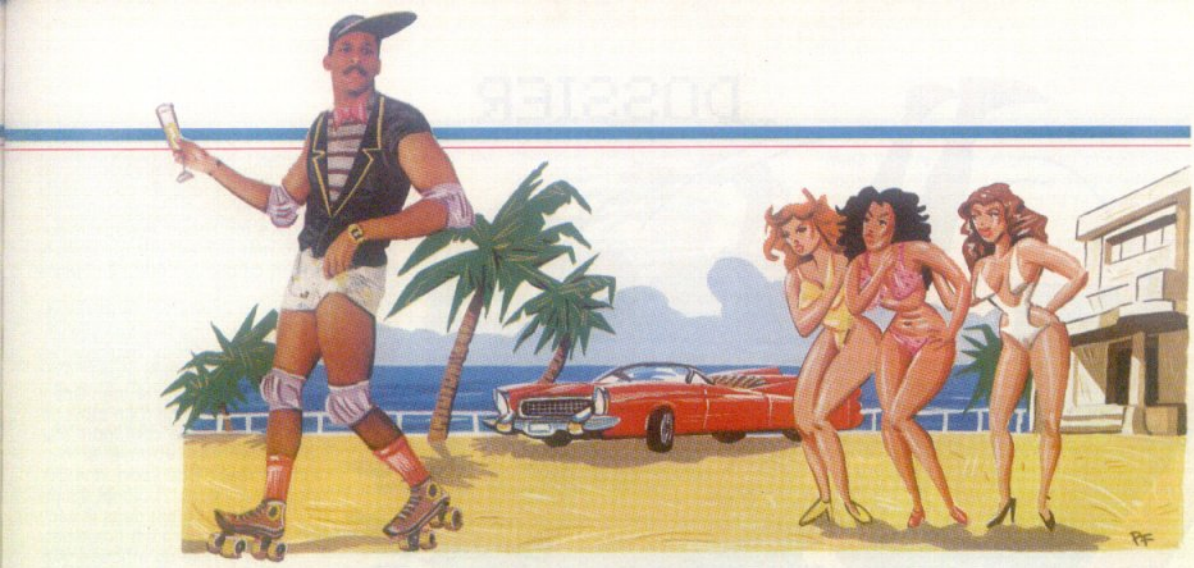
720 ° sur Spectrum

Skate or Die : fidèle à sa réputation de qualité, Electronic Arts nous livre ici la meilleure et la plus complète simulation de Skateboard. Cinq épreuves vous sont proposées : figures libres, saut en hauteur, course contre la montre, joute et jam, une course qui vous oppose à un autre skater et dans laquelle tous les coups sont permis... et même recommandés ! Toutes ces disciplines sont jouables en mode « entraînement » ou « compétition » et vous permettent d'affronter un autre joueur ou l'ordinateur. *Skate or Die* bénéficie d'une réalisation irréprochable, tant pour les graphismes que pour l'animation, qui exploite à fond toutes les possibilités de la machine. Les commandes sont un modèle de souplesse et de précision, de plus, dans certaines épreuves vous avez le choix entre deux modes de contrôle différents. Toutes les disciplines sont attrayantes mais les points forts de ce programme sont la course et la jam. Cette



Skate or Die sur C 64

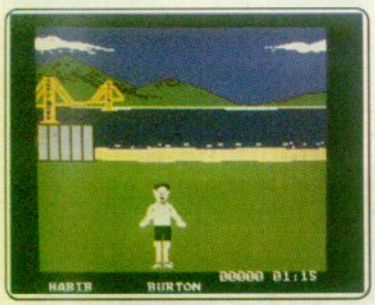
dernière est aussi drôle que passionnante et si vous jouez contre un ami, c'est le fou rire garanti : vous pouvez, par exemple, lui donner un coup de pied pour le faire tomber contre une poubelle. Le morceau de bravoure se situe lorsqu'un joueur ne parvient pas à éviter un grillage qui lui barre le chemin, il passe à travers pour, ensuite, tomber en morceaux dans la tradition des dessins animés de Tex Avery. Un chef-d'œuvre indispensable. (Disquette Electronic Arts pour *C 64*). A.H.-L.



Frime, drague et clairons

Las de la moiteur new-yorkaise et très fier de ses précédents exploits, le trio infernal avait décidé de s'essayer à d'autres disciplines sous le soleil de Californie et le regard langoureux des belles autochtones. Alors que Roger Plus frimait sur roulettes, Sauvage buvait la tasse et Sombre-Mamelle s'adonnait à son vice dans les bars glauques, l'appel du clairon résonnait dans le lointain...

California Games : cocotiers, bananiers, soleil et sable fin, l'ambiance est à la détente. Mais attention, la compétition reste présente dans l'esprit de tous ! *California Games* encourage les tournois par un menu de jeu très complet. Tout comme la série des *Summer*, *Winter* et *World Games*, ce programme propose six épreuves distinctes auxquelles chacun s'entraîne tour à tour. La plupart des sports présentés sont à la fois originaux et spectaculaires. On ne retrouve ici aucune action d'équipe, mais plutôt six « one man show » tout aussi ludiques que techniques ! Parmi les nombreuses versions de ce soft, le programme conçu pour *C 64* remporte la palme de la meilleure réalisation sur 8 bits.

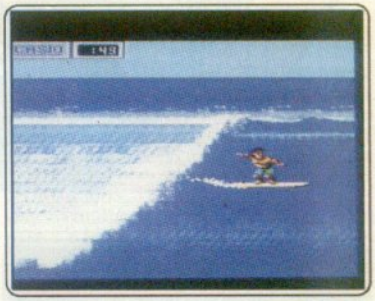


California Games sur CPC

Première discipline, le skate qui profite ici de deux épreuves : figures acrobatiques et course d'obstacles. Successivement lancé sur un tremplin ou sur une piste encombrée de sable, cailloux, etc., le joueur profite d'une animation très réaliste. L'épreuve de course est à mon avis la plus captivante. L'emploi du joystick traduit bien le mouvement des jambes qui doit rester souple et régulier tout au long du parcours.

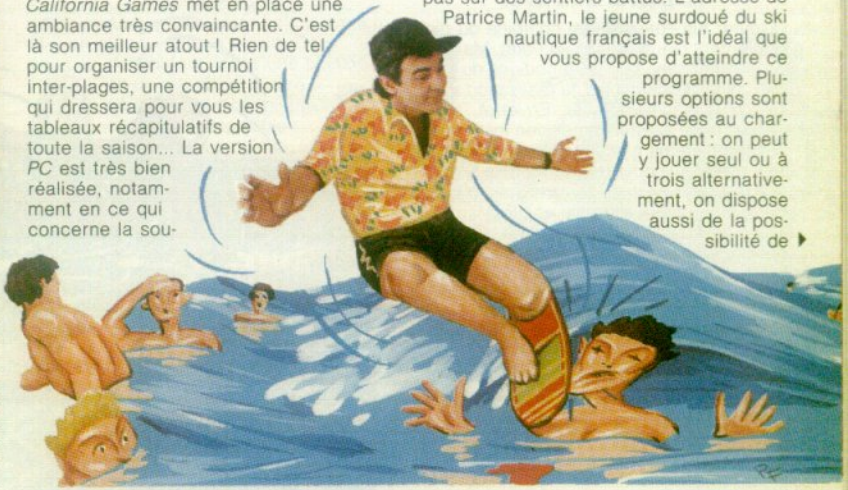
Deuxième épreuve de qualité, le surf. La représentation des vagues est peut-être moins réaliste ici que sur les versions *PC* ou *CPC*... Mais qu'importe, les requins sont de la partie et la réalisation des figures nécessite autant de souplesse que de concentration. Vient ensuite l'épreuve de vélocross, très semblable à celle de skate mais moins passionnante.

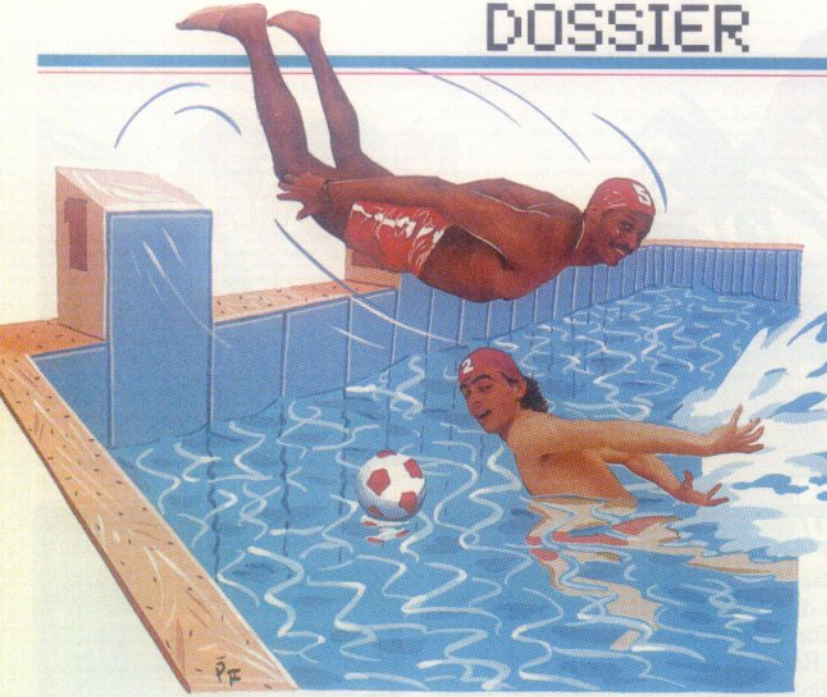
Nos sportifs finiront enfin la saison par le lancer du disque ou le dribble acrobatique... *California Games* met en place une ambiance très convaincante. C'est là son meilleur atout ! Rien de tel pour organiser un tournoi inter-plages, une compétition qui dressera pour vous les tableaux récapitulatifs de toute la saison... La version *PC* est très bien réalisée, notamment en ce qui concerne la souplesse de son animation. Quant à la version *CPC*, le déroulement de son jeu reste, à mon goût, un petit peu trop lent. Le programme pour *ST* est de très bonne facture. (K7 Epyx pour *C 64*). O.H.



California Games sur C 64

Les Dieux de la Mer : le ski nautique est l'un des rares domaines qui n'aient pas été outrageusement exploités par les concepteurs de jeux, ce logiciel ne marche donc pas sur des sentiers battus. L'adresse de Patrice Martin, le jeune surdoué du ski nautique français est l'idéal que vous propose d'atteindre ce programme. Plusieurs options sont proposées au chargement : on peut y jouer seul ou à trois alternativement, on dispose aussi de la possibilité de ▸

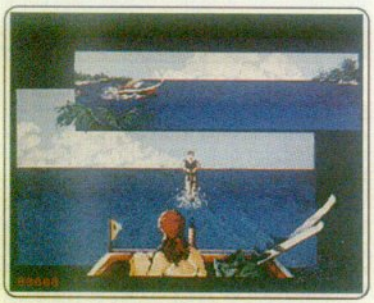




position des palets de l'adversaire, les envoyer « bouler » en fond de cour ou tout simplement placer ses propres balles sur une case de plus fort bonus. Autant dire que le résultat du match n'est sûr qu'après le dernier lancer, ce qui conforte l'ambiance sportive du jeu.

Côté graphisme et animation, le terrain de jeu 3D est complété d'une fenêtre « vue verticale » qui permet de mieux visualiser les positions de chaque joueur. Très souple et réaliste, le maniement du jeu profite enfin d'un atout essentiel : il suffit de confondre souris et palet pour retrouver le mouvement réel de ce sport, une glissade vers l'avant, poignet souple et l'affaire est dans le sac ! *Shuffleboard* est finalement aussi simple qu'efficace. Ambiance garantie... (Disquette Robtek pour *Atari ST*). O.H.

Indoor Sports : pas d'erreur, il s'agit bien là de sport et d'action... Oh bien sûr, pas d'effort physique comparable à une bonne partie de football, mais tout de même ! Si l'heure est à la détente, à la rencontre au coin d'un bar ou d'une salle de jeu, impossible d'oublier la compétition. Fléchettes, bowling, hockey sur table ou ping-pong, des disciplines intéressantes, originales et de



Les Dieux de la Mer sur ST

manque de réalisme). Les bruitages ne sont guère mieux. On peut néanmoins mettre au crédit de ce programme qu'il est le seul du genre. (Disquette Infogrames pour *ST*).E.C.

Shuffleboard : détente mais concentration, le curling est un sport peu connu en France. Le but de la partie : lancer le plus loin possible des palets sur une table (composée de zones de différents bonus) sans pourtant dépasser l'espace de jeu. Ce scénario, simpliste au premier abord, passionnera bien vite les adeptes de compétitions sportives d'intérieur. En effet, chaque joueur peut, à chaque lancer, modifier la

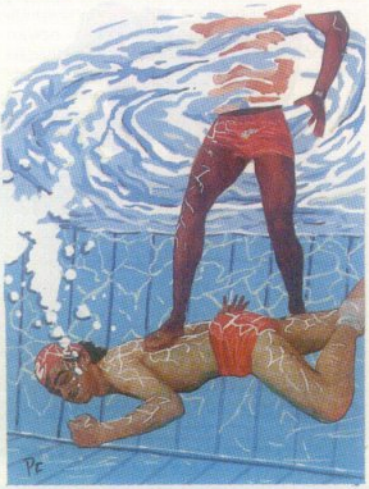
Shuffleboard sur ST

disputer les épreuves en combiné ou distinctement (saut, figures, slalom). Malheureusement, bien que les ambitions du logiciel soient respectables, la réalisation souffre de quelques défauts. En effet, dans l'épreuve de saut, la dimension instinctive est complètement occultée : l'approche du tremplin n'est ponctuée par aucune animation (seules deux flèches vous donnent des informations sur votre trajectoire).

L'épreuve des figures est mieux réalisée (vue de l'arrière de la vedette tracteuse), il faut cependant lire soigneusement le manuel pour parvenir à faire quelque chose de potable (les pitreries laissent les juges de marbre). L'ultime discipline proposée — le slalom — est constituée de passages entre des bouées de plus en plus espacées. Malheureusement l'absence d'inertie du skieur enlève beaucoup de réalisme à l'épreuve. Malgré un beau graphisme, chaud et coloré, l'animation de ce logiciel ne parvient pas à séduire (trop statique,

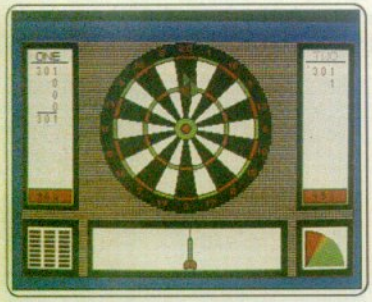
plus très bien gérées sont disponibles dans ce programme. Au côté de *10th Frame*, le bowling de cette compilation spéciale « sports d'intérieur », propose un jeu réaliste et ludique. Graphismes colorés, animation précise et bruitages convaincants sur la version *ST*, le jeu souffre sur *PC* d'un contexte graphique et sonore bien moins séduisant. Le jeu de fléchettes est, quant à lui, très bien pensé : on règle tout d'abord l'angle et la puissance du tir pour ensuite suivre le mouvement de la flèche vers le mur... Le hockey sur table est de même convaincant, notamment en ce qui concerne l'animation de la balle et la gestion très souple de son inertie. Mais c'est le ping-pong qui séduira le plus nos sportifs. Pas de joueurs (!), tout juste des raquettes qui s'agitent à vitesse « grand V » pour assurer une bonne visibilité de l'ensemble du terrain. Le jeu est très souple, précis en ce qui concerne le point d'impact de la balle ou l'effet des différentes frappes.
Cette compilation fait à coup sûr partie de l'entraînement des champions multi-épreuves de la micro d'aujourd'hui. Un bon moment de détente avant de s'attaquer à quelques disciplines plus... épuisantes ! (Disquette Mindscape pour *PC*). O.H.

10 th Frame : ce programme est indiscutablement la meilleure simulation de bowling sur micro. Nous la devons aux programmeurs d'Acces Software qui nous avaient déjà offert *Leader Board*, ce qui n'est pas une mince référence. Du reste, le mode de contrôle est proche de celui utilisé dans leur précédent programme : on déplace le viseur avec un bouton de la souris et on dose la force du lancer avec le second. Cela offre un grand confort d'utilisation et donne la possibilité d'être très précis. Le seul défaut de ce superbe programme est, qu'après une longue utilisation, on finit par trouver ses marques et à réaliser trop aisément des séries de strikes, ce qui gâche un peu le plaisir.
Quant à la réalisation, elle est irréprochable : des graphismes clairs et colorés ainsi qu'une animation très convaincante apportent beaucoup à ce programme. Mais le point fort est la bande sonore, l'une des meilleures sur *ST !*. Sobre mais efficace grâce à des bruitages digitalisés d'un réalisme impressionnant. Toutes ces qualités font de ce logiciel un petit chef-d'œuvre qui ne se démodera pas de si tôt. (Disquette Access Software pour *Atari ST*). A.H.-L.

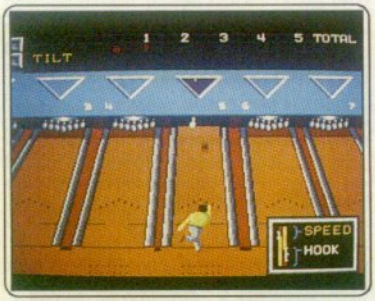


Water Polo : il fait chaud sous le soleil californien. Jetez-vous donc à l'eau pour vous rafraîchir un peu. Ce programme est la seule simulation de water-polo sur micro et il ne manque pas d'attrait. Deux équipes s'affrontent, dans une piscine, en un match de quatre périodes de cinq minutes. Le mode de contrôle est un peu complexe mais il offre de nombreuses possibilités : vous pouvez lancer la balle dans toutes les directions tout en dosant la puissance de votre tir.
Vous dirigez le joueur qui est le plus près de la balle et, lorsque vous le maîtrisez bien, il est possible de monter des combinaisons d'attaque très efficaces. Mais si vous jouez contre l'ordinateur il vous faudra bien des efforts pour triompher, surtout dans les niveaux supérieurs.
Les graphismes, agréables et clairs, permettent une bonne visualisation de l'action. Ce programme vous offre également la possibilité de repasser l'action lorsqu'un but a été marqué, ce qui vous permet d'améliorer votre technique et de corriger vos défauts. C'est un logiciel original qui a tout à fait sa place dans la ludothèque des amateurs de sport. (K7 Gremlin pour *C 64*). A.H.-L.

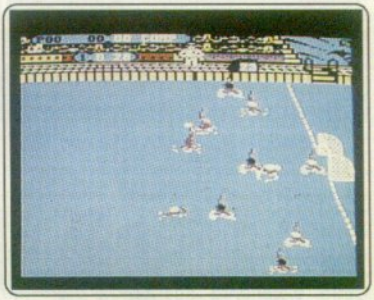
Combat School : engagez-vous, disaient-ils. Mais dans l'armée américaine on ne rigole pas et sept redoutables épreuves vous attendent dans cette école de combat : parcours du combattant, tir au fusil mitrailleur et à la mitraillette, bras de fer, traversée d'un champ de mine et descente de rapides en canoé. Tout cela demande beaucoup d'efforts, d'autant plus que ces épreuves doivent être faites dans l'ordre et si ▸



Indoor Sports sur PC



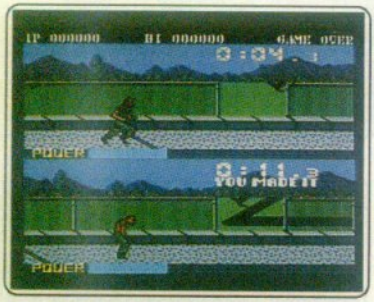
10 th Frame sur ST



Water Polo sur C 64

vous échouez, il faut tout reprendre depuis le début. Seuls, les vrais sportifs du joystick en viendront à bout. Alors ils prendront leur revanche en combattant l'instructeur. En cas de succès, vous obtenez enfin la récompense suprême : le grade de capitaine. Comme un grand bonheur ne vient jamais seul, vous aurez également la chance

faisante. Le thème musical et les effets sonores sont également réussis. C'est une simulation sportive originale et variée qui n'offre pas un mince challenge. (Disquette Ocean pour *Amstrad CPC*) A.H.-L.



Combat School sur Amstrad CPC

d'être désigné comme volontaire pour une mission (presque suicide). Il s'agit de libérer un otage prisonnier des terroristes dans une ambassade américaine et vous utiliserez alors tout ce que vous aurez appris pendant votre entraînement.

Cette excellente adaptation d'un jeu d'arcade est passionnante. Elle bénéficie de bons graphismes, bien que leur qualité soit inégale suivant les épreuves, ainsi que d'une animation très satis-

Le temps des « pros »

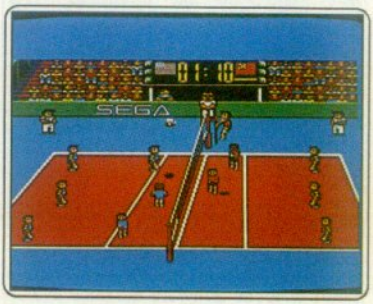
De périls en catastrophes, ils s'en étaient sortis et l'armée avait réussi à en faire des hommes... Pour le plus grand malheur de leurs adversaires qui pensaient être débarrassés à bon compte des plus célèbres gêneurs des terrains de sport. Mais non, ils étaient de retour et les marteaux recommencèrent à tomber du ciel, les ballons à disparaître, les arbitres à s'arracher les cheveux...

Great Volley-ball : il est difficile de comprendre la raison pour laquelle le volley-ball est le sport mal aimé de la micro. En effet, il n'a que très rarement fait l'objet d'un programme, et les quelques tentatives qui ont été faites n'ont pas donné de résultats concluants. Pourtant il est tout à fait possible de réussir une simulation de volley et Sega en fait ici la démonstration.

Great Volley-Ball est un bon programme qui permet de jouer des parties passionnantes. Bien sûr, la prise en main est déconcertante au premier abord mais, après une lecture attentive de la notice et un entraînement sérieux, les choses s'arrangent. On prend alors bien du plaisir à construire un bon jeu d'équipe et à réaliser des combinaisons sophistiquées.

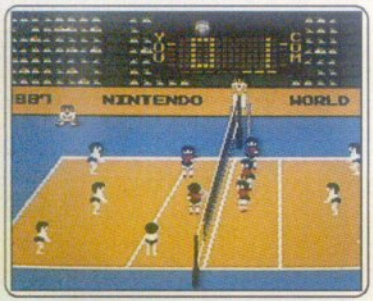
Le graphisme est clair et agréable et s'accompagne d'une bande sonore, comme c'est généralement le cas sur cette machine. L'animation n'est pas la meilleure que nous ayons vue sur la console *Sega* mais cela ne retire rien à l'intérêt de jeu de ce programme. Un logiciel intéressant, pour peu que l'on fasse l'effort de le maîtriser. (Cartouche Sega pour console *Sega*).A.H.-L.

Volley-ball : la console *Nintendo*, dispose, elle aussi, d'une simulation de volley-ball. Plus simple d'accès que la version *Sega*, elle permet néanmoins des coups assez variés : smashs, amortis, contres, et passes. L'action est rapide et on se laisse prendre au jeu. Cette facilité de prise en main a pour principal avantage de vous permettre de jouer avec un ami qui ne connaît pas le programme et de faire une partie avec des chances égales, plutôt qu'une démonstration décourageante pour votre adversaire. En revanche, les graphismes, très japonais, ne sont guère impressionnants et datent un peu. La bande sonore ne présente pas non plus un grand intérêt. Un programme relativement ancien, mais qui ne manque pas pour autant d'intérêt. Les matches sont très vivants et assez réalistes. On peut y jouer longtemps sans se lasser et il est toujours possible de faire des progrès. Une bonne simulation sportive qui n'a pas d'égal sur micro. (Cartouche Nintendo pour console *Nintendo*). A.H.-L.



Great Volley-ball sur console Sega

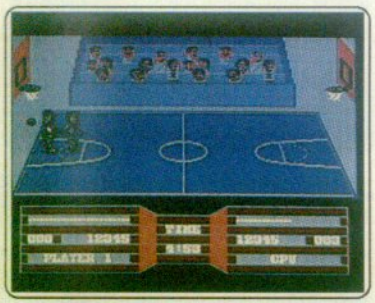
Basket Master : c'est une bonne simulation sportive que nous offre Imagine et qui met en scène deux joueurs s'affrontant sur



Volley-ball sur console Nintendo

un terrain vu de côté. Le jeu est réaliste et le point fort de ce programme repose dans le grand nombre de mouvements disponibles. On peut pratiquement tout faire grâce à un mode de contrôle qui ne devient jamais trop complexe. Votre joueur répond avec rapidité et précision à la moindre commande. A l'exception, bien sûr, du jeu d'équipe, tous les aspects de ce sport sont présents et donnent matière à des parties très prenantes contre l'ordinateur ou un autre joueur.

En revanche, la réalisation est assez moyenne, avec un graphisme assez simple et une animation qui n'est guère convaincante. C'est dommage mais cela ne nuit pas trop au jeu qui reste clair et rapide. On apprécie particulièrement l'action « replay » qui permet de revoir l'action lorsqu'un beau

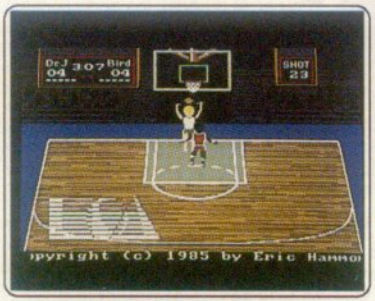


Basket Master sur C 64

panier a été marqué. On peut alors visualiser ses erreurs et améliorer sa technique. Un bon programme. (Disquette Imagine pour *C 64*). A.H.-L.

One on One : ce programme offre une vision très fantaisiste du basket puisque seuls deux adversaires s'affrontent sur le terrain. Toute la dimension collective est éliminée, pas question, en effet, de faire des passes ou d'élaborer une stratégie d'attaque. Pour l'essentiel, le jeu consiste en une rapide succession de feintes et d'esquives entre les deux joueurs (vous pouvez jouer seul ou à deux), afin de marquer des paniers sur l'unique panneau du terrain. Toute la partie se déroule dans un seul plan (ce qui s'avère à la longue assez monotone). Les deux joueurs sont sensés représenter deux grandes stars du basket US, Larry Bird et Julius Irving, il faut cependant une imagination débordante pour parvenir à les reconnaître, tant les graphismes sont rudimentaires compte tenu des possibilités de la machine.

Les animations restent le point fort du logiciel, car elles rendent le challenge entre les



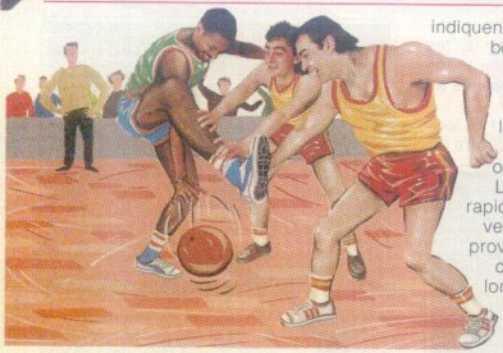
One on One sur Amiga

deux adversaires réellement passionnant (dribble, esquive, passage en force, paniers en suspension). Les bruitages sont eux aussi d'excellente facture, puisque le rythme endiablé déversé par le haut parleur de votre moniteur n'a rien à envier aux grandes manifestations du Madison Square Garden. En bref, un basket qui n'a rien d'une simulation, mais qui, par son orientation très ludique, plaira à de nombreux joueurs. (Disquette Electronic Arts pour *Amiga*). E.C.

Two on Two : le basket professionnel semble nécessiter de plus en plus de joueurs aux gabarits ex-

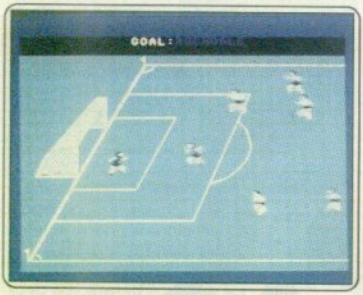
Two on Two sur ST

ceptionnels. Si la nature ne vous a pas pourvu des attributs de Goliath, *Two on Two* est là pour réparer l'injustice. En effet, à l'aide de votre joystick, vous pénétrez l'univers impitoyable du basket US. *Two on Two* met face à face deux équipes, de deux joueurs chacune. Vous aurez la possibilité de jouer seul ou à deux. Là réside la grande innovation de ce programme par rapport aux précédentes simulations de basket *(One on One)*. Vous pouvez jouer contre votre partenaire, à deux simultanément contre l'ordinateur qui contrôle alors les deux joueurs adverses. Si vous jouez seul, la machine gérera vos deux adversaires et votre coéquipier ; vous pourrez d'autre part décider du type ▸



indiquent que ce logiciel a fait l'objet d'une bonne finition. En effet, bien que le graphisme des joueurs n'ait rien d'exceptionnel, on constate l'occupation qu'ils font du terrain et le réalisme de leur comportement (pirouettes pour frapper la balle ou arrêt du goal, les genoux pliés). Les animations sont suffisamment rapides pour ne pas provoquer l'énervement et assez lentes pour ne pas provoquer de confusion. Les rebonds du ballon sont criants de vérité et, lors des tirs aériens, on peut même voir son ombre portée. Un bon programme. (Disquette Mindscape pour *C 64*). E.C.

de match à disputer (exhibition ou championnat). Une fois introduits ces différents paramètres (vous choisirez même votre race), le match peut enfin s'engager. Le terrain se présente en demi-plans apparaissant alternativement au gré des évolutions des joueurs. Ces derniers jouissent d'une animation fine non dépourvue d'humour et répondent très vite à vos sollicitations. Le jeu se déroule dans une atmosphère réa-



Sportime Soccer League sur C 64

liste (rebonds du ballon, applaudissements du public...). Ce logiciel est réellement captivant : le programme donne l'impression d'avoir l'esprit d'équipe.
Seul reproche, son excès de réalisme quant à la durée des matches. (Disquette Activision pour *Atari ST*). E.C.

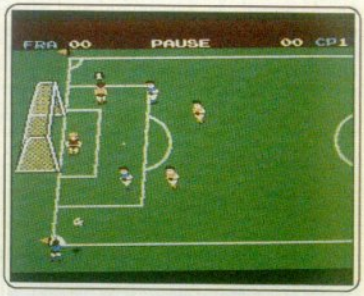
Sportime Soccer League : voici une simulation sportive qui présente l'avantage d'être relativement complète. Outre l'aspect ludique et tactique, ce logiciel propose une approche globale du football. En effet, avant de rentrer dans le vif de la compétition, vous pouvez avoir votre position dans le championnat, regarder les équipes qui vous menacent directement (historique des buts et prochaines rencontres). Il vous est même possible de voir la composition individuelle de chacune des équipes en présence. Vous procédez éventuellement à des échanges de joueurs ou, selon, vos moyens, à l'achat d'une nouvelle recrue. Des options plus classiques sont aussi à votre disposition (couleurs des maillots, par exemple).
Une fois rentré dans la compétition, on est frappé par une foule de petits détails qui

International Soccer : l'Arlésienne des logiciels ludiques sur *ST* est sans conteste un jeu de football. En effet, depuis un peu plus de deux ans, tous les « STmaniaques » attendent avec impatience un logiciel de foot. Certains grands noms de la micro britannique sont associés à la conception de ce programme dont Pete Lyon, l'un des graphistes les plus en vogue outre-Manche. *International Soccer* dispose de nombreu-

International Soccer sur ST

ses options : vous pouvez modifier la couleur des maillots, changer la nature du terrain (sec ou humide), l'orientation du vent, la composition des équipes et même l'environnement du match (le jour ou la nuit). Le programme dispose aussi d'une option de jeu à deux simultanément (chacun contrôlant une équipe).
Le mode de contrôle des joueurs est pratique, bien que mal appliqué par les concepteurs du jeu. En effet, le joueur « sous contrôle » présente la particularité d'avoir à ses pieds un petit carré blanc. Malheureusement le choix de cette couleur provoque des confusions car le ballon est blanc lui aussi. Les graphismes sont fins et ne démentent pas la réputation de leur dessinateur. Les animations cependant ne répondent pas aux espérances : outre le scrolling moyen du terrain, le déplacement des joueurs est trop rapide (d'où des problèmes dans la compréhension des événements). Toutes les règles du foot sont respectées (corner, penalty, remise en jeu). Malheureusement le logiciel ne parvient pas à susciter l'enthousiasme. (Disquette Microdeal pour *Atari ST*). E.C.

Soccer : la simulation de football sur *console Nintendo* n'a rien à envier aux versions sur micro, bien au contraire.
Les matches sont très vivants et les nombreux amateurs de ce sport se laisseront gagner par la fièvre du jeu. Il n'y a que six joueurs par équipe, y compris le gardien de but, mais loin d'être un inconvénient cela rend la partie beaucoup plus claire en permettant un meilleur contrôle de la situation.



Soccer sur console Nintendo

Les concepteurs de ce programme ont pris le parti de la simplicité et le jeu y gagne beaucoup en rapidité et en intérêt.
Les graphismes sont réussis et l'animation excellente. De nombreux détails réalistes ajoutent encore à l'ambiance de ce programme : par exemple, les démonstrations de joie des joueurs de l'équipe qui vient de marquer un but, ou bien les danseuses qui vous encouragent à la mi-temps. *Soccer* se

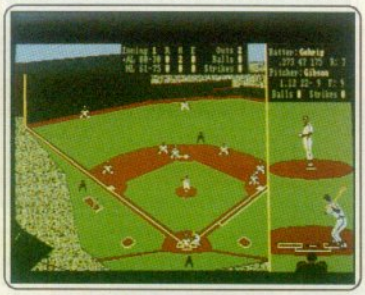
Great Base-ball sur console Sega

range parmi les meilleurs programmes de football disponibles et il vous offrira de passionnantes parties. (Disquette Nintendo pour *console Nintendo*). A.H.-L.

Great Base-ball : utilise une mise en place graphique très proche de celle de *Hardball*. Les joueurs sont malheureusement plus petits à l'écran, ce qui réduit d'autant le réalisme des mouvements. La simulation possède en revanche une animation et une vivacité bien supérieures à celles vues dans *Hardball*.
Batteur et lanceur vont encore apparaître sur un premier écran de jeu. Le maniement de chacun d'eux est subtil : plutôt que de déplacer un curseur, c'est carrément le personnage qui bouge de droite à gauche pour surprendre l'adversaire d'un lancer décentré ! Bien que peu réaliste, ce mode de jeu est agréablement facile à manier. Sur le terrain, l'action profite d'une vivacité bien venue. Le jeu est rapide et les passes très précises, de quoi séduire les « pros » du genre. *Great Base-ball* profite également de différentes vues du terrain : zooms d'une action précise ou vue de l'ensemble du stade, le match semble suivi par un cameraman TV ! Ajoutez à cela une synthèse sonore réaliste pour lancer les classiques « strike » et autres commentaires de circonstance... Un soft performant et très maniable ! (Cartouche Sega pour *console Sega*). O.H

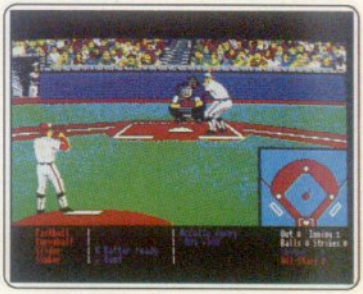
Earl Weaver Base-ball : doyen de sa catégorie, ce programme se démarque du groupe par la qualité de son contexte sonore. L'*Amiga* est, il est vrai, un terrain de prédilection pour les fanas du bruitage. Murmure de la foule, frappe de la balle ou exclamations des athlètes, on approche la digitalisation sonore d'un match réel ! Côté stratégie, *Earl Weaver* profite également de très nombreuses options de jeu, choix de joueurs et de stratégies. Mais si la représentation du terrain reste efficace, le contrôle des batteur et lanceur est assez délicat et parfois peu explicite. *Earl Weaver Base-ball* séduira les plus purs professionnels du base-ball. (Disquette Electronic Arts pour *Amiga*). O.H.

Hardball : pas de carrière sportive sans grand championnat de base-ball ! Le meil-



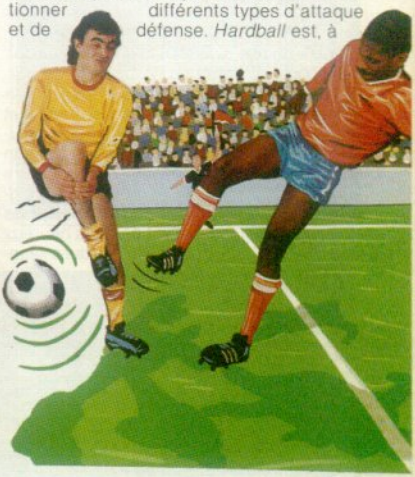
Earl Weaver Base-ball

leur programme de la catégorie : *Hardball* développé par Accolade sur *PC*.
L'atout majeur de cette simulation réside dans la représentation graphique de l'action. Lors des phases de lancer, les personnages occupent tout l'écran. Proche de l'image digitalisée, le dessin est aussi réaliste que possible. L'animation, enfin, développe un mouvement souple et superbe, lent mais très plaisant à regarder. Même souci de réalisme et de maniabilité en ce qui concerne l'orientation du lancer. Alors que tant de programmes antérieurs à celui-ci restaient flous en ce domaine, *Hardball* utilise un très simple indicateur de direction qui ne laisse aucun doute quant à la trajectoire de la balle. Le batteur utilise un indicateur semblable pour frapper correctement cette dernière. Toute cette phase de jeu accuse ainsi un réalisme captivant.
L'action sur le terrain profite bien sûr d'un décor moins précis (la vision est plus large...). Il est de plus impossible de visionner l'ensemble du stade, ce qui « casse » un peu l'ambiance du jeu. La gestion des passes reste cependant très souple et précise. Il faut enfin parler de la stratégie du match



Hardball sur PC

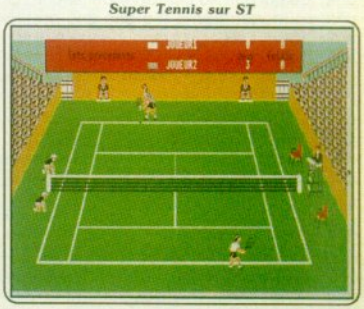
avec un choix d'équipe complet. Il est, en effet, possible à tout moment de modifier l'ordre de jeu de vos partenaires, de sélectionner différents types d'attaque et de défense. *Hardball* est, à

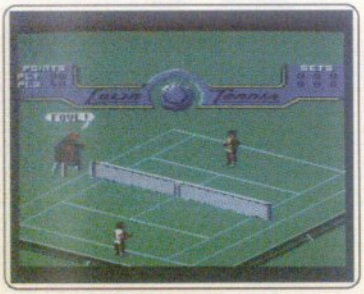


l'heure actuelle, le meilleur simulateur de base-ball disponible. Un soft à ne pas manquer. (Disquette Accolade pour *PC*). O.H.

Super Tennis : ce programme est à ce jour le seul tennis sur *ST*. La disquette-support dispose de deux versions adaptées à la configuration de la machine (couleurs ou monochrome). Une fois choisi votre mode de gestion du programme (le joystick, la souris ou le clavier, seul ou à deux) vous ▸

Super Tennis sur ST

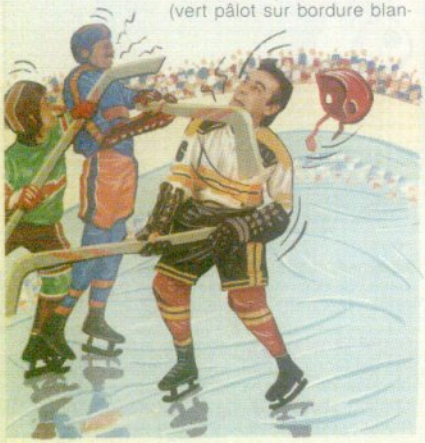




Grand Prix Tennis sur C 64

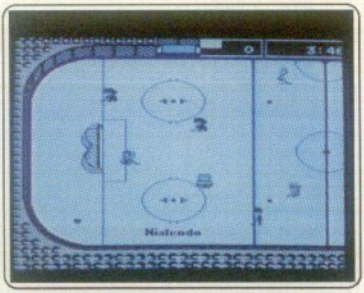
sentation classique de ce type de jeu (vue du dos d'un joueur), vous avez une vision en perspective de trois quarts du terrain et des joueurs, ce qui donne aux protagonistes une apparence de volume. Cela constitue incontestablement une originalité par rapport à l'habituelle vue longitudinale que l'on nous propose dans ce type de jeu. Un grand nombre de mouvements sont possibles (avancées vers le filet, lobs, etc.). Les animations sont lisses et particulièrement rapides (votre joueur répond vite et bien), surtout en ce qui concerne les évolutions de la balle, dont les bonds et rebonds présentent de saisissants accents de réalisme (ombre portée). Cependant les bruitages font penser de manière insolite à une par-

jouerez contre la machine qui gère intelligemment son joueur et alors, pour vaincre, vous devrez faire preuve d'un grand entêtement. Tous les coups du tennis sont permis : coup droit, revers, jeu de fond de court, montée au filet, smash, lob ou passing-shot. Malheureusement rien ne saurait être parfait dans le monde du tennis (même sur ordinateur). En effet, le programme jouit d'une relative pauvreté graphique : pourquoi ne pas avoir choisi la basse résolution qui aurait permis d'utiliser seize couleurs au lieu des quatre de la moyenne résolution ? D'autre part, le mariage de certaines teintes n'est pas très heureux (vert pâlot sur bordure blan-

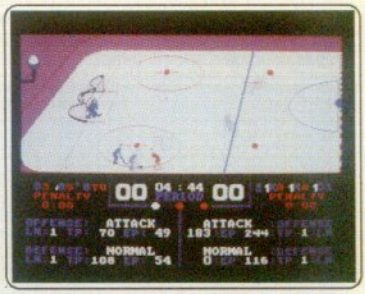


che), ce qui nuit au confort d'utilisation. La version monochrome n'a pas ces problèmes, elle est réussie graphiquement grâce à la finesse de sa résolution (640 × 400). L'animation des tennismen lors de leurs services aurait gagné à être plus lisse. On peut regretter en dernier lieu que le programme ne tienne pas davantage compte des possibilités sonores du *ST* (rareté des applaudissements). Cependant à défaut de mieux... (Disquette Fil pour *ST*). E.C.

Grand Prix Tennis : il est dommage que ce programme sorte bien longtemps après que la fièvre du tennis qui s'était emparée des micros soit tombée. Abandonnant la pré-



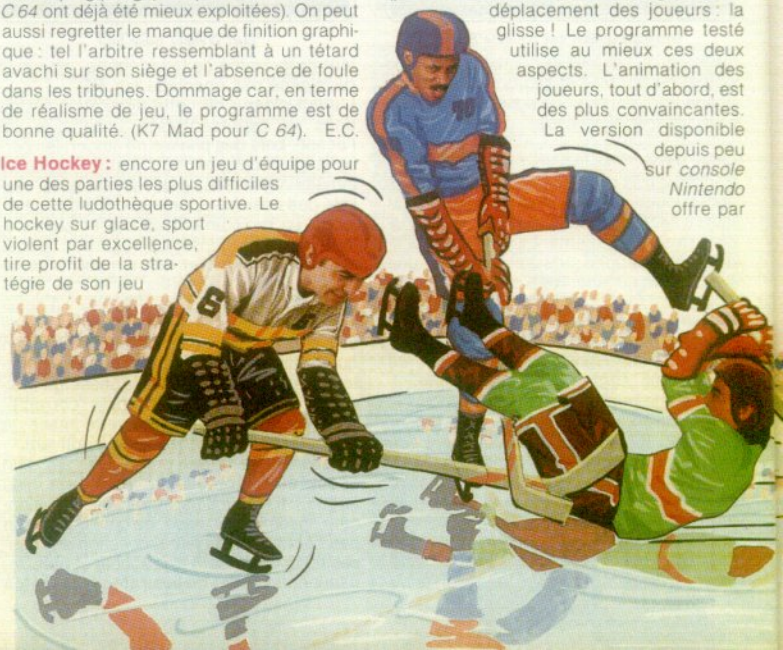
Ice Hockey sur console Nintendo



Ice Hockey sur PC

tie de ping-pong (les qualités sonores du *C 64* ont déjà été mieux exploitées). On peut aussi regretter le manque de finition graphique : tel l'arbitre ressemblant à un têtard avachi sur son siège et l'absence de foule dans les tribunes. Dommage car, en terme de réalisme de jeu, le programme est de bonne qualité. (K7 Mad pour *C 64*). E.C.

Ice Hockey : encore un jeu d'équipe pour une des parties les plus difficiles de cette ludothèque sportive. Le hockey sur glace, sport violent par excellence, tire profit de la stratégie de son jeu (passe, dribble, etc.), et de l'originalité du déplacement des joueurs : la glisse ! Le programme testé utilise au mieux ces deux aspects. L'animation des joueurs, tout d'abord, est des plus convaincantes. La version disponible depuis peu sur *console Nintendo* offre par



exemple une partie très rapide mais suffisamment souple pour que rien ne soit laissé au hasard. Le membre de l'équipe commandé par la manette répond au moindre de vos ordres. Virages larges ou serrés, dérapages, arrêts « crampon » ou chutes superbes, l'ambiance est au réalisme et à la bonne humeur ! Il est alors possible d'élaborer toutes les stratégies.
La gestion des passes et des changements de contrôle (le joueur le plus près du palet est activé automatiquement) est bien conçue. La stratégie profite de plus d'un confortable menu de sélection : choix de l'équipe, sélection de la force des joueurs et de certains modes d'attaque et de défense bien précis.
Ice Hockey est actuellement disponible sur *Nintendo*, *PC* et *C64*.
Ces deux dernières versions sont, tout comme la version sur console, de très bonne facture. Avec un coup de chapeau final pour l'animation étonnamment souple du programme *PC* ! Un must de sa catégorie... (Cartouche Nintendo pour console *Nintendo*). O.H.

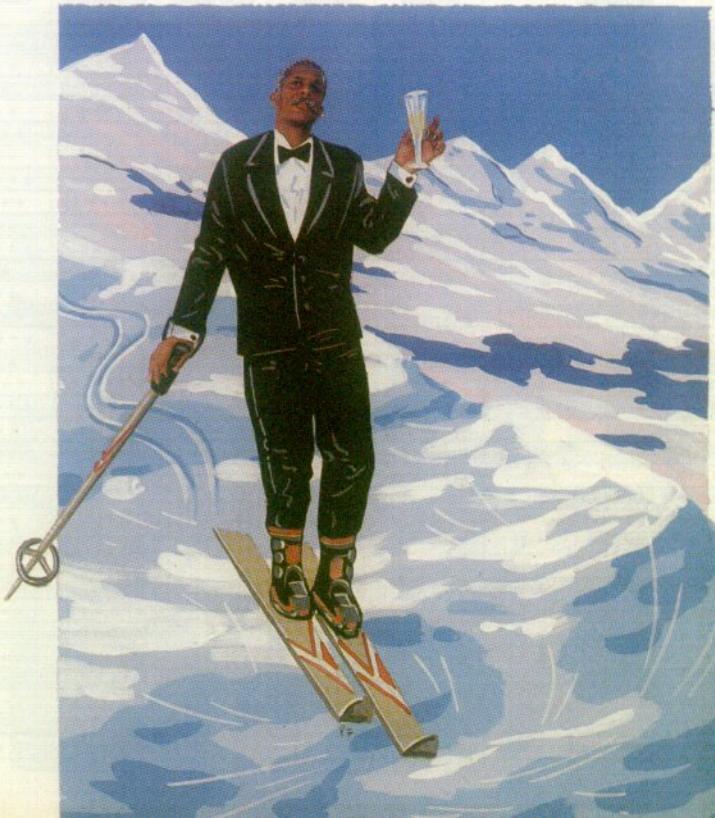
Super Ski sur TO 9

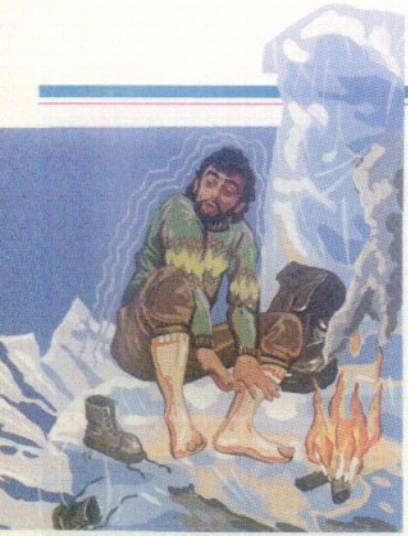
Super Ski sur CPC

Ça grisonne du côté des tempes

Toujours aussi sportifs, nos trois accolytes rêvaient de grand air. La retraite, ce n'était pas pour eux. Après avoir évité de justesse un ravin, Plus dit à Sauvage, qu'il trouva complètement emmêlé à la suite d'une conversion ratée : « Allons retrouver cet individualiste de Sombre-Mamelle et offrons-nous une grande glissade ! » Enfin unis à bord du bobsleigh, la chute allait être fatale. The End.

Super Ski : présenté sur la plupart des machines, cet excellent logiciel arrive à point nommé pour une fulgurante épopée... Puissance physique, réflexe, endurance, autant de qualités que nos sportifs vont ici mettre à profit pour descendre l'une des trois pistes de la station, participer aux deux slaloms tracés ou encore se lancer du tremplin vers les monts du podium ! Très bien réalisé, surprenant de rapidité et de souplesse sur les 8 bits, une des meilleures planches de cette tranche de vie...
Vous voici devant la carte, un menu simple mais cohérent composé de deux phases de jeu, entraînement et compétition. Il s'agit ensuite de sélectionner l'une des quatre épreuves proposées, slalom, slalom géant, descente ou saut. L'atout majeur de ce programme réside dans la beauté et le réalisme de son contexte graphique. Qu'il s'agisse des versions *Thomson*, *CPC* ou *PC*, le sportif s'élance sur une piste bien dessinée. Bordée de sapins, soutenue par un relief d'une précision surprenante, celle-ci défile devant vous dans un scrolling parfait. Aucun saut d'image, la descente est rapide, trop rapide même pour les non-initiés... Le personnage est quant à lui mis en valeur par une animation de qualité. Plus ou moins fléchi selon la vitesse de sa course, les genoux rebondissant sous les bosses, il slalome entre les portes dans un style parfait. Impossible alors de ne pas pencher la tête devant son moniteur à l'approche des virages serrés ! Les concepteurs du programme ont pensé à tout : la neige éclabousse le public, le bruitage feutré de la glisse suit le moindre de vos décollages (les bosses sont nombreuses...), un délice ! Et si la version *ST de Super Ski* est vraiment souple et jolie, les sportifs du *CPC*, du *Thomson* ou du *PC* tirent un profit maximum de leurs 8 bits. La compétition qui clôturera votre aventure offre enfin un décompte précis des points obtenus à chaque épreuve.
Un logiciel à placer au plus vite dans votre ludothèque sportive. (Disquette Microïds pour *TO 9*). O.H.

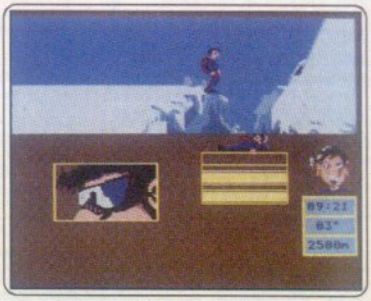




Bivouac : comment ne pas oublier l'ambiance des grands stades devant un tel spectacle. Le soleil qui s'éteint à l'horizon des cimes enneigées, le glacier qui s'étend devant vous, un glacier qu'il faudra franchir seul... *Bivouac* marque son temps. Le plus original des programmes sportifs, mais aussi l'un des plus réalistes. Simuler l'escalade par l'emploi de quatre touches d'un clavier n'était pas chose facile. Les concepteurs du soft ont gagné leur pari. L'ascension est superbe et captivante.

Premier travail, la préparation méticuleuse de votre aventure. Vous choisissez l'une des pistes proposées en fonction de sa difficulté. Il s'agit ensuite de préparer son sac à dos (piolet, baudrier, etc.) puis de sélectionner l'heure du départ. Les premiers niveaux de jeu nécessitent déjà un sérieux entraînement. Chaque discipline s'apparente à un maniement spécifique très précis. Pour marcher sur un glacier, il faut sans cesse sonder la glace et sauter par-dessus les crevasses. L'escalade des faces enneigées oblige plus tard le joueur à enchaîner avec régularité quatre actions : planter les piolets, bloquer les pieds, hisser puis assurer à nouveau les prises inférieures... Quelques secondes d'inattention et c'est la chute !

L'escalade « à sec » est encore plus difficile. L'ordinateur indique à tout instant la valeur des quatre prises (mains et pieds) et toute fausse manœuvre renvoie votre personnage à son point de départ. Épuisante mais

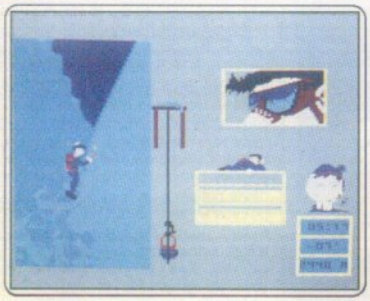


Bivouac sur ST

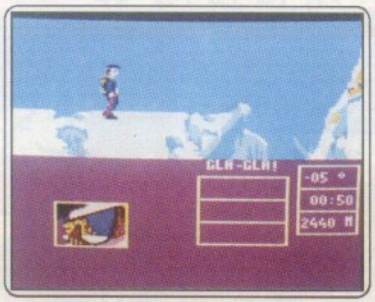
superbe, cette simulation met en place une ambiance d'un réalisme étonnant. Il s'agit bien là d'une épreuve de longue haleine, d'endurance, de concentration et de témérité. Soutenue enfin par un graphisme superbe, et ce, pour toutes les versions disponibles *(Amstrad CPC, C 64, Thomson, PC, Atari ST)*, cet excellent logiciel hisse l'alpinisme au plus haut de sa gloire. Une étape à ne pas oublier dans votre carrière sportive ! (Disquette Infogrames pour *Atari ST*) O.H.

32 logiciels de sports au tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	MACHINE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	INTÉRÊT	EXISTE AUSSI SUR
BASKET MASTER	Imagine	CPC	★★★★	★★★★	★★★	B	13	C64, Spectrum
BIVOUAC	Infogrames	ST	★★★★★	★★★★	★★★	C	17	TO, CPC, PC, C64
BOBSLEIGH	Digital Integration	C 64	★★★	★★★★	★★	B	12	Spectrum
CALIFORNIA GAMES	Epyx	C 64	★★★★★	★★★★	★★★	B	15	Apple, CPC, Spectrum
COMBAT SCHOOL	Ocean	CPC	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	14	C64
(LES) DIEUX DE LA MER	Infogrames	ST	★★★★	★★★	★★★	C	14	CPC
EARL WEAVER BASE-BALL	Electronic Arts	Amiga	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	15	–
GRAND PRIX TENNIS	Mad	C 64	★★★★	★★★★★	★★★★	A	13	–
GREAT BASE-BALL	Sega	Sega	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	13	–
GREAT VOLLEY-BALL	Sega	Sega	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	12	–
HARDBALL	Accolade	PC	★★★★★	★★★★★★	★★	D	16	C64
ICE HOCKEY	Mindscape	PC	★★★	★★★★★★	★★★	C	15	C64
ICE HOCKEY	Nintendo	Nintendo	★★★★	★★★★★★	★★★★	C	15	–
INDOOR SPORTS	Mindscape	PC	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	15	Amiga, ST
INTERNATIONAL SOCCER	Microdeal	ST	★★★★★	★★★	★★★	C	12	C64
METROCROSS	Namco	ST	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	14	C64
ONE ON ONE	Electronic Arts	Amiga	★★★	★★★★	★★★★★	C	13	Apple
SHUFFLEBOARD	Robtek	ST	★★★★	★★★★	★★★	C	14	–
SKATE OR DIE	Electronic Arts	C 64	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	B	17	–
SOCCER	Nintendo	Nintendo	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	14	–
SPORTIME SOCCER LEAGUE	Mindscape	C 64	★★★★	★★★★★	★★★★	N.C.	14	–
STREET SPORT BASE-BALL	Epyx	C 64	★★★★	★★★★	★★★	B	15	CPC, C 64
STREET SPORT BASKET-BALL	Epyx	C 64	★★★★	★★★★	★★★	B	15	Apple, CPC, PC
STREET SURFER	Entertainment USA	C 64	★★★★	★★★★★	★★★★★	A	14	–
SUPER TENNIS	Fil	ST	★★★	★★★	★★	C	11	PC
SUPERSKI	Microids	TO9	★★★★	★★★★★★	★★★★	B	17	C 64, PC, CPC, ST
720 °	US Gold	C 64	★★★★	★★★★★	★★★★	B	13	CPC, Spectrum
10 TH FRAME	Access Soft ware	ST	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	17	C 64
TWO ON TWO	Activision	ST	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	C	15	Amiga
VOLLEY-BALL	Nintendo	Nintendo	★★★★	★★★★★	★★★★	C	12	–
WATER POLO	Gremlin	C 64	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	13	–
WINTER OLYMPIAD 88	Tynesoft	Amiga	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	12	ST



Bivouac sur TO 9



Bivouac sur CPC

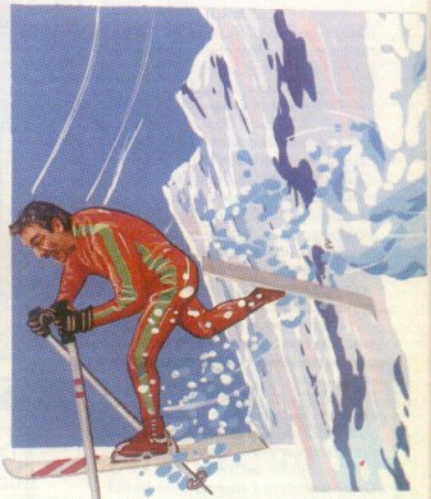
Winter Olympiad 88 : les jeux olympiques d'hiver ont inspiré ce programme qui a été réalisé pour la circonstance. Cinq épreuves sont proposées : descente, slalom, bob sleigh, biathlon et saut à ski. Ces trois dernières disciplines sont présentées de la même façon que dans le superbe *Winter Games* d'Epyx. Comment ne pas faire de comparaison avec ce grand classique et, bien sûr, *Winter Olympiad* ne s'en sort pas à son avantage. En effet, ces épreuves ne présentent pas la même qualité et elles sont beaucoup moins jouables. Quant au slalom et à la descente, l'action est attirante mais très difficile. Il faut vraiment en vouloir pour

Winter Olympiad 88 sur Amiga

Bobsleigh sur C 64

obtenir des résultats satisfaisants, mais elles n'en sont pas moins intéressantes. La réalisation est soignée, graphismes et animation sont de bonne qualité et le tout s'accompagne d'une bande sonore agréable. C'est un bon programme qui ne manque pas de qualités mais qui souffre trop de similitudes avec son illustre prédécesseur. (Disquette Tynesoft pour *Amiga*). A.H.-L.

Bobsleigh : c'est l'une des épreuves les plus dangereuses des sports d'hiver que nous propose cette simulation. Lancé à plus de 120 km à quelques centimètres de la glace, vous devez parcourir un circuit en un minimum de temps. Nombre d'options vous sont proposées : vous pouvez en effet choisir entre six types de piste celle qui vous convient. Avoir les prévisions météorologiques et, en fonction de celles-ci choisir le type de lames les mieux adaptées. En fonction de la température de l'air et de la glace, les lames de frottement permettent une plus ou moins bonne glisse. Le matériel coûte cher, aussi la dimension économique du logiciel est-elle très présente. Il vous faut gagner des courses pour attirer l'argent des sponsors afin de pouvoir payer les entraînements et le matériel. En ce qui concerne la compétition elle-même, le procédé de visualisation est assez réaliste : vous disposez d'une vue en profondeur des deux murs de glace qui constituent le circuit. Les graphismes, bien que dépouillés, restent efficaces. Les animations donnent une bonne sensation de progression dans l'étroit boyau (gare aux frottements contre le mur). Les bruitages sont eux plutôt simplets. Néanmoins, pour apprécier correctement le réalisme du logiciel, il faudrait avoir pratiqué ce sport dans la réalité... (K7 Digital Intégration pour *C 64*). E.C.



Dossier réalisé par Eric Cabéria, Olivier Hautefeuille, Alain Huyghues-Lacour. Illustrations : Pierre Fouillet. Photos : Jérémy Gani.

KID'S SCHOOL

Du nouveau dans le domaine éducatif ! Ludique rime désormais avec pédagogique pour le plaisir de nos studieux lecteurs.

Col'Math

Elaboré par un professeur de mathématiques travaillant chaque jour « sur le terrain », ce logiciel est l'un des premiers volets d'une série de programmes destinés aux élèves de collège et de lycée. *Col'Math Sixième* s'adresse plus particulièrement aux jeunes néophytes et propose toute une série d'exercices abordant les différents thèmes étudiés en classe.

Loin des softs ambitieux à grande visée pédagogique, ce logiciel propose plus aux élèves une méthodologie de travail, un entraînement aux diverses opérations, qu'un apprentissage à proprement parler. « Calcul mental » permet d'apprécier la vitesse de réponse aux diverses opérations simples ou plus complexes. Après une série de dix calculs, une note est attribuée en fonction du temps et des résultats.

Opérations dans « N et D », fractions, suites, échelles, pourcentages, équations, aires et périmètres, calcul algébrique et enfin additions dans « Z et D », constituent l'ensemble du travail proposé. Quel que soit le choix de l'élève, il se voit soumettre une série d'exercices. Selon le cas, plusieurs essais sont permis, offrant la possibilité de réfléchir en cas d'erreur.

L'ordinateur ne se contente pas de vous dire si votre réponse est bonne ou fausse, mais propose la plupart du temps une explication détaillée et assez claire. Peut-être aimerions-nous trouver plus souvent des résolutions guidées ou une possibilité de faire appel à des aides. Quoi qu'il en soit, ce logiciel conçu de façon claire et point trop rébarbative, bien que très scolaire, constitue un outil qui devrait intéresser les plus allergiques ! (Disquette See Maths pour *Amstrad CPC*, compatibles *PC, Thomson*.)

Matière _____ « maths 6e »
Contenu pédagogique _____ ★★★★
Intérêt _____ *14*
Prix _____ *C*

Micro Bac Anglais

Choisir de consacrer l'essentiel du travail sur des données concernant uniquement les USA, telle est la démarche de ce logiciel destiné aux élèves de lycée et plus spécifiquement à ceux qui préparent leur baccalauréat.

Les thèmes abordés dans ce programme sont au nombre de trois : les Indiens : « Red Tragedy », les Noirs : « Black Blues » et les Hispaniques : « Brown Power ». Pour chacun d'entre eux, trois ou quatre types de documents sont soumis à l'étude des élèves. Qu'il s'agisse d'articles du journal « Time » ou de lettres émanant de personnalités importantes dans l'un ou l'autre des domaines cités, des extraits de textes sont affichés à l'écran dans le but de faire l'objet d'une étude approfondie.

Après la lecture, parfois fastidieuse en raison de la longueur des textes proposés, l'élève se voit soumettre un certain nombre de questions visant à évaluer le plus précisément possible la façon dont il a appréhendé ce qu'il vient de lire. L'avantage de ce logiciel réside dans le fait qu'à tout moment l'utilisateur peut accéder à quatre fonctions permettant une aide appréciable tant au niveau du vocabulaire, qu'au niveau d'informations complémentaires. En effet, selon le thème abordé, des cartes de population, des statistiques ou des biographies viendront compléter ses connaissances. De même pourra-t-il revoir un passage du texte sur lequel porte une question à laquelle il n'a pas pu répondre et ce, sans interrompre le travail en cours. Hormis la qualité et la diversité des thèmes abordés, la méthodologie assez originale de ce programme permet un travail intelligent et constructif. Un bon point pour ce logiciel ! (Disquette Coktel Vision pour compatibles *PC, Amstrad CPC, Atari ST, Thomson*.)

Matière _____ anglais
Contenu pédagogique _____ ★★★★
Intérêt _____ *15*
Prix _____ *C*

Rody et Mastico

Jeunes amateurs d'aventures éducatives, ceci vous intéresse ! Si vous désirez aider Rody à trouver « l'étoile multicolore » sur les bons conseils de Mastico le robot, alors tous à vos machines, l'aventure est au bout de la souris ! Je ne vois pas de meilleure entrée en matière pour cet excellent logiciel conçu par Lankhor à l'intention des très jeunes.

Rody et Mastico est en fait un grand jeu d'aventure, qui parle et en français de surcroît. Evénement rarissime que nous ne manquons pas de saluer au passage.

En effet, l'avantage de la synthèse vocale — qui, soit dit en passant est très bien réalisée — est de permettre à l'enfant qui n'a pas encore acquis la lecture de pouvoir utiliser le programme. Rody est donc un petit garçon qui a pour mission de retrouver « l'étoile multicolore ». Sa recherche l'entraîne dans toutes sortes de lieux qui, chaque fois font l'objet d'une question mobilisant le sens de l'observation et de la réflexion de l'enfant. Qu'il se trouve au bord de la rivière, sous la cascade ou dans la grotte, toujours représentées par un graphisme soigné, il s'agira pour lui de repérer un objet, un personnage ou un lieu qu'il devra pointer à l'aide de la souris pour pouvoir avancer dans l'histoire. Ainsi, tout en jouant, des notions importantes et bien adaptées à l'âge des utilisateurs sont abordées dans un contexte graphique et sonore très réussi.

A tout moment, l'enfant peut choisir de colorier un des dessins et ce, sans interrompre le travail en cours.

Ceci constitue un atout supplémentaire à ce logiciel d'éveil admirablement conçu ! (Disquette Lankhor pour *Atari ST*.)

Matière _____ éveil
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ *18*
Prix _____ *B*

Troubadours

Manifestement les choses bougent dans le domaine des éducatifs et nous en avons encore la preuve avec ce logiciel d'aventure médiévale concocté par Lankhor. Loin du traditionalisme en vigueur, *Troubadours* brille par l'originalité de sa démarche.

Ce programme dense et diversifié propose plusieurs types d'activités mêlant subtilement ludique et pédagogique. Deux parties, dont l'une « aventure », invite à une balade culturelle comportant plusieurs étapes ou, tour à tour, la connaissance sur les contes et légendes, la réflexion et l'imagination sont mises à l'épreuve.

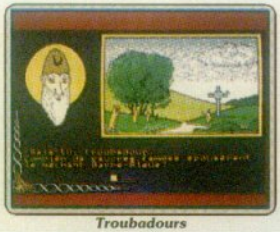
La partie « éducative », quant à elle, bien que construite sur le même scénario est toutefois plus étoffée et développe, avec succès, une nouvelle génération d'activités, où musique et poésie occupent une place prépondérante. Et, en effet, le « Gnome Musicien » permet à l'enfant d'exercer son oreille musicale en proposant un exercice de reconnaissance des notes de la gamme, ainsi que la mise en ordre de divers morceaux de musique.

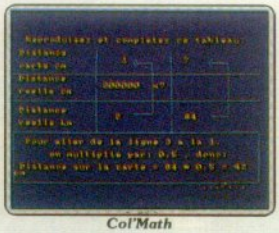
Tout le travail de sensibilisation à la poésie se fait aussi dans la joie et la bonne humeur, et l'enfant est invité à jongler avec les vers, les rimes et les mots de façon dynamique et vivante.

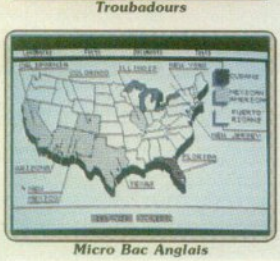
Le support ludique, très bien réalisé sur le plan du contenu, du graphisme et du son, permet que l'approche pédagogique de la langue française et de son fonctionnement se fassent tout en douceur, dans un environnement convivial, où travail n'est pas nécessairement synonyme d'ennui. Un grand bravo donc, pour ce logiciel *Troubadours* qui n'oublie pas que le plaisir existe ! (Disquette Lankhor pour *Amstrad CPC*.)

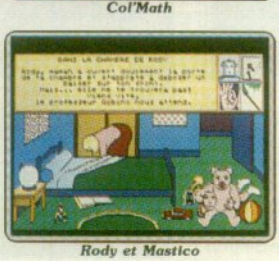
Matière _____ français
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ *18*
Prix _____ *B*

Brigitte Soudakoff


Troubadours


Col'Math


Micro Bac Anglais


Rody et Mastico

JBG ELECTRONICS

163, av. du Maine
75014 Paris Metro Alésia
☎: 45 41 41 63 - 45 41 44 54

Ouvert de 10h à 19h15 du lundi au samedi.

CREDIT CREG immédiat

NOUVEAUTES ET COMMANDES
DE LOGICIELS ET DE MATERIEL
PAR : MINITEL AU 36 15
CODE ACTO
MOT CLE JBG

LA MICRO AU SUD DE PARIS *SIC

ATARI 520 STF
4 jeux d'arcades
1 joystick
2990 Frs

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
640 x 200
4 jeux d'arcades
1 joystick
4990 Frs

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
STAR LC 10
7380 Frs

PROMOTION DISQUETTES
3.5 p 11 Frs L'unité

ATARI 1040 STF
Moniteur Couleur
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris
6990 Frs

ATARI 1040 STF
Moniteur Mono HR SM 124
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris
5990 Frs

LOGICIELS
Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
Sur ATARI ST et AMIGA
Jeux et Bureautiques
Telephonez au :
45 41 44 54
Pour Disponibilité et prix

ATARI 1040 STF (seul)	4490 f
Lect. CUMANA 720 K 3.5 P	1650 f
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P	2090 f
Disque Dur SH 205	4990 f
ATARI 520 STF + SC 1425	5490 f
Imprimante LC 10 (+cable)	2690 f
FREE BOOT	350 f
Moniteur MONO. SM 124	1490 f
Moniteur COULEUR	2190 f
Imprimante STAR LC 10 COUL	2990 f
Lecteur Double Face Interne	1200 f
Lecteur DF extra plat	1490 f

AMIGA 500
4700 Frs

DISTRIBUTEUR NINTENDO
TOUS LES LOGICIELS DISPONIBLES
LA CONSOLE + 1 LOGICIEL : 990 F
LISTE SUR MINITEL :
36 15 code ACTO mot clé JBG

ATARI MEGA ST2
Moniteur Monochrome
Haute Résolution
SM 124.
9 950 F.HT

ATARI MEGA ST4
Moniteur Monochrome
Haute Résolution
SM 124
12 950 F.HT

Imprimante LASER SLM 804 : 11 950 F.HT

Conditions spéciales pour les :
- Comités d'entreprises
- Collectivites - Ecoles

Renseignements au :
45 41 26 04

BON DE COMMANDE A RETOURNER APRES L'AVOIR REMPLI A :
JBG ELECTRONICS 163 AV. DU MAINE 75014 PARIS.

Frais de port logiciels : 30 Frs. - Frais de port materiel : 100 Frs

VOTRE COMMANDE

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
TEL .....
CODE POSTAL .....
VILLE .....

carte bleue
Date exp.
Signature

TI 56

Lubrique à brac

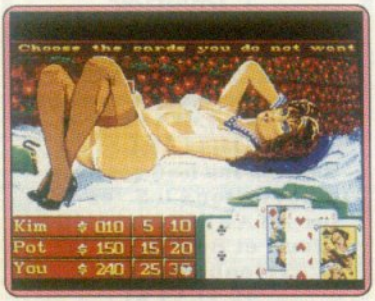
Tout le monde en a entendu parler, tout le monde dit en avoir vu, c'est si facile de prétendre correspondre avec des filières hautement clandestines : bref les logiciels roses, érotiques, existent, même s'ils ne sont pas diffusés dans les boutiques. Nous nous devions de mettre à nu ce pan de la logithèque des micros. Sans fausse pudeur, nous avons vu une bonne part de ce qui circule sous le manteau. Ce qui est dévoilé ne mérite pas toujours la réputation sulfureuse qui l'entoure. Un challenge hors norme pour un numéro estival...

Sicob de printemps, après-midi du mercredi. 24 °C à l'ombre des halls du Parc des Expositions de Villepinte. Un groupe de collégiens s'agglutine autour d'un des *ST* du stand Atari. *L'Arche du Capitaine Blood* tournait sur ce micro il y a quelques minutes. L'un d'entre eux, aux gestes rapides, joue au chef de clan auprès de ses copains. Il frime en chargeant sur la machine des disquettes qu'il extrait de sa poche. Il montre quelques programmes de jeux en bas desquels s'affiche en permanence « cracked by... » Il chuchote avec ses amis, puis

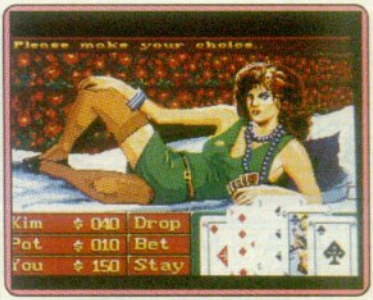
Certes, je suis un bon joueur ! Encore faut-il mettre mes talents de stratège à l'épreuve !

l'écran affiche une image digitalisée monochrome d'une jeune femme presque entièrement dévêtue dans une pose lascive. Les copains lancent quelques commentaires en rigolant, puis le jeune pirate reprend sa disquette, comme s'il volait un portefeuille dans la poche d'un badaud, et le groupe repart en piaillant vers d'autres stands.

Beaucoup de possesseurs de micros conservent au fond de leur logithèque un « enfer » de quelques programmes à ne pas mettre entre toutes les mains. Nous avons enquêté, contacté des éditeurs et des individus qui diffusent ce type de logiciels. La recherche de tels programmes provoque parfois des surprises : j'ai jeté un coup d'œil sur la boîte des disquettes furtivement exhibée par un joueur qui était venu montrer d'autres nouveautés, histoire de les commander discrètement. Hélas, ce genre de programme tourne rarement sur des disquettes originales. Et pour cause ; aucune boutique n'en vend, officiellement du moins. Au chargement apparaît un instant, et pas à chaque fois, un nom ou une adresse. Jamais celui d'une maison d'édition connue.

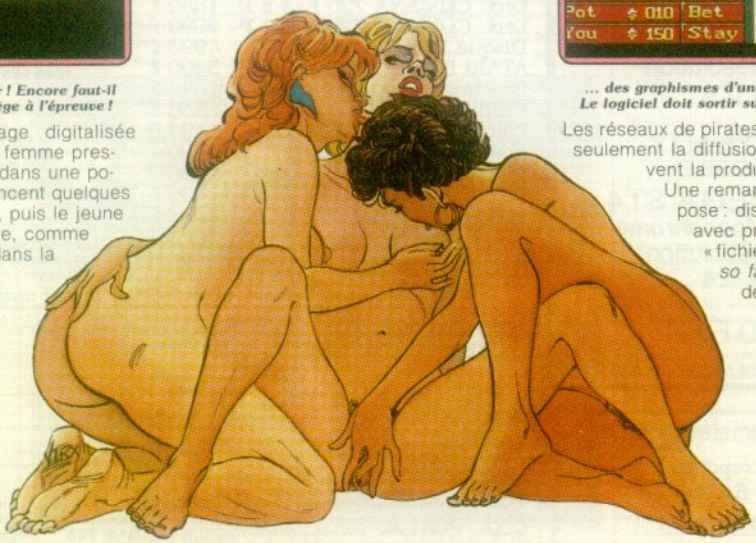


Playhouse Strip Poker *sur* **Amiga** *pèche par absence radicale de difficulté ainsi que par...*



... des graphismes d'une qualité incertaine. Le logiciel doit sortir sur d'autres machines.

Les réseaux de pirates assurent donc non seulement la diffusion mais encore souvent la production des logiciels. Une remarque préalable s'impose : disquette ne rime pas avec programme et qui dit « fichier » ne parle pas *ipso facto* de jeu. L'enfer des logiciels est peuplé de disquettes



contenant simplement des images fixes qui se succèdent à l'écran. Les vrais programmes animés et interactifs sont minoritaires dans la catégorie.

Les plus classiques de ces softs érotiques, diffusés par de grandes maisons d'édition, illustrent le genre inusable des strip-poker. Les critères de qualité se trouvent hélas trop rarement réunis, comme en témoignait le dossier de *Tilt* n° 44.

Le dernier en date, ***Playhouse Strip Poker*** de l'éditeur néerlandais Eurosoft est distribué en France par Ubi Soft. A la version *Amiga* viennent s'adjoindre une version tournant sur *Atari ST*, ainsi qu'une autre, très inférieure par ses graphismes et qui utilise tant bien que mal la carte CGA des *PC*.

Au poker, la chance dans la distribution des cartes, la stratégie, ou plutôt le toupet des joueurs ainsi que le montant des paris, s'allient pour faire monter la tension. *Playhouse Strip Poker* privilégie l'aspect d'un show d'images plus que celui d'un jeu de cartes. Ici, comme trop souvent, la stratégie de parier le maximum et renchérir systématiquement offre la victoire sur un plateau. Les dessins, sans originalité, qu'affichent les *Amiga*, *ST*, *IBM* et compatibles ne permettent pas de conseiller l'achat de la disquette.

Peepshow, *exemple d'attrape-nigaud au piège en forme de pub raccoleuse...*

De plus, Kim ou Judy semble émerveillée et se fend d'un « Waou, tu es un très bon joueur ! » au moment où elle n'a plus rien à enlever. Ce qui provoque un retour à la case départ, pour un nouvel effeuillage. En revanche, quand la demoiselle bavarde gagne insolemment, elle susurre timidement : « déshabille-toi, chéri », puis, si elle continue à gagner, elle précise que vous n'avez plus rien à enlever, mais le jeu continue comme si de rien n'était. Le bluff marche à tous les coups, puisque votre adversaire jette l'éponge si vous surenchérissez alors même que vous ne disposez de rien d'intéressant.

Cette exportation hollandaise n'enrichira pas les ludothèques et ne mérite pas de passer à la postérité.

Un programme sur *Amstrad CPC* garde le striptease, mais oublie la réciprocité déjà toute théorique dans les strip-poker.

En revanche, le ***Strip Poker II*** édité par Anco témoigne d'un peu plus d'attentions. Premièrement les graphismes, digitalisations retravaillées sur *Amiga*, n'appellent pas de réflexions désobligeantes, la sonorisation manque à peu près complètement.

Strip Poker II + *de Anco, sur* Amiga.
J'y ai perdu ma chemise !

Au tour de ma partenaire de tomber la blouse. Elle ne réagit pas au bluff !

Le seul logiciel où le joueur doive s'engager. D'autres personnages sont disponibles...

Le moirage monochrome sur ST fait progressivement apparaître une baigneuse californienne : spectaculaire !

En revanche, la possibilité de surenchérir plusieurs fois vous laissera diverses possibilités de retraite, vous maintiendra plus longtemps sur le gril. De plus votre adversaire sait jouer, elle abandonne vite les mauvaises mains mais saura vous accrocher, vous faire surenchérir, munie de trois figures ou de deux paires de cartes. Gagner demande un peu de concentration...

Et, en cas de déveine, vous saurez ce que vous aurez à abandonner, chaussettes, pull, pantalon... Un petit personnage affiche, dans une fenêtre, son dénuement vestimentaire croissant et termine en tenue d'Adam, auquel cas votre adversaire a gagné ; et l'on repart au début du jeu. Des disquettes de données permettent enfin de varier les plaisirs, c'est-à-dire de changer de partenaires. Dans le respect des lois du genre, ce *Strip Poker II* constitue indéniablement ce qui existe de plus réussi.

Peep Show, un programme de Crusader Software, dont des publicités apparaissent dans la presse micro-informatique de RFA, mal dessiné et injouable — car trop rapide — illustre caricaturalement l'idée de la pornographie comme forme d'agression envers les femmes.

California Beach Girls *est surtout une démonstration du logiciel* Animatic (ST)

En effet, l'écran, soutenu par deux cariatides en tenue d'Eve devient le champ d'un jeu d'action. Des blocs apparaissent quelques secondes avant de disparaître. Sur chacun d'eux sont dessinées des hanches féminines. Au joueur d'utiliser le bouton de tir pour viser ce que les peintres classiques masquaient d'une feuille de vigne.

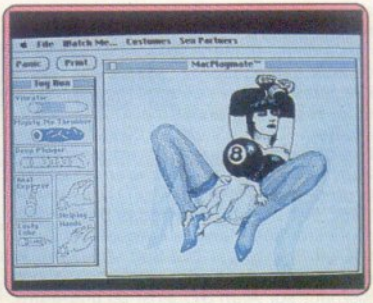
Indépendamment de la qualité technique désastreuse des graphismes cette utilisation du bouton de tir, arme par excellence dans le monde de la micro, donne au logiciel une symbolique particulièrement lourde et désagréable. Ce sont les graffitis de WC publics recopiés des murs puants d'où ils doivent être effacés régulièrement.

Seuls certains programmes plus osés méritent d'être cités. Nous en avons vu deux : le premier, ***California Beach Girls,*** ne risque pas d'effaroucher les populations. Il présente une suite de photos digitalisées sur *Atari ST*. Certes le mode haute résolution utilisé pourrait donner des résultats de qualité, mais le programme a tassé tant d'images sur la disquette que leur décompression ôte au logiciel l'intérêt de ce mode

La substition de deux images peut s'opérer selon des dizaines de modes différents

Le compactage de centaines d'images sur la disquette nuit à la résolution de l'image.

L'option Panic affiche un tableur, en cas d'urgence !



Car **Mac Playmate**, *sur* **Mac**, *est le plus hardi des softs disponibles*

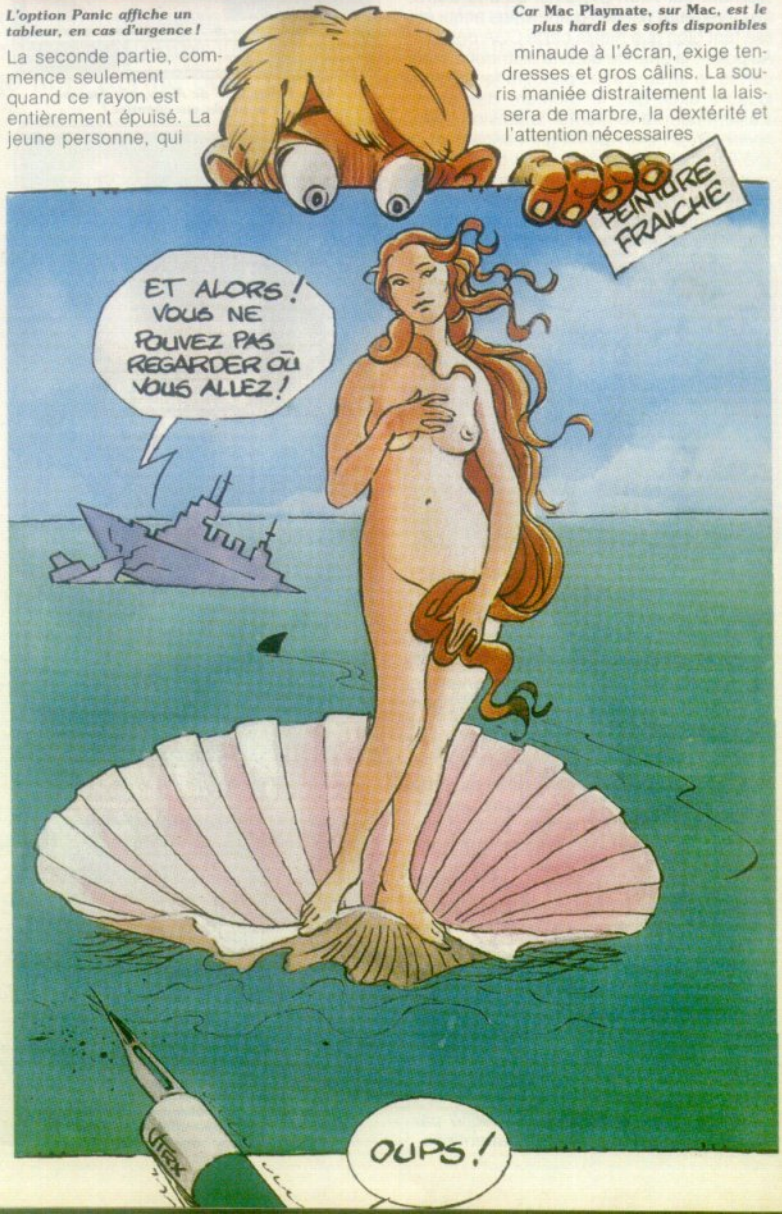
graphique. L'attrait de la présentation réside ailleurs : dans l'utilisation systématique de tous les moyens de substituer une image à une autre.

Plusieurs dizaines de transitions différentes sont testées : une grille dont les barreaux épaississent recouvre l'ancien graphisme par une nouvelle digitalisation. L'image devient floue sous un moirage mouvant qui laisse deviner une autre forme puis accentue les contrastes et la netteté de la représentation. Des colonnes étroites viennent s'agréger à gauche de l'écran, tandis que l'ancienne est chassée en un scrolling progressif... Les photos qui servent de prétexte à cette démonstration risquent de causer plus de scandale aux USA qu'en France où le port du monokini est général sur les plages. Le style des photos limite la vulgarité omniprésente dans ce genre de disquettes, et évoque plutôt le style de posters gentillets et assez cruches auxquels David Hamilton a associé son nom.

Les auteurs signent « Denise Team » et travaillent à Stuttgart, en République Fédérale Allemande. Soulignons qu'il s'agit d'une démonstration : la disquette chargée tourne sans aucune possibilité d'intervention et, à quelques détails près, les images elles-mêmes ne sont pas animées. Le logiciel ne mérite pas le qualificatif de « jeu ».

Mac Playmate, sur *Macintosh*, plus cru, inaugure l'interactivité. La première partie du logiciel permet de réviser le vocabulaire anglais concernant les sous-vêtements féminins. Il y en a peu, de moins en moins en tout cas.

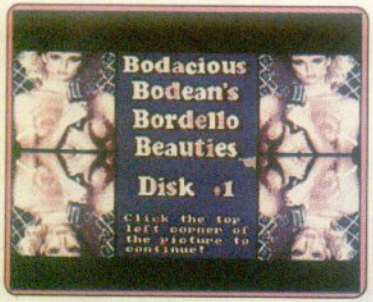
La seconde partie, commence seulement quand ce rayon est entièrement épuisé. La jeune personne, qui minaude à l'écran, exige tendresses et gros câlins. La souris maniée distraitement la laissera de marbre, la dextérité et l'attention nécessaires



Bananas, sur ST joue sur l'ambiguïté. Auteurs anonymes, qui le resteront...

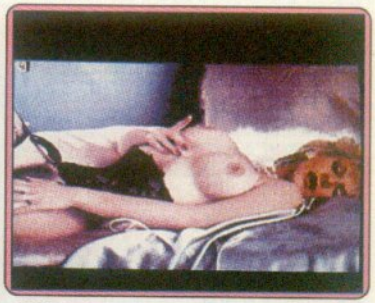
De très nombreuses disquettes de digitalisations circulent, encore heureux si...

... certaines photos sont retouchées par un logiciel graphique, comme ici, sur ST.



Malgré une page de présentation qui évoque celle d'un programme cette série de disques...

... présente exclusivement des digitalisations de photos échappées des magazines de fesse...



Difficile de comprendre en quoi le support de l'écran d'un ST ajoute quoi que ce soit...

lui feront manifester, par la voix et par ses tortillements, tout le bien qu'elle ressent à des approches assez délicates.

Une boîte à outils propose un attirail d'accessoires, eux aussi animés, venus des sex-shop ou de l'imagination des auteurs, comme ces mains supplémentaires, qui remuent spasmodiquement, telles des insectes géants. L'héroïne peut s'associer à une autre jeune personne, ou s'occuper toute seule. Indéniablement plus réaliste que tous les autres programmes, animé et sonorisé, le logiciel n'en reste pas moins un gadget pour voyeurs, sans le plus petit début de scénario, où l'héroïne ne dispose de presque aucune autonomie.

Les capacités graphiques et sonores du *Mac*, donnent leur mesure. Les programmeurs auraient pu se fatiguer davantage, car le programme n'a plus de secrets au bout de trois minutes. *Mac Playmate* circule sans être vendu où que ce soit (à notre connaissance), il ne mériterait pas l'achat au prix d'un vrai programme.

Sur *ST* un programme, ***Bananas,*** se limite à un maniement uniformément accéléré du joystick pour une animation réduite à un va-et-vient sans surprise dû au manque de talent de programmeurs particulièrement manches. Ni joli, ni drôle, ni érotique. Seul l'anonymat des responsables les protège de la vindicte publique...

Enfin nombre de disquettes se résument à des digits que la décence interdit d'évoquer trop en détail, encore heureux quand un vague prétexte artistico-culturel du style « le Kama Soutra expliqué aux peuplades occidentales » ou « l'art des estampes japonaises » vient habiller l'intention de programmes où les protagonistes le sont si peu... dans ces cas au moins les personnages des deux sexes figurent entièrement sur les illustrations.

Parfois, en revanche, les disquettes semblent échappées de présentoirs de sex-shop de seconde zone. Ici le cadrage et la précision chirurgicale des images s'allient à un morcellement des corps tel que l'on ne voit jamais les visages. L'intérêt, strictement anatomique des scènes présentées explique mal leur circulation sur ce support inapproprié alors que les individus désireux de se « rincer l'œil » ont accès, moyennent des sommes modiques, à toutes sortes de livres, revues et films soigneusement étudiés pour. Inutile de préciser que la part de programmation est strictement égale à zéro. Nous sortons donc complètement du champ de l'informatique de loisir.

Le domaine du logiciel érotique restera-t-il confiné au sordide dans lequel il baigne aujourd'hui ?

Un éditeur français ne partage pas ce pronostic : Cocktel Vision diffusera cet automne une version micro de « Emmanuelle », aux innombrables spectateurs de par le monde. Cocktel Vision veut transcrire le caractère érotique du logiciel, souhaite créer un scénario qui se tienne...

L'ironie de l'histoire veut que le premier éditeur à se lancer sur ce terrain brûlant ait fait ses preuves en éditant des logiciels éducatifs destinés à l'utilisation en classe.

Denis Schérer *(chef de lubrique)*

Moi Jane, toi micro!

Princesses enfermées dans des donjons ou belles qui se donnent au plus fort, corps féminin dévoilé pour vanter un nouvel ordinateur, la libération de la femme ne semble pas avoir atteint le petit monde de la micro. Qu'en est-il réellement ? Nathalie Meistermann enquête....

Qu'est-il arrivé à la micro-informatique familiale pour qu'elle se mue irrésistiblement en micro-informatique masculine ? Dans ce petit monde, comme le remarque Plantu en politique, ça manque de femmes. « *C'est un problème dépassé. Il y a cinq ans on pouvait s'en inquiéter mais maintenant tout a changé* », affirment certains. Que nenni. Les études ponctuelles les plus récentes concordent pour démontrer l'absence des femmes dans le domaine (voir encadré p. 98). Il suffit de jeter un coup d'œil aux joueurs des salles d'arcade, aux clients des magasins de micro-informatique et aux visiteurs des expositions pour réaliser l'ampleur de la désertion. Bien sûr en micro-informatique comme partout il existe des passionnés des deux sexes, mais force est de constater qu'il y en a beaucoup plus du côté masculin que féminin. Surtout si l'on s'attache à l'utilisation personnelle de l'informatique et au jeu sur ordinateur. Car des femmes programmeurs, des chercheurs féminins, des étudiantes en informatique il y en a, même si elles sont encore minoritaires par rapport aux hommes. La profession se féminise. Mais peu de femmes jouent ou programment dans un but personnel, très peu de filles s'acharnent des nuits entières, les yeux pochés par le manque de sommeil, pour pulvériser les scores de *Goldrunner* ou percer le secret d'*Ultima 4*.

Or, de nombreux psychologues, particulièrement aux Etats-Unis, ont étudié l'apport de la pratique des jeux informatiques qui permet d'aborder cette discipline sous un jour gratifiant. Ainsi Mr Loftus, professeur de psychologie à l'université de Washington déclare-t-il *« si comme je le crois les jeux aiguisent l'envie d'apprendre plus au sujet des ordinateurs et que cet avantage est en train d'être pris par les garçons de façon quasi exclusive, alors de nouveau les femmes vont être reléguées dans la situation d'infériorité des siècles passés. C'est pourquoi les parents qui s'inquiètent de voir leur fils passer trop de temps sur les jeux vidéo devraient plutôt se soucier d'y intéresser leurs filles ».* (Témoignage cité par Claire Terlon, chercheur à l'INRP, dans un article de la revue *Enfance.*) Comme le souligne Yvette Roudy *« on a toujours tort d'avoir un train technologique de retard ».* Il est donc urgent de se poser la question. Pourquoi les femmes s'intéressent-elles si peu à un micro-informatique ?

Pourquoi ?

Les explications fournies à l'appui de cette désertion sont légion. On navigue alors entre les raisonnements les plus loufoques, *« les différences de capacités visuo-spatiales entre les hommes et les femmes entraîneraient une moins bonne coordination main/œil chez ces dernières et donc une plus grande difficulté face aux ordinateurs »* (imaginez le désastre lorsque l'on sait que 96 % des opérateurs de saisie sont des femmes d'après une étude menée par le mensuel *Heures Claires* en 1985), les clichés les plus ravageurs : *« les femmes sont moins douées pour la technique, elles ont moins l'esprit de compétition, elles sont moins joueuses »* et les explications de fond qui s'attachent au contexte culturel dans lequel évolue la micro-informatique pensée et conçue comme masculine et à la répartition des rôles selon les sexes dans notre société.

La parole aux lectrices

Le questionnaire paru dans *Tilt* et sur le serveur du journal rassemble toutes les réflexions couramment entendues sur le sujet. Lorsque les femmes ne jouent pas c'est d'abord parce que les jeux ne correspondent pas à leur attente ou parce qu'elles n'en ont pas eu l'occasion. Bizarrement 86 % d'entre elles ne considèrent pas la micro-informatique comme un domaine culturellement masculin. A la question : *« pourquoi, à votre avis, les femmes s'intéressent-elles moins à la micro-informatique que les hommes ? »*, une réponse arrive en tête : le manque de temps : *« les femmes ont un emploi du temps plus chargé que les hommes »* ou encore *« qui fait le ménage après sa journée de travail pendant que Monsieur copie ses disquettes ? »*. Beaucoup évoquent le manque d'information dans un domaine traditionnellement réservé aux hommes. *« Il faut dire que tout ce qui entoure l'informatique est volontairement rendu obscur et technique, faisant croire à tous qu'il faut être informaticien pour s'en sortir. »*

Sur le jeu proprement dit, beaucoup regrettent l'absence d'héroïnes et de jeux « féminins ». Plus pragmatiques que les hommes elles verraient *« moins d'attrait pour une occupation fondée sur des situations imaginaires qui a priori ne servent à rien »* et n'auraient pas *« besoin de s'affirmer comme la meilleure, la plus forte à travers un héros imaginaire ».*

Quant aux discriminations culturelles subies par les femmes en micro-informatique, outre les remarques du type : *« elles sont écartées »* ou *« la chaise de l'ordinateur n'est jamais libre »*, les deux témoignages suivants sont éloquents : ainsi, une commerçante de vingt-cinq ans nous dit *« quand je vais dans un magasin d'informatique et que je demande quelque chose, la plupart du temps le vendeur interroge « c'est pour vous » avec un léger sourire (idiot !). Alors je ne pose pas de questions aux vendeurs, je lis et j'achète en fonction de ce que j'apprends dans les livres. Je pense également que la publicité y est pour quelque chose, les hommes programment et les femmes font du traitement de texte ».* Et cette étudiante en sciences politiques de dix-neuf ans : *« il n'y a qu'à voir la tête excédée des vendeurs quand une femme demande des renseignements sur la carte* 3 Xtel *compatible.*

Le torchon brûle

Les organisations féministes, notamment dans les pays anglo-saxons se sont toutes interrogées sur le couple femmes/nouvelles technologies. Elles abordent la question en militantes, sans toujours éviter les excès du genre.

ISIS, le centre de documentation du Mouvement féministe international, ouvrait ainsi un dossier consacré aux femmes et à l'informatique : *« les nouvelles technologies, ordinateurs, machines de traitement de texte, calculateurs électroniques, sont-elles un instrument de la libération des femmes ou de leur oppression ? »*

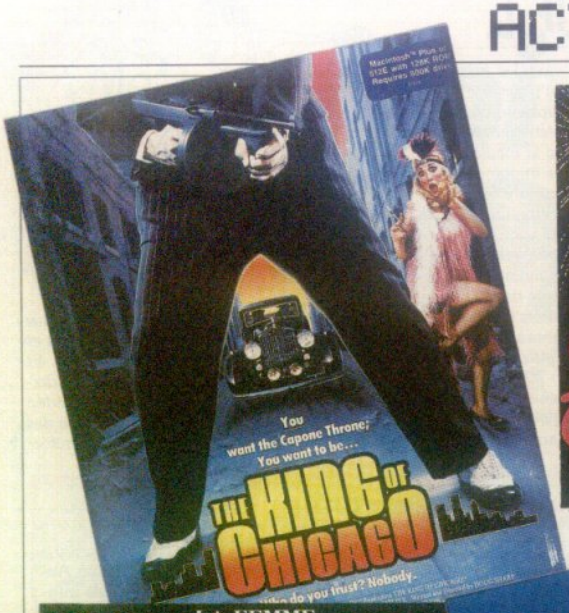
Le ton est donné, et repris, entre autre par le mensuel *Scarlet Women* dans son numéro de janvier 1982 qui énonce : *« la technologie des ordinateurs n'est pas cette machinerie brillante et mythique créée par les hommes. Les hommes veulent la contrôler et nous contrôler, c'est pourquoi ils ont créé ce mythe. La technologie n'est pas neutre mais reflète une série de valeurs des différentes patriarchies. »* L'article poursuit par cette interrogation dramatique : *« les féministes peuvent-elles utiliser la technologie telle qu'elle existe ou le seul fait de l'utiliser entraîne-t-il une collusion fatale avec les forces de la patriarchie. »*

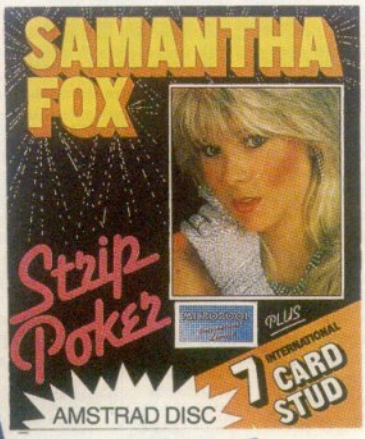
Des forces apparemment très structurées comme le révèle l'inquiétude d'une intervenante devant la constitution d'une banque de données féministes : *« n'est-il pas dangereux d'accumuler tant d'informations sur notre mouvement en un seul endroit ? Cette information ne pourrait-elle être utilisée par ceux qui s'opposent à notre cause ? »*. Ce type de raisonnement, qui frôle la paranoïa, a de quoi plonger dans des abîmes de perplexité.

Le combat pour l'égalité des femmes et des hommes a encore de beaux jours devant lui mais de là à croire en des groupes obscurs, une patriarchie organisée dont le seul but serait de saper l'action des féministes, il y a un grand pas que je garderai de franchir. Au-delà de ces prises de position parfois franchement extrémistes, ces groupes ont eu le mérite de dénoncer l'aura de complexité savamment entretenue autour de la matière et de dénoncer l'élitisme du *« monde informatique, en grande majorité des hommes, qui a tendance à traiter les ordinateurs comme des jouets compliqués que seul un petit nombre d'initiés, eux-mêmes, peuvent comprendre. »*

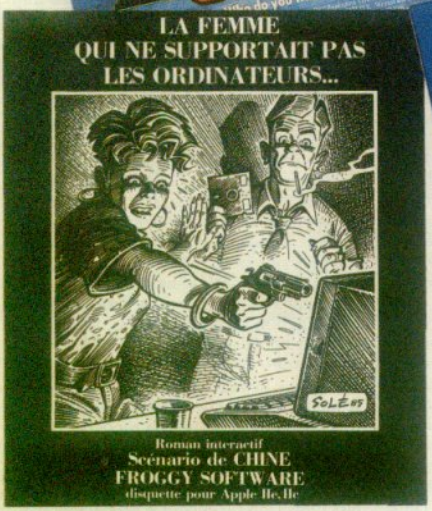
Concrètement les féministes ont très tôt mis l'accent sur les conséquences de l'informatisation dans le travail des femmes. Elles ont ainsi abondamment dénoncé les risques du travail sur écran, brûlures des yeux, maux de tête, stress mental, sans parler de possibles malformations génétiques. Ces risques ont conduit la multinationale ATT à muter les femmes enceintes travaillant dans des chaînes de fabrication de circuits intégrés car le pourcentage de fausses couches était deux fois plus important que la moyenne nationale. Que ce soit l'association canadienne, « Les puces qui nous piquent nos jobs », la puissante « Working women association » aux États-Unis ou encore le réseau Femmes-informatisation-bureau, toutes sont unanimes pour décrire l'augmentation des cadences en bureautique, la saisie au kilomètre et le manque de formation. D'où la création de centres informatiques pour les femmes.

Le groupe Microsyster, créé en 1981 à Londres, encourage les femmes à utiliser l'informatique et se bat pour une plus grande représentation des femmes dans les filières informatiques à l'université. Elle informe régulièrement ses adhérentes sur les dernières nouveautés dans sa lettre mensuelle « Women computing letter ». (Microsyster : Wesley House, Wild court, off Kingsway, London WC 2).





Palme d'or du sexisme décernée à l'unanimité par la rédaction à la publicité du XIS baby (ci-dessous). La pin up offerte par Hebdogiciel à ses lecteurs arrive immédiatement derrière avec je cite : « son coprocesseur érotique 690069, son clavier condensé à trois touches hyper sensibles et les deux lecteurs devant et derrière ». Dans les jeux, la femme est « pot de fleur » ou « repos du guerrier » suivant les titres. Exception faite de « la femme qui ne supportait pas les ordinateurs » et de la couverture de l'Alice dessinée par Moebius.



Quand on fait de la micro on aime en parler, échanger des trucs. Les garçons parlent entre eux, il est impossible de s'intégrer. Les filles font donc de l'informatique en douce ». Enfin citons ces deux réflexions qui renvoient dos à dos culture et nature. Pour une des lectrices, le manque d'intérêt des femmes tient *« à la différence fondamentale entre les deux sexes. Les filles sont plus enclines à la rêverie, aux activités moins rationnelles, aux contacts humains. La relation avec une machine me paraît totalement inutile et infructueuse ».* Alors que pour une autre c'est une question culturelle amenée à évoluer : *« on peut donner des tas de raisons expliquant le fait qu'il y a peu de femmes mécaniciennes, pilotes de course ou soudeuses... Pour l'informatique comme pour le reste cela viendra ! Inévitablement ».*

En attendant, une chose est sûre, le marché cible les hommes à l'instar des jeux dans le domaine familial et des publicités dans le champ professionnel. L'un comme l'autre volent au ras des clichés sexistes. On retrouve toute la gamme des préjugés-fossiles qui mettront du baume au cœur des nostalgiques de la misogynie pur jus. Consternant ou drôle selon votre sensibilité.

À joueurs masculins, jeux sexistes ?

Quelle est la représentation des femmes dans les jeux informatique ? C'est simple, elle n'est pas. *Rambo, Cobra, Rocky, Crash Garett, Billy la Banlieue, Indiana Jones, Bob Morane, Bill Palmer, Blueberry*, peu importe le type de jeu, le protagoniste est toujours un homme. Les femmes, lorsqu'il y en a, sont reléguées au rôle passif de la

princesse enfermée dans le donjon ou de la belle qui se donne au plus fort quand elles n'incarnent pas les personnages négatifs de la vamp capricieuse, de l'espionne vénéneuse, voire de la sorcière. Les jeux sur ordinateurs véhiculent les mêmes clichés que la bande dessinée des années soixante. A une époque où l'on porte la plus grande attention à l'image de la femme et de l'homme qui est donnée aux enfants, que ce soit dans les manuels scolaires, les livres pour la jeunesse ou les jouets, les jeux informatiques en sont restés aux vieux schémas sexistes. Et cet imaginaire est tellement ancré dans l'univers de la micro-informatique que le seul fait d'en parler vous fait passer pour une féministe acharnée. J'exagère ? A peine ! Dans la plupart des jeux, la femme est capricieuse, dépensière, roublarde ou inexistante dans son rôle de pot de fleur, repos du guerrier, voire de carotte qui vient récompenser la quête du héros.

Dans *Harry et Harry*, Marthe Harry est de votre côté si vous vous conduisez en parfait goujat. Il est alors de bon ton de lui envoyer votre fumée au visage.

Dans *King of Chicago*, Pinky Callaghan mène sa maîtresse Lola à la baguette pour éviter qu'elle ne le mène à la ruine. Dans les jeux d'aventure cela tourne à l'obsession, la femme est toujours prisonnière. Est-ce un délire maniaque de la part des programmeurs qui fantasment sur la femme enchaînée ou un manque d'inspiration ?

Dans *Dungeon Maker* de Ubi Soft il y a bien des personnages féminins mais pour elles ce sont les points de beauté qui comptent. « Méfiez-vous des femmes » met en garde la notice de *Iznogoud* chez Infogrames.

Rares sont les jeux qui proposent une version féminine de leur scénario comme le fait *Alter Ego* d'Activision, superbe aventure interactive qui guide le joueur à travers les choix fondamentaux de l'existence. Parmi la trentaine de *Strip Poker* existants, seul *Artworx* propose une version féminine. Et si une *Samantha Fox* digitalisée se déshabille sur bandes magnétiques, les filles ont encore échappé aux charmes mammaires d'un Arnold Shwarzeneger pixellisé. Maria Withaker, une des pin-up révélées par le *Sun*, l'équivalent de *France Soir* en Grande-Bretagne, s'affiche poitrine en avant sur la jaquette de *Barbarian* de Palace Software. Cette présentation

jugée trop accrocheuse a d'ailleurs été refusée par la chaîne anglaise de distribution Booth. A deux reprises en Grande-Bretagne et aux Etats-Unis des associations de femmes se sont mobilisées pour dénoncer le sexisme de certains jeux.

En mars 1983 l'association des femmes contre la pornographie proteste contre le logiciel *Custer Revenge* sur console Atari où l'on voit le perdant héroïque de la bataille de Little Big Horn gagner une Indienne en récompense de ses exploits. Plus récemment une association anglaise a protesté contre une scène de viol dans les *Passagers du vent*.

Jeux d'action vs jeux d'aventure

Les éditeurs sont les premiers à reconnaître la misogynie des jeux. « *Oui les jeux sont sexistes, car l'informatique est un domaine masculin, comme l'automobile* », remarque Frédéric Pinlet de Jawx. « *C'est vrai certains scénarios ou certaines publicités sont sexistes mais il ne faut pas généraliser* », temporise Emmanuel Viau d'Ere Informatique. Pour d'autres les femmes sont plus absentes que dénigrées comme le pensent Christine Quémard de Ubi Soft ou Albert Loridan de US Gold. Pour Francis Blot (Free Game Blot) « *ce n'est pas les jeux qui sont sexistes mais la clientèle qui l'est et nous mettons donc sur le marché des jeux adaptés à cette clientèle* ». A l'appui de cet argument, il faut reconnaître que les quelques tentatives mises en œuvre pour toucher la clientèle féminine n'ont pas toujours été couronnées de succès. *Amazone Women* de US Gold a été un flop commercial total, même constat pour *La poupée Barbie* d'Epyx ou encore *Sérénade*, développé par Jawx, qui plaisait surtout aux filles. En revanche *Mimi la Fourni*, un des meilleurs jeux éducatifs du marché développé par une québecquoise, a eu un certain succès dans son domaine, par nature ouvert à un public plus large. Citons encore *La femme qui ne supportait pas les ordinateurs*, un roman interactif écrit par Chine Lanzmann et édité par Froggy Software. Jean-Louis le Breton, directeur de la société, affirme d'ailleurs avoir une clientèle féminine à 40 %.

Mais Froggy Software occupe une place à part dans l'édition de jeux avec un catalogue fait exclusivement de logiciels d'aventure et des ventes qui restent marginales face aux milliers de programmes d'arcade vendus par ailleurs. Au-delà de l'aspect machiste des scénarios, on peut se demander si les types de jeux proposés ; jeux de guerre, courses de voitures, invasions spatio-galactiques, ne sont pas plus masculins que féminins. Les femmes seraient plus naturellement portées sur les jeux d'aventure ou de découverte. Ainsi, bien souvent les femmes interrogées sur l'absence de joueuses informatiques parlent de la pauvreté de l'offre. « *Les jeux sont idiots et simplistes, il est donc normal que les femmes ne s'y intéressent pas.* » De même les programmeuses ou scénaristes féminines travaillent plus souvent sur des jeux d'aventure. Ainsi Anita Sinclair dirige la marque Magnetic Scroll connue pour ses somptueuses aventures, *The Pawn, Guild of Thieves* et *Jinxter*. Béatrice Langlois a été primée pour *Morteville manor*, Clothilde Marion a écrit le scénario de « *Même les pommes de terre ont des yeux* ».

Mais tout n'est pas aussi simple, l'expérience prouve que les femmes qui jouent aiment aussi les jeux d'action. Le questionnaire paru dans *Tilt* montre, en effet, que si les jeux d'aventure arrivent en tête des préférences des lectrices avec 55 %, ils sont immédiatement suivis par les jeux d'action choisis par 47 % d'entre elles.

De même, si 56 % sont plutôt d'accord avec l'affirmation suivante : « *Les jeux micro-informatique répondent davantage aux attentes masculines* », 43 % ne le sont pas du tout. Stéphanie, douze ans, une passionnée, considère que « *les jeux sont faits pour tout le monde, même les jeux de combats sont amusants. Toutes mes amies aiment les jeux, je ne sais vraiment pas pourquoi il y a plus de garçons que de filles, il n'y a pas de raison.* » Dont acte. La balle est dans le camp des éditeurs et scénaristes pour créer un nouveau type d'héroïnes positives. De même que les jeux sont sexistes, les publicités renvoient à une image de la femme qui n'est guère plus reluisante.

La publicité est sexiste

La publicité est un excellent miroir de l'utilisateur type puisqu'elle ne met en scène, de façon quasi exclusive, que des hommes. Lorsque les femmes apparaissent c'est en tant que spectatrice, secrétaire ou simple faire-valoir et faire-vendre. La campagne d'Yvette Roudy contre les discriminations sexistes, notamment dans la publicité, qui a abouti à la loi du 25 juillet 1985 n'a apparemment pas laissé beaucoup de traces. Comme pour les tracteurs, le corps féminin fait merveille dans la vente des circuits imprimés, à l'instar de cette délicieuse publicité « découvrez le *XIS Baby*, le *PC/XT portable* » où l'on voit le mannequin découvrir son corps partiellement masqué par le portable élégamment placé entre ses jambes (voir en page 76). Une pure merveille sexiste tant par sa qualité visuelle que par les clichés qu'elle véhicule.

Tout aussi innocente, une des annonces passée par Victor dans la presse exhibe certes une femme appuyée sur un ordinateur mais cette petite photo est surmontée d'un grand cliché montrant une sensuelle bouche féminine qui nous dit : « *Oui j'aime l'argent. Et à puissance égale, j'adore l'énorme écart de prix entre Victor et* . » L'imprimante *Brother HR 35* ou encore le *PC XT* hongrois *Szamszov* reprennent le mythe, tout aussi valorisant, de la tentation avec le trio classique, Eve, la pomme et le serpent.

Sexistes, les publicités ? Allons donc ! Hewlet Packard dans sa campagne bureautique intitulée « le plus court chemin d'un cerveau à l'autre » place des acteurs sur la ligne symbolisant le chiffre d'affaires croissant d'une société. La femme est en bas. Gaëtan Sauvebœuf de l'agence Grey se défend de tout racisme lié au sexe en arguant que la courbe symbolise les échanges d'informations et que la femme est à la source de ce dialogue. Soit. Mais que dire de la campagne de Wang « surpassez-vous, essayez un ordinateur *Wang* » analysée comme suit par « *Médias*, le guide de la création 1986 » : « *une femme de ménage se lance inopinément dans une nouvelle carrière en époussetant le bureau du patron. Manière d'illustrer la vocation professionnelle de* Wang *et la simplicité d'utilisation des* PC. » Pensez donc si même une femme, qui plus est, vieille et affectée au nettoyage des bureaux, peut s'en servir, alors tout le monde devrait pouvoir faire de même. Bien sûr, la publicité n'est que le reflet des mentalités et elle se défend d'avoir à les changer, de même elle vise les marchés existants et non pas les marchés potentiels. Il n'empêche. L'agence Alice, en charge du budget Victor, reconnaît que ce sont uniquement des hommes qui sont représentés parce que les cadres informati-

Les chiffres de la désertion

98, 30 % des lecteurs de *Tilt* sont des hommes d'après l'enquête lecteurs de juillet/août 1987. Les mêmes pourcentages apparaissent dans toute la presse informatique qu'elle soit professionnelle ou familiale. Les hommes représentent 82,5 % des visiteurs du dernier Sicob, 88,2 % des acheteurs de micro-informatique à la Fnac (étude menée en 1985/1986 et mise à jour en 1987, 97 % des acheteurs de logiciels chez le distributeur Innelec d'après un questionnaire placé dans ses logiciels, 72, 74 % des dix mille adhérents des clubs Microtel. Trois fois plus de garçons que de filles fréquentaient le Centre mondial informatique disparu en 1987. Et l'on pourrait décliner à l'infini les études qui démontrent l'écrasante majorité masculine en informatique.

ques sont des hommes, il n'est pas judicieux pour eux d'aller plus loin. Même réaction de la part d'Isabelle Neuhouse qui s'occupe de la communication pour Amstrad : *« La culture informatique est masculinisée, la publicité exploite les leviers existants, elle ne fait qu'accélérer les phénomènes mais ne les crée pas. La femme n'a pas le crédit initial alors pourquoi les annonceurs affaibliraient-ils leur image ?* (sic !). *Ce n'est pas notre rôle de faire avancer les choses. »*

Heureusement il y a Thomson qui apporte une bouffée d'air frais avec sa dernière campagne pour le *TO 8 D « conçu pour tous les mordus »*. Face à l'ordinateur, l'agence Polaris a aligné une brochette de personnages de tous horizons. Petits et grands, jeunes et moins jeunes, filles et garçons, matheux, sportifs, danseuses ou graphistes. Tous sont des utilisateurs potentiels du *TO 8 D*. Une publicité colorée, gaie et ouverte qui va à l'encontre de tous les stéréotypes et mériterait un prix à l'instar de la campagne « United Colors » de Benneton. Dans l'ensemble, constructeurs de machines ou éditeurs de logiciels ne s'adressent pas aux femmes, la micro-informatique reste un monde d'hommes.

Il est alors difficile d'échapper au paradoxe de l'œuf et de la poule : les femmes ne s'intéressent pas à la micro-informatique parce que celle-ci les ignore ou le marché est-il avant tout masculin parce que les femmes ne se sentent pas attirées naturellement par la micro-informatique. Cette interrogation nous renvoie, d'une part, à l'étiquette collée à la micro-informatique qui en fait dès l'origine un domaine masculin et, d'autre part, aux penchants naturels des hommes et des femmes.

L'imaginaire social

La micro-informatique est associée dans l'imaginaire social aux matières techniques ou mathématiques voire au bricolage traditionnellement réservés aux hommes. Les micro-ordinateurs, c'est bien connu, sont nés du bidouillage de jeunes génies dans les garages californiens. Tous les stéréotypes concernant la technologie sont visiblement beaucoup moins dépassés que l'on pourrait le croire. Les garçons bricolent, les filles jouent à la poupée. Dès le plus jeune âge, les garçons sont orientés vers des matières plus scientifiques et ils trouvent plus facilement des modèles d'identification dans les métiers qui touchent aux nouvelles technologies. De façon significative, sur six filles de douze à quatorze ans interrogées sur leur métier futur, trois envisageaient de se lancer dans le journalisme. Christine Ockrent ou Anne Sinclair ne sont pas étrangères à ces choix. Il est, en revanche, beaucoup plus difficile de trouver un Philippe Khan, directeur de Borland International, ou un Steve Jobs, fondateur avec Wozniack de la marque Apple, féminin. Pour elles, l'informatique *« c'est comme les mathématiques, il y a plein de calculs dedans, c'est très compliqué »*. Ou encore *« les garçons c'est plus matheux que les filles »*. Dans la même veine, 76 % des lectrices de *Tilt*, qui ont répondu au questionnaire, sont plutôt d'accord pour dire que l'informatique est un domaine technique, compliqué. Autant de préjugés encore vivants dans les mentalités et qui contribuent à écarter les femmes de l'informatique. Beaucoup n'osent pas s'approcher de l'ordinateur, et lorsqu'elles le font, elles sont rarement encouragées dans cette voie. Combien de fois remarque-t-on que, lorsqu'une femme pose une question

technique, on ne lui apprend pas comment faire telle manipulation, mais on la fait à sa place. Ce type de réaction anodine, mais trop souvent rencontrée, n'encourage pas, c'est bien le moins, à aller plus loin dans l'apprentissage du domaine. Ignorées par la publicité, éloignées des machines, regardées de travers par les vendeurs, et traditionnellement écartées des matières scientifiques : la société multiplie les obstacles culturels qui interdisent aux femmes l'appropriation de l'outil informatique. Mais à ces handicaps culturels s'ajoutent malgré tout un plus grand intérêt des garçons pour la machine.

Et Freud dans tout cela

Les hommes seront passionnés, électrisés par la machine, alors que les femmes resteront plus mesurées, plus pratiques face à l'outil. Ils ont un rapport affectif avec la machine beaucoup plus fort que les femmes. Ainsi dans le questionnaire de *Tilt*, 71 % des femmes sont d'accord pour dire qu'il n'y a pas de dialogue, de contact affectif, avec la machine et, si 87 % affirment utiliser un micro-ordinateur, en grande majorité elles n'y consacrent qu'une faible partie de leur temps. Et pourtant, les lectrices de *Tilt* ne sont pas représentatives de l'ensemble des femmes, elles ont au départ un rapport privilégié avec l'informatique (91 % ont un micro-ordinateur dans leur foyer). Robert Epguy du Centre de Communication Avancée (centre d'étude sur les modes de vie, créé par l'agence de publicité Havas) parle de la connotation féminine attribuée à la machine, d'où un rapport de pénétration, de défloraison typiquement masculin… Sans aller aussi loin, Jean-François Barbier Bouvet, sociologue au service des études et recherche du Centre Georges-Pompidou, décrit *« la force des rapports sexués face aux outils technologiques, les femmes s'investissent moins affectivement face à un ordinateur car la prévisibilité de l'informatique est trop grande. Un homme va se passionner pour la notion de limite qui aura un intérêt en soi. Cet aspect étroit est au contraire rédhibitoire pour les femmes »*. De plus, s'il reconnaît que le goût de la compétition avec les autres est autant féminin que masculin, la compétition avec soi-même lui semble beaucoup plus du ressort masculin. Pierre Berloquin, spécialiste de jeux de toutes sortes, inventeur et directeur de Créalude, évoque à son tour le rapport amoureux entre le programmeur et sa machine. L'ordinateur est pour lui une présence très féminine qui satisfait beaucoup plus les hommes que les femmes. Et d'aborder le problème mille fois évoqué de la création. *« Lorsque l'on programme, on est directement créateur au lieu de l'être par personne interposée. Les femmes ont ce besoin satisfait par la maternité. »* Si l'on quitte l'angle technologique pour aborder l'aspect ludique de l'informatique, Pierre Berloquin pense que les femmes semblent en apparence moins ludiques, peut-être parce qu'elles le sont plus. Plus joueuses dans leur habillement, leur maquillage ou encore leurs relations et donc moins enclines à jouer par ailleurs. Néanmoins il est le premier à reconnaître que l'univers de la technique et du bricolage n'est pas normalement ouvert aux femmes. Il n'hésite pas alors à reprendre l'argument au ras des pâquerettes de notre société : *« Les filles ne sont pas élevées pour changer une bougie ou une prise. »* On le voit dans le domaine des technologies, les discriminations culturelles sont intimement liées aux affinités naturelles.

Dans les écoles et les universités

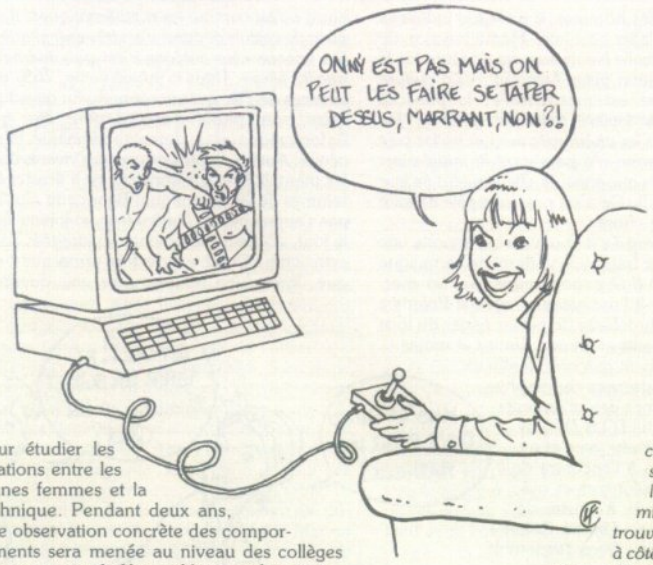
L'entrée en masse de l'informatique dans les écoles va-t-elle enfin ouvrir ce domaine aux femmes ? Difficile à dire. Il est encore trop tôt pour tirer un bilan significatif du Plan Informatique pour Tous. Edouard Pelisset, président de l'Association Enseignement Public et Informatique, qui, dès 1973, a mis en place des ateliers d'informatique dans les écoles, remarque qu'il y a une demande comparable de la part des élèves mais non de la part des familles. Les parents continuent à acheter le micro-ordinateur en priorité aux garçons. La salle en libre-

service créée au lycée Gabriel-Fauré, compte au départ autant de filles que de garçons, mais, au fil des mois, les filles disparaissent. De 1973 à 1982, la pénurie grandissante de machines conduit à des affrontements physiques entre les élèves et la pression des demandeurs garçons éjecte les filles. Un autre enseignant remarque qu'à la maternelle l'intérêt est égal entre les deux sexes mais, qu'à l'adolescence, l'écart se creuse entre filles et garçons. Avec une tendance nette des adolescents à monopoliser l'accès aux machines.

Dès 1981, Yvette Roudy avait fait de l'accession des femmes aux nouvelles technologies son cheval de bataille. Maintes fois, l'ancienne Ministre des Droits de la Femme a relevé *« l'importance des discriminations culturelles que subissent les femmes dès la toute petite enfance qui tend à leur interdire les voies de la nouveauté, des nouvelles techniques, des conceptions créatrices »* et *« le rôle correcteur que doit jouer l'éducation dans ce domaine »*. Le déséquilibre profond dans l'orientation des garçons et des filles est toujours de mise. En 1984, le bac littéraire comptait 82 % de filles, et le bac de secrétariat 97 %. Les huit séries à dominante technique ou mathématique n'étaient choisies que par 11 % des lycéennes. Dans le supérieur, il y avait 68 % de filles en lettres et sciences-humaines et seulement 16 % dans les écoles d'ingénieurs. Si l'on regarde la répartition par sexe des étudiants inscrits à l'université et dans les IUT en informatique, il y avait 62 % de garçons en 1982 et 64 % en 1986. Sans en tirer des conclusions sur une désaffection croissante des filles pour la matière, on peut néanmoins remarquer l'absence totale d'évolution.

Afin de favoriser l'égalité de formation des hommes et des femmes, Yvette Roudy signe en décembre 1984 un accord avec le Ministre de l'Education Jean-Pierre Chevènement. Cet accord comprenait des mesures psychologiques pour sensibiliser et informer jeunes filles, parents et enseignants (on se souvient de la campagne de publicité « Orientons-nous toutes directions, les métiers n'ont pas de sexe »), mais aussi pour augmenter les capacités d'accueil dans les formations scientifiques et techniques. Une circulaire de janvier 1985 fixe comme objectif prioritaire l'augmentation du nombre de filles choisissant les enseignements technologiques et scientifiques.

Depuis son ministère a été supprimé et, en France, aucune étude de fond n'est en cours pour mesurer l'impact de ses mesures. En revanche, une expérience est lancée dans l'ensemble de la communauté européenne pour étudier les relations entre les jeunes femmes et la technique. Pendant deux ans, une observation concrète des comportements sera menée au niveau des collèges avec tournage de films vidéo et analyse sociologique des enquêtes. La direction des lycées et collèges en France s'est associée à cette opération. Aux Etats-Unis, depuis longtemps, des enseignants soulignent l'absence des filles dans les salles d'informatique ou les stages d'été. Des campagnes « Equals in computer science » (égaux en informatique) se sont développées pour sensibiliser les enseignants aux réticences des filles vis-à-vis de l'ordinateur.



Vers un marché grand public, et une micro-informatique aséxuée

La micro est-elle condamnée à rester un domaine masculin à tout jamais ? Certainement pas. Aux débuts de la micro-informatique grand public, fin 1981, tout le monde pariait sur l'utilisation familiale des micros, l'informatique allait envahir les foyers, devenir indispensable à tous. Six ans plus tard, on parle encore de micro-informatique familiale quand il serait plus juste de parler d'utilisation personnelle et masculine. *« Au début, lorsque nous avons lancé le TI 99 4A chez Texas Instrument, il n'était pas du tout évident que la micro-informatique s'adresserait exclusivement aux garçons, nous pensions que les jeux et les applications seraient pour les filles et les garçons. Dans nos études du marché on prévoyait des gestions de budget familial pour le père et des programmes de diététique ou de carnet de santé pour la mère. La micro devait trouver sa place à côté de la télévision, maitenant elle a migré dans la chambre des garçons »* explique Albert Loridan, importateur des logiciels US Gold, Ocean, Imagine, Gremlin's Graphics et Palace Software.

L'étude marketing réalisée lors du lancement de l'*Alice* début 1982, tablait aussi sur un public très large avec le but avoué d'ouvrir un nouveau marché, d'offrir une clef d'accès aux gens qui avaient peur de l'informatique. Foin de technique, il fallait prouver la simplicité d'utilisation. L'emballage du produit était également révélateur : tous les ordinateurs étaient gris, celui-ci sera rouge. Ils portent tous des noms bâtards, il sera baptisé *Alice*. Dessinée par Moebius, *Alice* est humaine, chaleureuse et symbolise l'entrée dans un autre monde, le pays de merveilles. La campagne de publicité se détourne de la presse informatique pour toucher le grand public à travers *Elle*, *Télé 7 jours* ou *Paris Match*. Résultat des courses : 10 000 machines vendue à Noël 1983 et 3 000 de plus au cours de l'année suivante. Autant dire très peu. Certes, la machine était tout sauf performante, mais pour la première fois un constructeur rompait avec la clientèle traditionnelle des hobbyistes passionnés. Peut-être était-ce encore trop tôt ?

Depuis l'informatique s'est simplifiée, l'ergonomie à la *Macintosh* démocratisée avec l'arrivée de l'*Atari ST* et surtout les capacités et l'utilité des machines se sont démultipliées. Micro édition, outils graphiques performants, programmes musicaux spectaculaires, jeux de plus en plus attrayants. L'informatique quitte peu à peu le giron des passionnés et bidouilleurs pour toucher un large public. Scénaristes, artistes, musiciens apportent leurs talents à la création de jeux. L'informatique devient un produit culturel plus riche et plus ouvert. Alors l'informatique asexuée, c'est pour quand ? Demain, à n'en pas douter.

Nathalie Meistermann

Les visages convulsés des informaticiens qui illustrent cet article sont tirés de la campagne de publicité Victor.

CONCOURS NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

C'est François Colas de Treil-Sur-Seine qui assistera les 2 et 3 juillet prochains au Grand Prix de France de Formule 1 avec la personne de son choix.

Il a en effet répondu correctement aux 5 questions du concours organisé par Ubi Soft, Electronic Arts et Tilt.
Les bonnes réponses sont :
1/ Nigel Mansell aura 34 ans au Grand Prix de France 88.
2/ La vitesse indiquée au compteur au dos de la jaquette Nigel Mansell's Grand Prix est de 6.
3/ Nigel Mansell pilote une William depuis 1985.
4/ Le temps de qualification pour le Grand Prix dans Nigel Mansell's Grand Prix est de 78 secondes.
5/ Nigel Mansell a gagné 2 fois le Grand Prix de France sur le circuit Paul Ricard.
Les autres gagnants sont :
Bernard Redondo de Ternier (02) et Philippe Watier de Villetaneuse (93) qui gagnent un mini téléviseur portatif noir et blanc.
David Pajot (87), Alain Pena (69), Jean-Philippe Legrand (92), Christophe Larini (98), Bernard Lhotel (54), Pierre Fighiera (69) et Laurent Witraut (59) qui gagnent 1 sweat-shirt et 2 logiciels.
Bravo à tous ces gagnants qui recevront très vite leur lot.

36 15 CODE TILT

Encore une nouvelle rubrique sur le minitel TILT :
Un spécialiste du Dessin Assisté par Ordinateur répond à toutes vos questions en 48 h. Alors quel que soit votre problème, n'hésitez pas à le lui soumettre.
Les jeux sont là tout l'été :
Rally offre du 1er juillet au 30 août une voiture radio commandée et sa radio au meilleur rallyman de chaque mois. Et chaque jour, un porte-clés de TILT à gagner.
Crypto : du 27 juin au 31 août un stylo porte-clés par jour à gagner.
Bonnes vacances sur le 36 15 Code TILT.

"DES LOGICIELS QUI FONT TILT" A LA CITE DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE

Du 19 juillet au 9 janvier 89, la CITE et TILT organisent avec le concours de NASA ELECTRONIQUE un événement exceptionnel : une exposition des meilleurs logiciels du moment.

Sélectionnées par la rédaction de TILT et renouvelées chaque mois, ces nouveautés seront à votre disposition sur 35 ordinateurs dans un espace de 120 m².

Pour les découvrir c'est simple : du mardi au dimanche, six séances d'une heure permettront à 35 personnes d'entrer dans l'expo et de tester les logiciels en démonstration. Jeux d'aventures, PAO, simulateurs... Les meilleures nouveautés seront là, alors à vous de jouer.

Mais attention, il n'y a que 35 places par heure, alors n'hésitez pas à reserver l'heure de votre séance dès votre arrivée à la Cité en achetant votre billet d'entrée aux caisses (15 francs pour une heure).

Voici les horaires des séances :

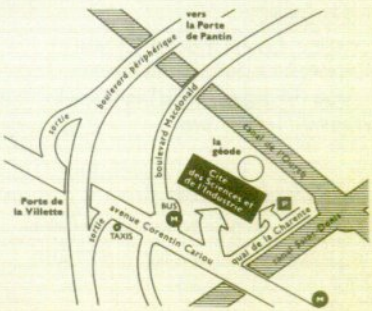
Mardi, jeudi et vendredi : 10h30, 11h30, 13h30, 14h30, 15h30 et 16h30.
Mercredi, samedi et dimanche : 12h30, 13h30, 14h30, 15h30, 16h30 et 17h30
(La Cité des Sciences et de l'Industrie est fermée le lundi).

L'exposition se situe au niveau S2 dans la zone de communication entre la Cité et la Géode.

Alors venez nombreux pour découvrir cette exposition unique en son genre et pour découvrir la Cité des Sciences et de l'Industrie si ce n'est déjà fait.

Cité des Sciences et de l'Industrie :
30 avenue Corentin Cariou 75019 Paris
Métro : Porte de la Villette
ou Corentin Cariou
Autobus : 150, 152, 250A, P.C.
Parking payant : entrée quai de la Charente.

heures d'ouvertures
Mardi, jeudi, vendredi : de 10h à 18h
mercredi : de 12h à 21h
Samedi, dimanche et jours fériés : de 12h à 20h.
Fermeture le lundi



Toute l'année la micro informatique à des prix Club Tilt

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

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

– 10 % de réduction sur tous les logiciels.

– 10 % de réduction sur les accessoires,

joysticks, disquettes vierges, câbles, boîtes de rangement etc.

Les Boutiques partenaires du Club Tilt

PARIS ET REGION PARISIENNE

AMIE : 11 bd Voltaire 75011 Paris

ELECTRON : 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

ESPACE MICRO : 32 rue de Maubeuge 75009 Paris et 234 bd Voltaire 75011 Paris

JBG ELECTRONICS : 163 av. du Maine 75014 Paris

MASTER VIDEO 7 : Centre Commercial Rosny 2, face à la Fontaine 93110 Rosny-sous-Bois

MICROFOLIES : 4 rue André Chénier 78000 Versailles et 13 rue des Louviers 78100 St Germain-en-Laye.

EN PROVINCE

CONSEIL COMPUTER 20/21 quai Cavalier de la Salle 76100 Rouen

LOISIR INFORMATIQUE : 39 rue de l'Oratoire 14000 Caen

PAR CORRESPONDANCE

SOFTAGE : 46 rue Diderot 62100 Calais

VALERMIKE : 206, rue Lafayette 75010 Paris

Avec la Boutique un nouvel avantage pour les membres du Club Tilt.

Chaque mois la Boutique propose aux lecteurs de Tilt un objet utile, original et exclusif, spécialement choisi ou réalisé pour Tilt.

Mais pour les membres du Club, ces objets ont un attrait supplémentaire : un prix exceptionnel.

C'est le nouvel avantage que vous propose le Club : un prix hyper étudié (entre 20 et 40 % moins cher que le prix Boutique) pour acheter plus "malin".

Pour en profiter il vous suffit de reporter votre numéro de carte de membre sur le bon de commande de la Boutique.

Si vous n'êtes pas encore membre du Club, vous pouvez aussi bénéficier immédiatement de cette offre grâce au bon de commande de la Boutique qui vous permet d'adhérer au Club et de commander en même temps et bien sûr au prix Club.

Alors n'attendez plus car dans les prochains mois d'autres sélections de la Boutique vous ferons sûrement "craquer" et il serait dommage de ne pas les avoir au prix Club.

ENCORE UN PLUS DU CLUB TILT

1 HEURE GRATUITE A L'EXPO "DES LOGICIELS QUI FONT TILT".

Entre le 1er et le 30 septembre 88 les membres du CLUB TILT pourront tester gratuitement pendant 1 heure la sélection des logiciels présentée à la Cité des Sciences et de l'Industrie.

Pour recevoir un bon pour une entrée gratuite (à échanger aux caisses de la Cité en réservant votre séance), retournez-nous dès aujourd'hui le bon de réservation ci-dessous en inscrivant votre numéro de carte de membre.

Si vous n'êtes pas encore membre du CLUB, retournez ce bon de réservation en même temps que votre demande d'adhésion au CLUB.

Bulletin à retourner à :
Centre de gestion + Club TILT
9 rue de la Gare
92137 Issy-les-Moulineaux Cédex.

BULLETIN DE RESERVATION

☐ **OUI,** je désire recevoir un bon pour une heure gratuite à l'expo "DES LOGICIELS QUI FONT TILT" valable du 1er au 30 septembre 88.

☐ Je suis membre du Club TILT et mon numéro de carte est /_/_/_/_/_/.

☐ J'adhère au Club TILT pour un an et je joins mon règlement de 135 francs par chèque à l'ordre de Club TILT.

☐ J'adhère au Club et je commande la calculatrice "5 stylos", je joins ce bulletin de réservation au bon de commande de la Boutique.

LA CALCULATRICE "5 STYLOS"

Toute l'équipe de Tilt a été conquise par cette calculatrice pas comme les autres.

Tout d'abord, parce qu'elle présente toutes les fonctions de base : écran 8 chiffres, 4 touches mémoire, une touche remise à zéro, une touche annulation partielle, une touche conversion + / −, une touche pourcentage et une touche racine carrée en plus des 4 opérations courantes.

Ensuite, par son design : une ligne très sobre aux angles arrondis, toute noire avec un clavier souligné par des filets rouges ; son format : 14 x 7 x 2 cm pour un poids total de 100 grammes.

Un poids et un format record lorsque l'on sait qu'elle contient, et c'est là son originalité, 5 stylos eux aussi noirs et aux lignes arrondies :

- un stylo "bille" noir
- un stylo feutre pointe fine bleu
- un stylo feutre pointe fine rouge
- un stylo "surligneur" jaune fluo.

Pour les atteindre, il suffit de faire basculer un petit couvercle qui se trouve sur la partie supérieure de la calculatrice qui devient alors une boîte présentoir facile d'utilisation.

Cette calculatrice "5 stylos" marquée aux couleurs de TILT vous est proposée au prix de 149 francs.

Pour les membres du Club TILT, un prix exceptionnel bien sûr : 97 francs.

Alors n'attendez plus pour commander cet objet élégant et pratique que vous recevrez dans un délai de 1 mois après réception de votre commande.

Retournez dès aujourd'hui ce bon de commande accompagné de votre règlement à Centre de Gestion + Club TILT, 9, rue de la Gare 92137 Issy-Les-Moulineaux Cedex.

BON DE COMMANDE

OUI, je commande _____ calculatrice(s) "5 stylos" que je recevrai à l'adresse suivante :

NOM : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

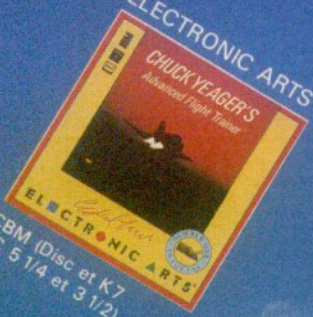
☐ Je suis membre du Club TILT, mon numéro de carte est le ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊ et je joins mon règlement de _____ x 97 francs soit un chèque de francs à l'ordre du Club TILT.

☐ Je désire adhérer au Club TILT et bénéficier immédiatement du prix Club sur ma commande de calculatrice(s) "5 stylos". Je joins mon règlement de 135 francs (adhésion pour 1 an au Club) plus _____ x 97 francs, soit un chèque de francs à l'ordre du Club TILT.

☐ Je joins mon règlement de _____ x 149 francs, soit un chèque de francs à l'ordre du Club TILT.

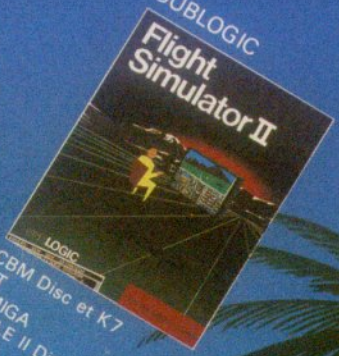
La Sélection

ELECTRONIC ARTS



CBM (Disc et K7
PC 5 1/4 et 3 1/2)

SUBLOGIC



CBM Disc et K7
ST
AMIGA
APPLE II Disc et rac

ACCOLADE

CBM (Disc et K7)
ST
AMIGA
PC (5 1/4 et 3 1/2)

SUBLOGIC

CBM Disc
AMIGA
PC (5 1/4 et 3 1/2)

ELECTRONIC ARTS

CBM Disc et K7
ST
AMIGA
PC

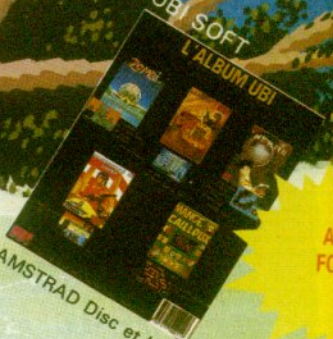
UBI SOFT

AMSTRAD (St et K7

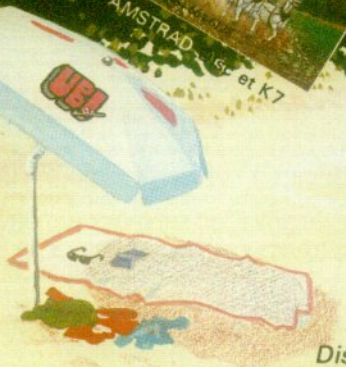
UBI SOFT

AMST K7 et Disc

UBI SOFT



AMSTRAD Disc et K7



Disponibles dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

fnac

de l'Eté

CINEMAWARE

AMIGA

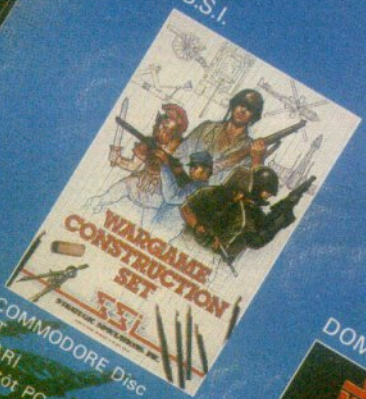
MARTECH

AMST K7 et Disc
SPECTRUM K7
Bientôt CBM et ST

DOMARK

AMST K7 et Disc
C. W Disc
M K7 et Disc
ISON Disc et K7
4 et 3 1/2)

S.S.I.



COMMODORE Disc
ST
ATARI
Bientôt PC

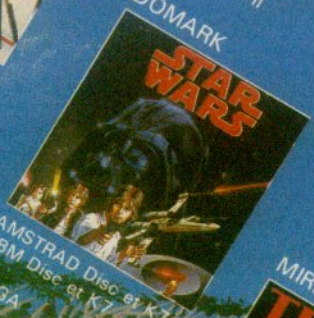
S.S.I.

COMMODORE Disc
ST
ATARI
APPLE II

ELITE

AMST K7 et Disc
COMMODORE K7 et Disc
ST
SPECTRUM

DOMARK



AMSTRAD Disc et K7
CBM Disc et K7
ST
AMIGA

MORRORSOFT

ST

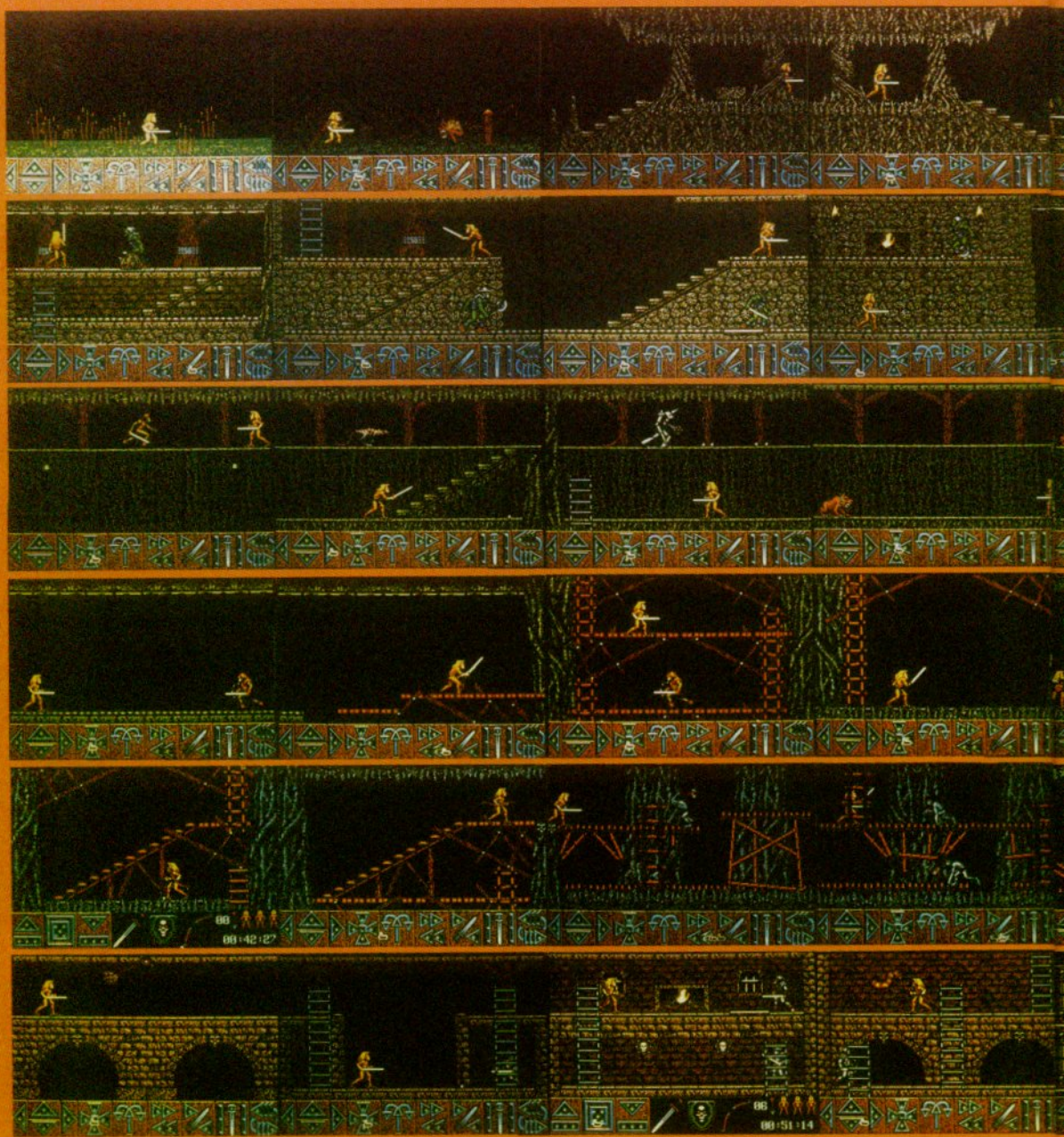
MIRRORSOFT

AMSTRAD Disc
CBM Disc et K7
ST
ATARI
PC W
PC (5 1/4)

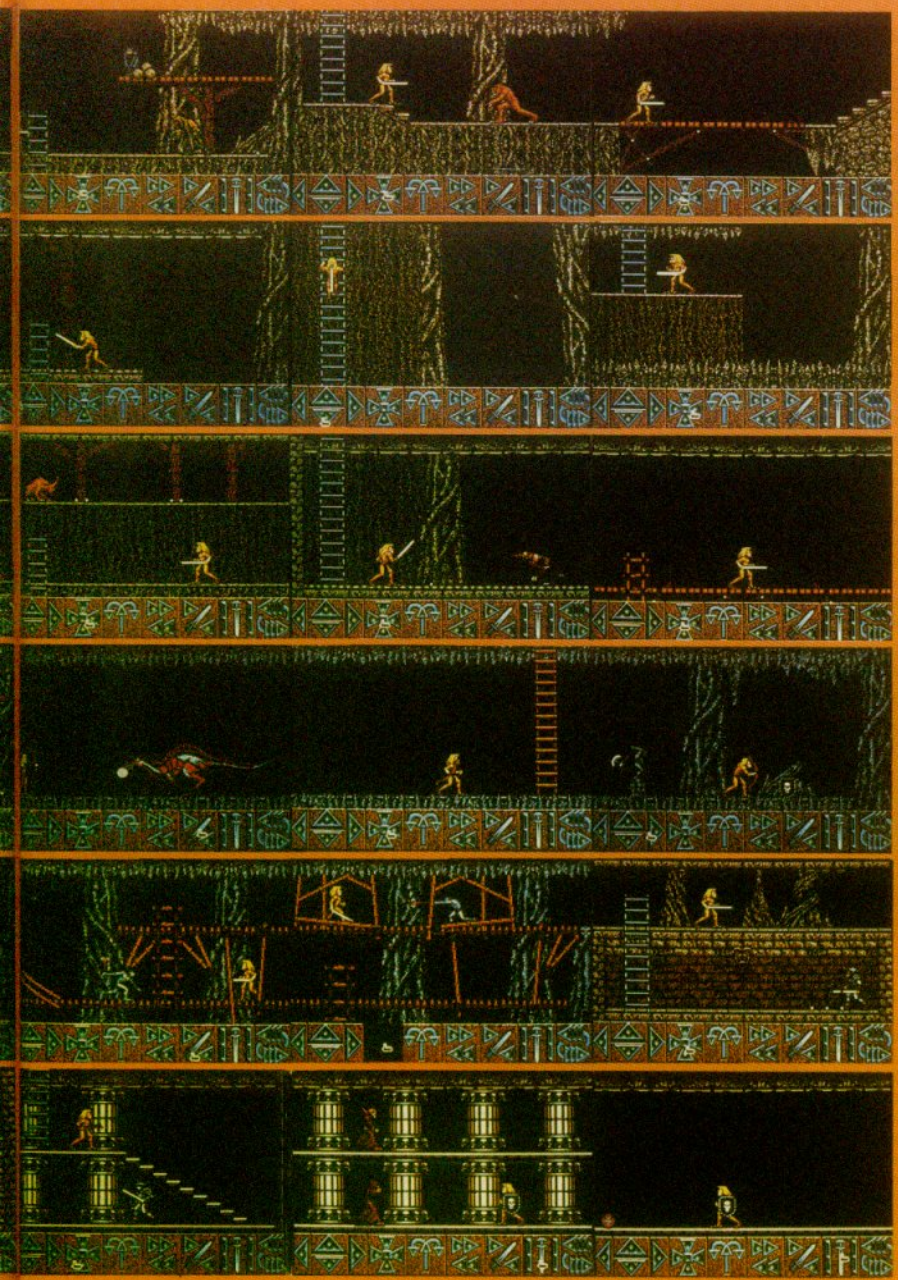
UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
Tél. 43 39 23 21

Barbarian



Dans l'univers impitoyable de l'heroic fantasy les barbares, aux muscles puissants, triomphent toujours des sorciers, aussi vicieux que chétifs. Pour vous aider dans votre quête, nous avons disséqué le Barbarian *de Psygnosis, et il nous a livré tous ses secrets. Un sorcier repenti a même conjuré, pour l'occasion, un poke magique qui vous rendra invincible.*



— Le monstre en métal est indestructible mais il y a un moyen de se débarasser de lui. Il faut se baisser sans cesse, ainsi il ne parvient pas à vous abattre et il finit par quitter le tableau. Vous pouvez alors prendre les flèches mais pas l'arc.

— Pour prendre l'arc sur le pont, il faut sauter juste avant de quitter le tableau précédent. Lorsque vous êtes en l'air cliquez sur l'icône correspondant à la course en avant. Ramassez l'arc et faites deux sauts en arrière et vous reviendrez à votre point de départ tandis que le pont s'écroule.

— Vous pouvez tuer le dragon avec deux flèches, mais il est également possible de l'éviter en sautant, en pleine course, dès qu'il crache du feu.

— Avant de prendre le bouclier il faut prendre garde à la statue qui abat sa hache à votre passage. On peut s'arrêter juste avant, se retourner et faire un saut en arrière pour éviter le coup.

— Pour vaincre le sorcier il faut utiliser le bouclier afin de lui renvoyer les boules de feu qu'il lance vers vous. Vous passez dans le tableau suivant et vous prenez le joyau pour le lancer dans le vide. Il ne vous reste plus alors, qu'à refaire le parcours en sens inverse.

Poke sur Amiga.
Lorsque le programme est chargé, tapez « 04-08-59 » suivi de « return » et vous serez alors immortel.

Alain-Huyghues-Lacour

Cris et chuchotements

Sherlock Holmes, ponctuel et textuel, pistera avec vous les joyaux de la couronne. Quittez le smog londonien pour vous rafraîchir au contact de 20 000 lieues de profondeurs océanes. Graphismes éblouissants. Dans *Conspiration* la guillotine sanctionnera vos erreurs. Pendant la Révolution, il faut choisir son camp !

Sherlock, the Riddle of the Crown Jewels

Londres, dans le smog. Je crie. « La technique du cri primal ne sera inventée que dans 80 ans, mais si ça soulage... criez ». Début plein d'humour pour une maxi-enquête.

Les joyaux de la couronne d'Angleterre font actuellement la convoitise des plus grands criminels de notre temps. Du côté des justiciers, après Blake et Mortimer (cf. *La Marque jaune*), c'est au tour du célèbre Sherlock Holmes et de son fidèle ami Watson de sauver l'honneur de la reine... Une aventure textuelle complexe et judicieuse, un puzzle subtil qui nécessite réflexion, concentration et ténacité ! La prise en main du logiciel est agréable. Installation sur disque ou disquette très facile (simple copie du programme original), sauvegardes aussi nombreuses qu'on le désire et notice de jeu très précise, Sherlock ouvre ses portes aux aventuriers novices. Le manuel explicite clairement les possibilités du programme. Plus encore, il donne l'exemple de la résolution d'une énigme factice afin de familiariser le joueur avec l'esprit de l'aventure. L'affaire des joyaux de la couronne apparaît dès lors comme un véritable puzzle. A la base de votre mission, un poème écrit par le coupable, poème à première vue sans queue ni tête : quatre versets qui parlent tour à tour de sépultures, de la reine Elisabeth I, de la loi sur la gravitation universelle et du règne d'Henri V ! Un texte qui guidera pourtant vos pas dans la grande cité de Londres.

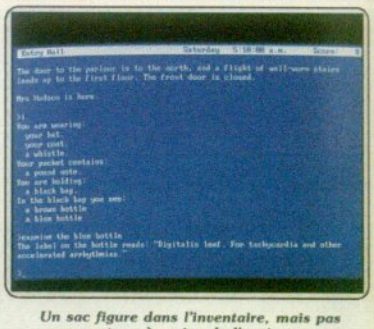
Bien que le texte soit en anglais tout a été prévu pour rendre le jeu accessible.

La mise en place graphique de *Sherlock* est des plus classiques. Comme toute aventure textuelle, cette mission propose de longues descriptions des lieux visités. Le découpage du texte, très précis, met clairement en évidence les indices visibles, les sentiments de chaque personnage, etc. Il existe enfin des ordres simplifiés tels que « I », l'inventaire des objets portés, « X » pour examine, « N » pour nord, etc. Ce logiciel est bien sûr rédigé en anglais. Le vocabulaire employé tout au long de l'aventure est fort heureusement traditionnel (pas d'argot, d'abréviation...) et l'ordinateur précise systématiquement les mots qu'il ne connait pas, l'absence éventuelle de verbe ou l'oubli d'actions intermédiaires (ouvre porte avant d'entrer !). La syntaxe est assez souple. A l'aide de « and » et « then », le joueur peut enchaîner des actions, agir sur plusieurs objets... Il reste enfin l'option « oops » pour ne pas retaper entièrement une phrase incomprise, la possibilité de réduire ou de développer les descriptions ou le fameux « undo » qui annule toute fausse manœuvre. Voici donc un programme qui cache, derrière la complexité de son énigme, un maniement facilité à l'extrême. C'est un des principaux atouts de l'aventure...

Vous tenez ici le rôle du docteur Watson. Holmes, drogué au côté de son fidèle violon, sombre dans l'amertume. Il suffira de lui montrer le journal pour qu'il retrouve sa vigueur... Mais attention, inutile de compter sur l'aide précieuse de ses petites cellules grises. Ce personnage prestigieux va tout simplement vous suivre dans tous vos déplacements afin de créditer votre action auprès du public !

L'aventure se découpe dès lors en diverses énigmes distinctes qu'il faudra malgré tout résoudre dans un ordre précis. La carte fournie avec le soft définit clairement une douzaine de lieux importants. De Westminster Abbey aux Tours de Londres, chaque bâtiment met en place divers personnages et indices. Entre chacune de ces péripéties : les célèbres taxi londoniens (gratuits) et l'introduction de la notion de temps. Impossible en effet de pénétrer dans certains lieux la nuit ou de rencontrer certains personnages avant 18 heures : il faut, par exemple, collecter tous les objets utiles dans la chambre de Holmes et ne pas hésiter à observer à la loupe les plus petits indices. Intervient alors l'option « aide » fournie par le logiciel, un remède efficace mais dangereux... Accessible par l'ordre « hint » (indice), un répertoire complet des problèmes posés par le jeu apparaît à l'écran. Comment soigner la femme du marché, comment examiner la statue, chaque question est peu à peu élucidée par une série d'indices de plus en plus précis que le joueur visualise comme bon lui semble... De quoi résoudre l'énigme en quelques heures et anéantir l'intérêt de la partie !

N'imaginez pas retrouver les bijoux dès le deuxième écran : la minutie est de rigueur.



Un sac figure dans l'inventaire, mais pas son contenu à moins de l'avoir ouvert.

Illustration Emmanuel Le Coz

20 000 lieues sous les mers

20 000 lieues. Une superproduction sous-marine signée Jules Verne et Cocktel Vision, fait frissonner les *ST* de plaisir. Suspens et graphismes, action et bruitages dignes du mythe.

Le *Cocktel Post* du 5 juillet 1867 titre en pleine page et sur toute la surface de l'écran de votre *ST* l'annonce du départ de l'Abraham Lincoln. Le vaisseau commandé par le capitaine Farragut embarque un grand savant français, le professeur Aronnax, pour partir sillonner les océans à la recherche d'un monstre marin.

En fait de monstre, nos aventuriers rencontreront le Nautilus, le sous-marin du capitaine Nemo. Puis l'aventure se développe en respectant les grands axes du roman de Jules Verne. La tension due à l'enfermement — trop rarement interrompu par de courtes escapades dans des îles désertes, ou des sorties en scaphandre — dresse les passagers les uns contre les autres. Certes le capitaine Nemo, homme affable, se conduit en maître des lieux hospitalier, et l'aménagement intérieur du Nautilus dépasse en luxe, les palaces les plus somptueux. Certes son mystère saura captiver votre curiosité, mais le fair-play de Nemo gomme mal l'inconfort de la situation : vous êtes ses prisonniers.

Coktel Vision décroche avec *20 000 lieues sous les mers* son ticket d'entrée dans le clan des éditeurs capables du meilleur. Nous ne sous-estimons pas les adaptations de BD, *Asterix* et *Blueberry* signées par la firme de Boulogne, mais *20 000 lieues* allie

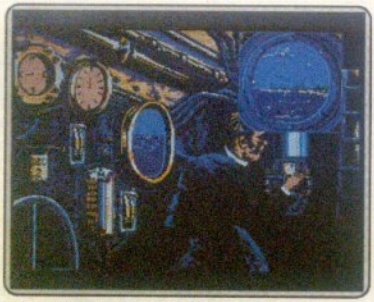
Le* Cocktel Post *annonce la couleur : sus au monstre marin !

avec justesse graphismes éblouissants et animation et action, bruitages et scénario. La très grande qualité des graphismes des écrans principaux suffit à classer le jeu. Des hublots ou une gigantesque vitre blindée ouvrent sur l'océan grouillant de vie. Les instruments de bord donnent des indications très parcellaires qu'il faut recouper pour déterminer la position du sous-marin. De la salle des commandes vous dirigez le Nautilus, mais seulement après avoir gagné la confiance de Nemo.

Les animations se fondent parfaitement dans le décor : l'utilisation des cycles de couleur permet de rendre l'ondoiement caractéristique de la surface marine vue d'en dessous, les scènes d'action sou-

Bien utilisé, ce menu permettra au détective de vérifier sa progression et d'éviter les voies sans issues... Les aventures textuelles reposent essentiellement sur l'ambiance et la logique de leur scénario. *The Riddle of the Crown Jewels* met en place une partie finalement passionnante. Les protagonistes ont tous leur personnalité propre (Holmes est bougon à souhait) et la dualité action/réflexion est parfaite : d'un côté, pour l'action, les classiques utilisations d'indices (prends pipe, met tabac, allume allumette, etc.), de l'autre la résolution et la compréhension des messages, des réflexions de chacun. Le premier de ces deux aspects profitera de la sauvegarde fréquente du jeu. Le second bénéficiera de deux atouts essentiels : tout d'abord, la sortie imprimante que l'on peut déclencher pour saisir une partie du texte et l'étudier par ailleurs à tête reposée, le fait ensuite que la montre qui bat les minutes à chaque action s'immobilise lorsque le joueur n'agit pas... Rien de tel pour prendre le temps de réfléchir au creux de son meilleur fauteuil ! (Disquettes 3 et 5 p pour *PC* et compatibles.) Olivier Hautefeuille

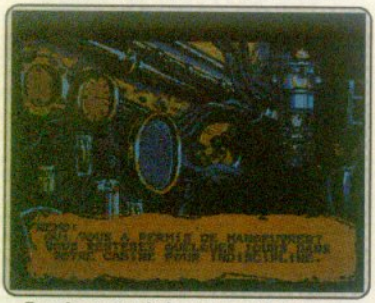
Type _____ *aventure policière textuelle*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ *.*
Animation _____ *.*
Bruitage _____ *.*
Prix _____ *D*



Prisonnier du Nautilus, le périscope de la salle des commandes sera votre seule évasion !

Rien à l'horizon, pour le moment... On oublie ici l'air confiné du sous-marin.

La fenêtre principale occupe parfois presque tout l'écran au profit des graphismes.



Tous les appareils fonctionnent à merveille, mais seul Nemo choisit qui les actionne !

Nemo accorde une promenade sur l'île déserte. Furetez, fouillez, peut-être que...

Parfois l'écran semble morcellé : ici le texte donne un élément crucial.

plement contrôlées à la souris ou au clavier mettent en scène d'impressionnants tueurs des mers, ou vous permettent d'exploiter des îles perdues, à la géographie fort déroutante : l'écran imite une page d'album de BD, chaque case représente un aspect du paysage. Et notre personnage se balade, passant de case en case, sans respecter les proximités, ni les orientations, il sort d'une case située en bas de l'écran en marchant vers la droite et le voici qui surgit du fond de l'écran, en haut et à gauche !

L'orgue du capitaine Nemo se joue au curseur, chaque partie du clavier donne une note différente mais, avant que vous ayez maîtrisé l'instrument, Nemo, agacé par votre maladresse, vous renverra sèchement dans le grand salon. Un détail surprend dans les bruitages : lors des combats contre les requins, les squales blessés émettent un cri de douleur, râle du plus bel effet, mais hautement improbable à soixante-dix mètres sous la surface de l'océan...

Peut-être le déroulement de l'aventure dépend-il trop de l'écoulement du temps, puisque, respect du roman oblige, le voyage dure six mois, certains épisodes prennent place seulement à une certaine époque. Attendre ne constitue pas une bonne stratégie et risque de vous faire louper des péripéties essentielles... Donc *20 000 lieues sous les mers*, étayé par un roman solide, techniquement réussi de tous les points de vue, restera un repère dans le flot croissant des logiciels qui unissent l'aventure et l'action. (Deux disquettes Coktel Vision pour *Atari ST*, des versions pour *Amiga, PC, CPC* et *Thomson* sont en préparation.) Denis Schérer

Post scriptum : l'emballage précise que le jeu tourne en mode monochrome. Hélas la paresse a encore frappé, et le résultat, fruit d'un transcodage sans redéfinition des niveaux de gris est illisible, certains textes échappent au regard le plus acéré en dépit des manipulations attentives des boutons de

La promenade en scaphandre va vite devenir extrêmement mouvementée.

brillance et de contraste. Le logiciel est donc inutilisable en mode monochrome.

Type	*aventure-action*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Conspiration

Conspiration balance entre les factions opposées, valse entre les époques, swingue avec les angles de vue. Un soft complet.

Douillet, le canapé bleu ! Le téléphone orange trône sur la table, non loin d'un imposant bouquet de fleurs. Je devine une porte au fond de la pièce. A vrai dire, je n'ai pas trop envie de me lever. Je feuillette les livres empilés sur la table basse. Inintéressants au possible. Le téléphone fonctionne. L'écran zoome sur le combiné flamboyant. J'obtiens la tonalité. En fait je n'ai absolument aucune idée de qui appeler. Donc je raccroche. Un morceau de l'écran affiche « janvier ». La fenêtre graphique, superbe, respecte un style de prise de vue photographique. Des images digitalisées sont probablement intervenues dans l'élaboration du jeu. Deux fenêtres de dialogues sont parfois rejointes par deux fenêtres graphiques secondaires.

Impossible d'avoir une idée du scénario sans me remuer. Chic, dans la pièce d'à côté, superbe salle de bains, la baignoire semble m'attendre. Je me déshabille, puis ouvre les robinets. (Dans des lieux plus familiers je préfère rentrer dans une baignoire remplie d'eau à la bonne température mais la disquette ne me laisse pas cette possibilité.) L'eau commence à peine à couler que le téléphone sonne. Je ferme les robinets, saute de la baignoire et arrive trop tard. Je ne serai donc jamais tranquille !

Il faut porter le téléphone dans la salle de bain, commencer ses ablutions pour pouvoir décrocher avant que votre correspondant ne se lasse. L'écouteur délivre un message laconique : « Une messe vient de finir en l'église de Saintt-Paterne à la mémoire de Louis XVI. Le curé doit encore être à la sacristie. Vite ! »

Premier mouvement, je bondis dans la rue... pour me faire ramasser pour attentat à la pudeur. On ne s'énerve pas...

Deuxième essai, je bondis dans mes vêtements, puis dans la rue... pour que le froid de janvier sur mes vêtements mouillés m'envoie *ad patres*. On réfléchit avant d'agir...

Troisième tentative : je me sèche, m'habille, puis je dévale les escaliers. La porte de mon hôtel jouxte la façade de Saint-Paterne (les lecteurs et lectrices

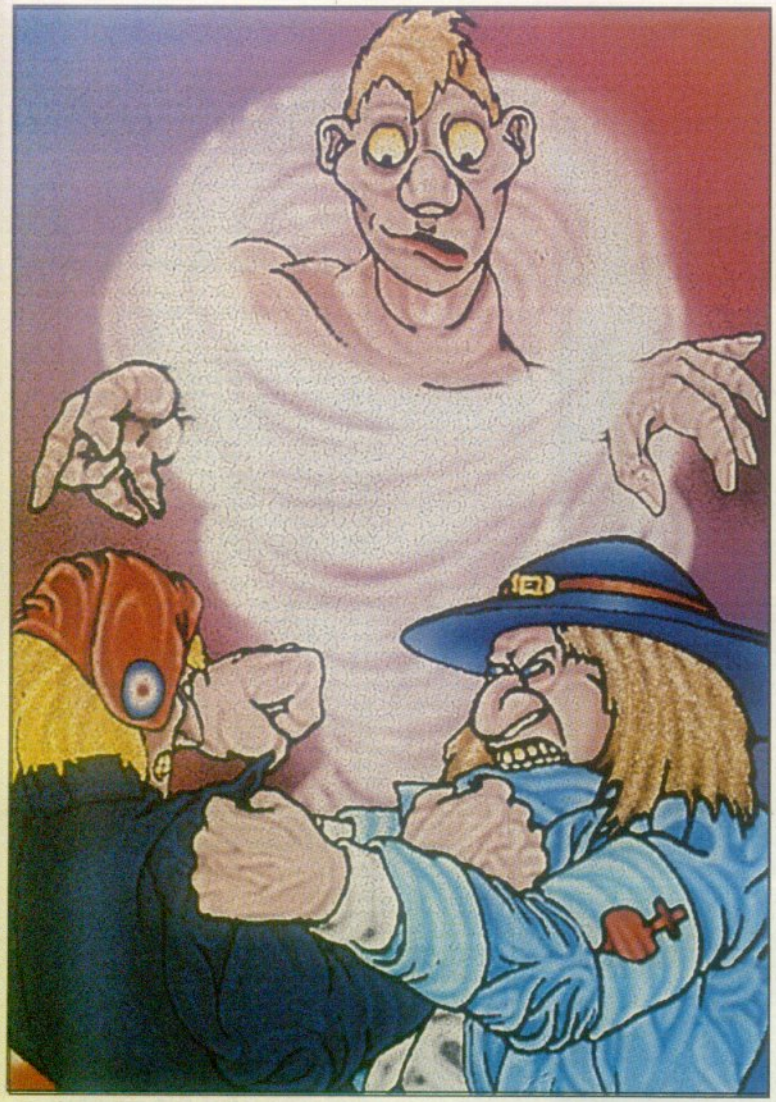


Illustration Emmanuel Le Cor

Gros plan sur un obstacle facile à surmonter : la progression du jeu reste logique.

Les bocages bucoliques des provinces de l'Ouest recèlent des pièges mortels...

du Loiret reconnaîtront alors Orléans). Le curé bavarde gentiment et me signale un missel oublié sous un banc. Dans les pages du missel un message, un rendez-vous mystérieux à Saint-Florent-le-Vieil. Le temps de passer à la gare prendre la micheline direction Angers me laisse apprécier un jeu difficile mais point trop artificiel.

Reste qu'à ce stade j'en suis encore à me demander si Ubi Soft n'a pas glissé la disquette d'une aventure contemporaine sous la jaquette de « Conspiration, le défi des derniers rois » censée se passer aux temps de la chouannerie.

C'est qu'à Saint-Florent-le-Vieil, le prologue prend fin. Par un coup sur ma tête. Un coin de l'écran affiche désormais Messidor (le mois de juillet du calendrier révolutionnaire).

L'histoire bascule alors. J'agis désormais dans la Vendée de 1795 déchirée par la guerre entre Chouans royalistes et républicains. Je ne puis survivre qu'au prix de mes convictions. Impossible de narrer par le menu mes aventures, allées et venues dans le bocage, mes contacts avec les acteurs de la lutte politique acharnée.

Avec *Conspiration*, Ubi Soft propose sans doute le meilleur produit que cette maison d'édition ait jamais signé.

Le point de comparaison est *Zombi*, ou *Hurlements*, bâti sur le même principe.

Conspiration dépasse incontestablement ces deux programmes du point de vue du graphisme, ils ont tous trois des scénarios structurés, bien que je trouve plus d'ampleur à celui de *Conspiration*.

Enfin l'enchaînement très original des écrans de *Zombi* et *Hurlements* correspond dans *Conspiration* à une recherche réussie dans le cadrage et l'angle des prises de vue.

Les qualités graphiques étonnent sur un *Amstrad CPC*, qualité des couleurs, de la construction des écrans, qualité de la réalisation technique. La sonorisation, la musique de présentation sont très correctes. Les dialogues, les réponses du programme vous évitent de perdre du temps. La touche « copy », d'appel au secours, donne des éléments d'information pertinents. Ainsi au guichet de la gare, elle fait afficher « achète un billet pour... ». Il suffit de compléter.

Ubi Soft atténue enfin l'humour lourdingue qui n'apporte rien au scénario dont abusaient ses auteurs. Je ne vais pas grogner pour « Le pont sur le ruisseau Kwai » que l'on franchit au moment de passer d'une face à l'autre de la disquette, ruisseau dont on chercherait en vain la trace sur les cartes des pays de Loire.

Le scénario de E. Beaujouan ressemble dans sa structure (le voyage dans le temps) à celui du *Passager du temps*, rien d'étonnant, puisque Beaujouan a participé aux scénarios des deux aventures. Moins facile à prononcer, le nom de M. Randjolevic qui a signé les graphismes, doit rester dans la mémoire des aventuriers. (Disquette et cassette Ubi Sof pour *Amstrad PC.*)

Denis Schérer

Type _____ *aventure*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★★★
Dialogue _____ ★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Langue _____ *français*
Prix _____ *B*

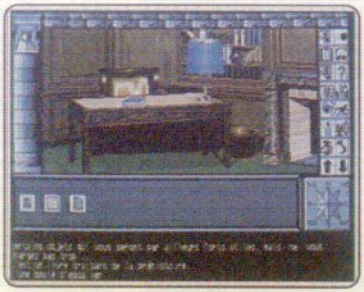
Le minitel est au service des aventuriers 24 heures sur 24. Composez le ***36.15, tapez TILT puis SOS*** *et vous pourrez aider les malheureux égarés dans des jeux que vous connaissez bien ou vous faire aider vous-même.*

SOS AVENTURE

Explora

Saluons la sortie de ce jeu d'aventure français de qualité, sur *Amiga*.

aventure : type
16 : intérêt
★★★★★ : graphisme
– : animation
– : bruitage
E : prix



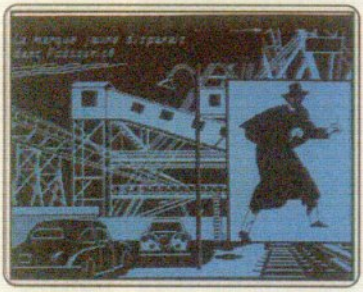
Jeu d'aventure complet et complexe, *Explora* existe désormais sur *Amiga*. Par rapport à la version *ST* (voir *Tilt* 55), les modifications sont mineures et seul l'œil exercé arrive à les découvrir. Côté scénario, rien ne change. Vous devez parcourir le temps afin de retrouver un criminel, ex-employé de votre père. En revanche, la présentation à l'écran subit quelques modifications : les icônes, par qui l'on gère ses déplacements et actions, ne sont pas dans le même ordre que celles de la version *ST* et certaines possèdent des affectations plus restreintes. D'autre part, les graphismes s'avèrent globalement plus attrayants grâce à une palette plus étendue. Le principal reproche que l'on puisse adresser à la version *Amiga* d'*Explora* réside dans l'absence d'indication lorsque l'on clique sur un endroit dépourvu d'indice ou d'élément nécessaire pour l'élaboration de la solution. Résultat : nous avons la désagréable sensation d'avancer à tâtons ou d'être à moitié aveugle... Malgré tout, cela ne suffit pas à entacher un bilan plus que positif et nous ne pouvons que saluer la sortie de ce jeu d'aventure français original et de qualité sur *Amiga*. (Disquettes Infomédia pour *Amiga*.)

M.B.

La Marque Jaune

Blake et Mortimer arrivent sur *Thomson*, toujours sur les traces de la Marque Jaune.

aventure/action : type
14 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★★ : bruitage
français : langue
B : prix



Le programme qui tourne sur les *ST* (voir *Tilt* n° 55, p. 92), les *CPC* (voir *Tilt* n° 54 p. 112) et les *PC* arrive sur *Thomson*. Le logiciel de Cobrasoft devient un beau programme sur ces machines dont la ludothèque se renouvelle de plus en plus lentement. Peu de différences avec les autres versions. L'enchaînement de plusieurs parties n'est plus possible. En revanche, les graphismes passent très bien, et restituent l'atmosphère de la bande dessinée de E.P. Jacobs. Supérieure à la version *PC*, moins riche en couleurs que la version *ST*, l'adaptation ralentit nettement les animations. Les bruitages eux aussi surpassent ceux des PC. Certains épisodes sont, hélas, trop répétitifs. Tout ceci rend l'impressionnante poursuite dans les docks englués par l'ombre épaisse du « smog » nettement supérieure aux autres épisodes. Vous n'arriverez à empêcher la Marque Jaune de s'échapper qu'avec de la dextérité alliée à beaucoup de ténacité et un peu de chance. Changez de joystick si le vôtre est un peu lent à réagir. L'album imprimé de Blake et Mortimer est vendu avec le logiciel. (Disquette Cobrasoft pour *Thomson TO8, TO9 +*. Disponible en cassette pour *MO6*)

D.S.

Beyond Zork

Suite de la trilogie des Zork, vous êtes en quête de la noix de coco de Quendor.

aventure : type
15 : intérêt
– : graphisme
– : animation
– : bruitage
★★★★★ : dialogue
★★★★ : difficulté
anglais : langue
D : prix

Infocom, an adaptant *Beyond Zork* sur le *GS*, donne une suite à la trilogie des « Zork ». Dans cette quatrième aventure, il vous faut parcourir une contrée mythique afin de découvrir la noix de coco de Quendor. Et cette quête s'avère très difficile ; les routes ne sont pas sûres et il vous faudra affronter de nombreux dangers. Heureusement, certains sorts et objets magiques vous permettront de triompher des divers problèmes. Le grand attrait de *Beyond Zork* réside dans son atmosphère féérique et un peu moyenâgeuse . Les descriptions de ce jeu d'aventure textuelle sont réalisées dans un anglais plutôt littéraire qui entraîne parfois le recours au dictionnaire. En outre, ce logiciel dispose d'un analyseur de syntaxe des plus puissants tant par la complexité des phrases qu'il autorise que par la richesse de son vocabulaire. Les graphismes se résument à un plan, qui apparaît automatiquement au fur et à mesure de votre progression, ainsi qu'à une « fenêtre » qui vous indique l'état de vos diverses caractéristiques (intelligence, chance...), qui sont d'ailleurs modifiables. Un jeu d'aventure-texte attrayant, au scénario solide. (Disquette Infocom pour *Apple II GS*.)

F.H.

Versailles Story

Dans les jardins du château, questionnaires et rencontres vous permettront de vous introduire auprès du roi.

aventure/rallye : type
14 : intérêt
★★★★ : graphisme
– : animation
– : dialogue
★★★ : difficulté
français : langue
C : prix

Etrange titre pour un jeu 100 % français qui se déroule dans les jardins du château de Versailles, sous le règne de Louis XIV. Pour rencontrer le Roi-Soleil (but de cette aventure), vous devez acquérir, en surmontant de nombreuses épreuves, les charges et les effets dignes du rang auquel vous aspirez. L'exploration du parc – vingt-quatre écrans aux graphismes flatteurs – est en effet ponctuée de questionnaires vérifiant votre connaissance des moindres anecdotes de la vie de la cour. Savoir quel était le légume préféré de Louis XIV et connaître le poids d'une perruque peut être d'un grand secours à l'apprenti courtisan, mais il suffit, en général, d'un peu de réflexion pour déceler les pièges de certaines réponses. D'autres questions s'apparentent plus aux tests de logique (trouver un élément intrus dans une suite de mots ou de nombres, par exemple). Mais c'est le commerce qui constitue la clef de votre réussite : vous devez acheter ou revendre aux personnages rencontrés divers objets nécessaires à votre promotion. La deuxième partie du jeu privilégie les intrigues de cour et les rencontres galantes. Original et bien conçu. (Disquette FIL, en français, pour *Atari ST*.)

J.-P.D.

Qin

L'ambiance mystérieuse de la Chine ancestrale sur l'écran de votre *Atari ST*.

aventure : type
14 : intérêt
★★★★ : graphisme
non : animation
★★★ : dialogue
★★★ : bruitage
français : langue
C : prix

Les possesseurs de *ST* vont pouvoir se plonger dans l'ambiance mystérieuse de la Chine ancienne. Rappelons le thème : percer le secret de Qin en réunissant les cinq parties du plan de la sépulture, ce qui vous conduira à explorer la Chine dans l'espace et le temps. Une agréable musique accompagne la présentation mais il est dommage de ne pas avoir choisi un thème musical plus proche de l'esprit de l'aventure. Les graphismes sont strictement identiques à ceux de la version *Amstrad* (voir *Tilt* n° 51 p. 90). Ils sont bien réalisés, avec une utilisation judicieuse du multifenêtrage, mais on regrettera le choix des couleurs un peu ternes. L'analyseur de syntaxe lui aussi est resté le même avec ses points forts et ses limitations : vocabulaire étendu mais impossibilité d'actions multiples ou de phrases vraiment complexes. L'humour est présent, que ce soit dans les remarques ou dans la gestion des grossièretés (où il faut demander pardon pour cesser d'être battu). L'affichage des plans et la sortie imprimante des dialogues pourront faciliter la tâche des aventuriers en fauteuil. Cette aventure reste très attrayante, mais n'utilise pas les capacités supérieures du *ST* . (Disquette Ere International pour *ST*.)

J.H.

Message in a bottle

Thierry

Dans **Borrowed Time,** *il ne manque plus qu'un indice pour envoyer Farnham en prison : le bout de papier dans la cheminée de Lebock. Comment faire pour le récupérer ? J'arrive bien à assommer Rocco avec le chandelier, mais ensuite Lebock me tue à chaque fois.*

Dans **Asylum,** *il me manque des cartes pour ouvrir certaines portes. Pour l'instant, je n'ai que la « silver card » et la « credit card ». Alors où sont la « gold card » et la « platinum card » ? Merci d'avance.*

Steph the Devil

Pour Fred le Belge (n° 51) et l'Ami Suisse (n° 52) : dans **Staff of Karnath,** *il faut réussir à reconstituer une étoile de satin (pentacle). On trouve les différents morceaux de cette étoile dans des pièces. Dans la première (là où on apparaît quand on commence) il y a un morceau de l'étoile (c'est une sorte de triangle noir), mais il vaut mieux ne pas le prendre tout de suite car les pantins font perdre beaucoup d'énergie. On peut en trouver un autre morceau en prenant le chemin suivant : lorsqu'on apparaît, on est dans la première place. Il faut prendre la porte à gauche, monter vite vers le haut pour éviter le gobelin qui saute, aller derrière ce gobelin et prendre le morceau du pentacle. L'ordinateur affichera « piece of pentacle found », il faut alors le déposer dans un temple. Pour y aller, prenez le chemin suivant : sors de la pièce où il y a le gobelin, en utilisant celle par laquelle tu es entré, puis, tu verras une sorte de passage sans porte. Va dessus et lève le joystick vers le haut pour passer et tu te retrouveras dans une grande pièce bleue où un monstre fait une ronde, marche du côté droit ; tu découvriras un passage (il faut longer longtemps le mur) avec une tête de mort qui monte et qui descend ; il faut procéder de la même façon que pour le premier passage en évitant de perdre trop d'énergie. Enfin, tu te trouveras dans une sorte de labyrinthe. Tu suis le chemin et quand tu arrives devant une maison, mets-toi sur son côté droit et sélectionne le sort « Barracata » avec la barre d'espace et appuie sur le bouton du joystick : le morceau sera déposé. Ensuite reviens en arrière, sors, cherche d'autres bouts et procède de façon identique. Il y en a seize en tout ! Au fait, ne prends pas le « Z », ce sont des pièges.*

Pour l'Ami Suisse (n° 52) dans **Back to the Future,** *il faut que tes parents se rencontrent pour reconstituer la photo de famille. Pour atteindre cet objectif, immobilise la mère en prenant la guitare et appuie sur le bouton du joystick. Ensuite il faut que le père suive Mac Fly et quand il rencontre la mère, la photo de Mac Fly se reforme puis celle de la famille. A moi maintenant.*

— J'aimerais avoir des pokes de l'énergie infinie dans **Gauntlet II** *et* **Druid.**

— J'aimerais savoir ce qu'il faut faire dans **Captain America** *après avoir pris les Ying et les Yang.*

— Enfin, j'aimerais savoir comment tuer les personnages armés de rasoirs au quatrième tableau de **Rénégade.** *Le tout sur* **C 64.** *Please.*

Christophe, PC en folie

Pour Luc (n° 54), dans **Quin,** *gratter la rambarde du pont : elle est en or.*

Pour Peter l'Atarien (n° 54), dans **Crash Garret,** *la combinaison du coffre se trouve dans l'avion au moteur démonté (à la clinique). On ne peut pas empêcher l'enlèvement de Glory, pour revenir dans la propriété, tape : « va à l'aéroport », tu y vois le shérif. Tape : « va à la clinique », là, au nord, il y a un poteau électrique, mais je n'arrive pas à sauter du poteau. A moi :*

— Dans **Crash Garret,** *j'ai beau avoir la combinaison, le coffre ne s'ouvre pas. Y a-t-il une autre combinaison ? Help !*

Mario Commodoreman

Voici quelques tuyaux pour obtenir le parcours le plus court sur **Outrun.** *A la fin du premier stage : prendre la route de droite. Deuxième stage : prendre à droite. Troisième stage : tourner à gauche. Quatrième stage : la voie de gauche mène à l'arrivée C et la voie de droite à l'arrivée D. Cette dernière est la plus courte. En cas d'échec taper ceci :*

```
10 REM ★★★★ CHARGEUR OUTRUN
20 REM ★ PAR MARIO FERNANDEZ ★
21 POKE 53280,1 : POKE 53281,1 : PRINTCHR$
(147) ; CHR$ (151)
30 READ A : IF A=-1 THEN 50
40 POKE 336+ T,A : T=T+1 : S=S+A :
GOTO 30
50 IF S() 3456 THEN PRINT «ERREUR IN
DATAS» : END
60 PRINT «INTRODUIRE CASSETTE ORIGINAL
ET PRESSER SPC»
70 WAT 197,60 : POKE 816,80 : POKE 817,,1 :
POKE 2050,0 : LOAD
80 DATA 32,165,244,169,97,141,164,8,96,169,
102,141,248,2
90 DATA 169,1,141,249,2,76,0,1,169,173,141,
140,135,76
100 DATA 202,3,-1
TEMPS INFINI
POKE $878C,$AD
SYS $8103
```

Nemesis

```
POKE 2279,1-255 VIES EXTRA
POKE 6513,234
POKE 6514,234
POKE 6515,233 VIES INFINIES
SYS 18550 POUR COMMENCER
```

Ballcrazy, pour ne pas devenir maboul faire un RESET, SYS 32784

— Dans **Karateka** *comment se débarraser de l'aigle.*

— Dans **Booga-Boo** *comment sort-on du trou ?*

— J'aimerais avoir des pokes pour **Antiriad, Arkanoïd, Green Beret** *(j'arrive au dernier tableau), mission impossible.*

— Dans **Wonderboy** *je cherche un truc pour passer d'un tableau à l'autre.*

Epi d'or

Pour Mac Aque (n° 53) dans **Orphée,** *lorsque tu es dans l'immeuble, tape : « Enfonce bouton du bas », « enfonce bouton du bas », « enfonce bouton du haut » puis « enfonce bouton du milieu ». Pour les issues cachées, il y a la porte damnée, au-delà des marécages (prends de l'eau). Pour l'ouvrir, il te faut les deux clés en rubis., Pour obtenir celle de la sorcière, prends une grosse branche et tue la sirène. Prends sa harpe et donne la à la sorcière. Pour celle des gardiens de la clé (au village), tape : « Dis cuique suum », puis « échange clé en rubis ». Avant d'aller à la porte des damnés, faire boire du pétrole à Yurk. Quand tu seras en prison, il te suffira de l'appeler et de lui dire de brûler la porte.*

Ready

Pour Sandy (n° 53) dans **Ghost'n Goblins,** *approche-toi du monstre ailé qui en fait est un corbeau (pas trop près), saute en l'air et tire plusieurs fois. Pour te faire plaisir, je te donne un poke pour être immortel :*

```
10 Memory 4863 : load « code »
20 POKE 20636,0
30 POKE 20633,24
40 POKE 334221,0
50 POKE 33410,0
60 POKE 20630,200
70 POKE 34148,0 : POKE 344449,0
90 POKE 23432,0 : POKE 29433,0
90 CALL 20480
```

Pour Cyril (n° 53) dans **The Pawn,** *soulève les rochers grâce à la « hool » et au « rake » que tu attaches ensemble avec ta chemise. Va ensuite aux pieds des montagnes et suis le chemin jusqu'au plateau où tu trouveras de la neige : l'eau cristallisée. Le guru t'indiquera où trouver de la lumière pour aller chez les nains.*

Dans **Space Quest,** *qui pourrait donner à Roger la solution complète à faire dans le vaisseau « Arcadia » ? J'ai lu qu'on devait s'acheter un vaisseau et un robot. Comment ? Avec quoi ? Pourquoi faire ?*

Dans **Space Quest II,** *comment se délivrer quand on est prisonnier du monstre qui est assis près du feu ? Comment atteindre la grotte quand on est perché à la corde ? Qu'y fait-on ? Comment se faire des amis ?*

Dans **King's Quest III,** *que faire dans la maison au toit bleu, et dans la cabane à côté ? Que faire chez le magicien ? Comment aller sur l'île ? Je suis à bout !*

Puck

Hello Sandy (n° 53) pour **Antiriad,** *il faut d'abord pénétrer dans l'armure avec de l'énergie, ceci pour la faire réveiller. Ensuite, va chercher l'appareil servant à faire voler celle-ci et rentre à nouveau dedans.*

Dans **Tai Pan,** *tu dois faire du cabotage, c'est-à-dire longer la côte pour revendre les marchandises achetées dans les autres villes côtières. Attention aux pirates !*

Pour Bibimust (n° 53), dans **BC's Quest for Tires,** *après avoir passé le cratère du volcan (grâce à l'oiseau), évite les cailloux et les trous dans la descente. Pour passer le lac, ,il faut maintenir le bouton appuyé en poussant la manette en avant. Tu prends alors une vitesse folle et tu sautes grâce au tremplin.*

Pour le Bel et le Bet (n° 54), dans **King's Quest** *le miroir se trouve au fond du puits. Taper « climb bucket » (à toi de trouver comment descendre), en bas, fais « go water » puis « + » (pour nager), ensuite tape « dive » et dirige-toi vers la caverne sous-marine. Une fois à l'intérieur, débarasse-toi du dragon en lui jetant la dague (« throw dagger ») trouvée dans un trou à l'est du château de départ. Tu pourras*

Suite page 117

SOS AVENTURE

The Three Stooges

Un trio de choc au secours d'une vieille dame. Humour garanti.

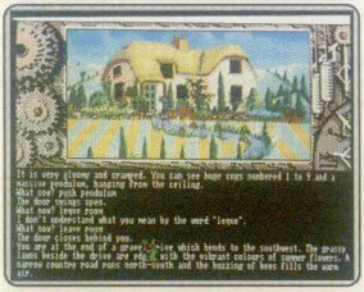
arcade/aventure : type
14 : intérêt
★★★★★ : *animation*
★★★★★ : *animation*
★★★★ : *bruitage*
anglais : langue
C : prix

Toujours fidèle à une approche cinématographique du jeu et à la qualité exceptionnelle de ses réalisations, Cinemaware nous présente *the Three Stooges* sur *Commodore 64* (ce logiciel a été testé sur *Amiga* dans *Tilt* n° 53, page 104). Les trois Stooges sont des comiques Américains aussi célèbres que les Marx Brothers outre-Atlantique, mais inconnus en France. Le scénario met en scène les démêlés de nos héros pour aider une vieille dame qui tient un orphelinat. Celle-ci n'a pas assez d'argent pour rembourser l'ignoble banquier qui la menace d'expulsion. Heureusement le trio de choc vient à la rescousse et se démène pour rassembler la somme nécessaire. Ils trouvent de l'argent dans la rue, mais ils doivent surtout trouver du travail, ce qui donne lieu à des scènes d'arcade très réussies. On peut également obtenir de l'argent en répondant à des questions sur les Stooges, ce qui posera des problèmes au public français qui ignore malheureusement tout de ceux-ci. D'autant plus que le questionnaire est en anglais. C'est un jeu amusant et plein d'humour dont le point fort est une réalisation de grande qualité. (Disquette Cinemaware pour *Commodore 64*.) A.H.-L.

Time and Magik

Une trilogie dont le temps et la magie sont les principaux ressorts.

aventure : type
14 : intérêt
★★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★★★★ : *dialogue*
anglais : langue
B : prix

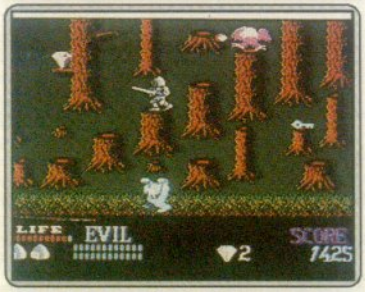


Comme le titre le suggère, le temps et la magie sont les thèmes principaux de cette trilogie, *Time Lords*, la première aventure, est une entrée en matière passionnante. Vous travaillez chez vous, sur votre dernier programme quand soudain, une lumière aveuglante inonde la salle de séjour. Le moment de stupeur passé, vous remarquez la présence d'un sablier et la photographie d'un vieil homme. Un rapide examen de la photo et... surprise ! Le vieil homme sort de son cadre ! Il se présente : le père du temps. Ce dernier vous demande de neutraliser neuf Timelords qui veulent manipuler l'histoire. La deuxième aventure se nomme *Red Moon*. Il s'agit ici de récupérer le cristal de la Lune Rouge volé par des inconnus. A vous de sauver la paix du royaume de Baskalos, un monde parallèle au nôtre. *Price of Magik* est la dernière aventure et la suite de *Red Moon*. Le Cristal a été récupéré mais Myglar, un magicien, le dérobe afin de devenir immortel. On retrouve dans ce logiciel toutes les qualités qui font le succès des produits Level 9. Des graphismes agréables et un analyseur syntaxique convivial. Un bon produit. (Disquette Level 9 pour *Amiga*, disponible pour *ST*.) D.B.

Wizards Warriors

La quiétude du royaume est menacée par la sénilité du maître de Merlin.

aventure/arcade : type
14 : intérêt
★★★ : *graphisme*
★★ : *animation*
★★★★ : *bruitage*
n.c. : prix

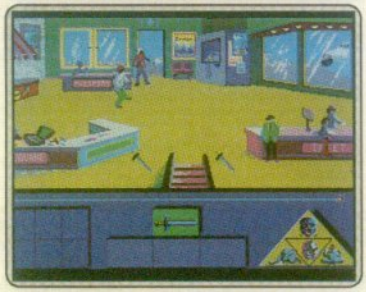


Cette aventure/arcade nous ramène à une époque où le fantastique se mêle au quotidien et où Merlin règne sur le monde de la magie. Un règne qui risque de s'écourter rapidement car Malkil, son vieux maître, devenu fou avec l'âge, menace la quiétude du royaume. En effet, s'adonnant à la magie noire, il enlève une princesse qu'il plonge dans un sommeil profond. La malheureuse victime du fou est retenue prisonnière dans le château Ironspire. Mais Kuros, le preux chevalier que vous personnifiez se lance aussitôt au secours de la belle. Avant d'atteindre la princesse et Malkil, vous devez traverser des catacombes et des donjons infestés de monstres de toutes sortes. Emparez-vous du Brightsword, seul objet capable de vaincre Malkil. Le jeu démarre dans la forêt d'Elrond, Kuros peut sauter, attaquer, prendre et ouvrir les portes. Vous devez trouver une clé qui permet d'accéder au niveau suivant. Cette sorte de Mario Bros médiéval est somme toute, très sympathique et agréable à jouer. Malgré un environnement sonore, des graphismes satisfaisants et une animation moyenne, le jeu reste amusant. Hélas, ce jeu n'est pas encore en vente en France, le sera-t-il un jour ? (Cartouche Acclaim pour *console Nintendo* .) D.B.

Indian Mission

Déjouez les plans funestes de dieux malfaisants en utilisant pouvoirs magiques et armes diverses...

aventure graphique : type
11 : intérêt
★★★★ : *graphisme*
★★★★ : *animation*
★★ : *bruitage*
– : *langue*
C : prix



Propice au voyage, le thème de cette aventure purement graphique vous mène de la demeure normande d'un vieux sage hindou au cœur du royaume Indien de quatre divinités malfaisantes qui cherchent à détruire le monde... Pour contrer leurs intentions, il vous faut méticuleusement explorer des décors aux graphismes naïfs, afin d'y déceler les objets qui vous permettent de surmonter chacun des obstacles qui se dressent sur votre chemin. Chaque image contient à la fois ces obstacles (chien de garde, serpent, barrière, insecte, etc.), et les moyens de les surmonter (cartouches, clefs, épées, bombes d'insecticide), de sorte que la réponse à chaque problème posé est quasiment immédiate. Les actions de votre personnage, commandées à la souris, sont répétitives et les difficultés rencontrées généralement sans surprise. Tout cela traîne parfois en longueur. Le cas échéant, vous pouvez user de pouvoirs magiques pour vous transformer en souris afin de passer par des ouvertures étroites, en boule de feu pour éliminer certains monstres, ou même en oiseau. Hésitant entre l'action et l'aventure, ce jeu n'est guère passionnant. (Disquettes Coktel Vision pour *Atari ST*. Notice en français.) J.-P.D.

Blueberry et le spectre aux balles d'or

Une adaptation réussie qui réjouira tous les amigafans, amateurs de westerns.

aventure/action : type
15 : intérêt
★★★★★ : *graphisme*
★★★★ : *animation*
★★★★ : *bruitage*
français : langue
C : prix

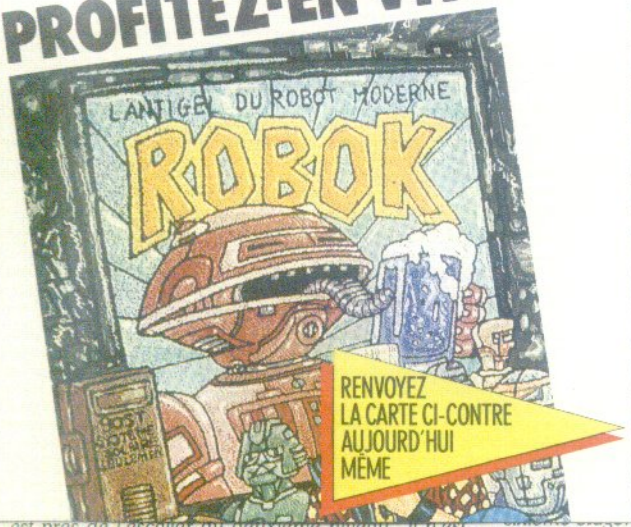
De tous les nombreux programmes qui s'inspirent des héros de bandes dessinées, *Blueberry et le spectre aux balles d'or* est l'un des plus réussis. Aussi les possesseurs d'un *Amiga* vont-ils se réjouir de son adaptation sur cette machine. Les graphismes, fidèles à la BD de Giraud et le scénario basé sur l'un des meilleurs épisodes de la série en font une aventure très prenante. Dans le désert, Blueberry et son compère Mc Clure sont à la poursuite de Prosit, un chercheur d'or sans scrupule qui est accompagné d'un tueur à gages. Mais ils sont eux-mêmes traqués par une bande d'Apaches dont ils traversent le territoire et nos intrépides aventuriers ne pourront pas esquiver le combat. La poursuite les mènera dans la mesa du cheval mort où rôde le mystérieux spectre aux balles d'or. L'intrigue, touffue, est fertile en rebondissements et Blueberry, le héros au nez cassé, aura bien du mal à triompher de tous les dangers qui le guettent. L'histoire est entrecoupée de scènes d'arcade réussies. L'équilibre entre aventure et action est bien dosé. C'est une belle aventure qui réjouira tous les amateurs de western. Déjà testé sur *Atari ST*. (Disquette Coktel Vision pour *Amiga*.) A.H.-L.

TILT
MICROLOISIRS

VOUS OFFRE UNE RÉDUCTION DE 51F

ET UN SUPERBE CADEAU
UN POSTER TOUT EN COULEUR

PROFITEZ-EN VITE



OFFRE SPÉCIALE

TITRE D'ABONNEMENT PRIVILIGIÉ

OUI

Je m'abonne à TILT. Je recevrai donc les 11 prochains numéros + 1 numéro Spécial « le Guide Jeux et micro édition 88 » pour 198 F * seulement au lieu de 249 F (prix normal). Je réalise ainsi une économie de 51 F.

Je recevrai également,

EN CADEAU

un superbe poster
d'une illustration parue dans TILT.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de TILT par chèque bancaire ou postal. Détachez cette carte et envoyez-la sous enveloppe non affranchie avec votre règlement à TILT Microloisirs, Libres Réponses n° 878377, 77989 ST-FARGEAU-PTHIERRY CEDEX.

☐ Je préfère régler à réception de votre facture.
* Etranger : + 87 F. Avion : nous consulter.

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

VILLE _____

Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.

VE 56

TILT MICROLOISIRS
LIBRES RÉPONSES N° 878377
77989 ST FARGEAU PTHIERRY CEDEX

NE PAS AFFRANCHIR

PROFITEZ DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR ÉCONOMISER 51F ET RECEVOIR

11 numéros de TILT

+

1 numéro spécial

le guide jeux et micro Edition 1988

+

1 superbe cadeau

un poster tout en couleur
de l'illustrateur Jérôme Tesseyre

GARANTIE

Si, par extraordinaire, TILT ne vous donnait pas entière satisfaction, vous pourriez résilier votre abonnement à tout moment, nous vous rembourserions alors les numéros restant à vous servir.

SOS AVENTURE

alors prendre le miroir.
A toi de trouver comment remonter.
Pour Pascale (n° 54) : pour gagner une joute à **Defender of the Crown,** *sans en changer la hauteur déplace ta lance vers la gauche et appuie sur le bouton au moment précis où ta pointe de lance se trouve sur le bouclier de l'adversaire. Pour t'entraîner, choisis comme adversaire Geofrey Longsword ou Wolfric the Wild (version C 64). Pour les versions* Amiga et ST *choisis G. Longsword ou Cedric of Rotherwood. Il faut gagner trois joutes successives pour être déclaré champion.*
Bonne chance messire...
Moi, je suis bloqué dans **The Pawn** *sur* C 64. *Comment ouvrir le hangar à outils (Toolshed) dans les jardins du palais (The Palace Garden) où on doit trouver les outils servant à pousser les Boulders ? Et à quoi cela sert-il de le pousser ? Je suis arrivé à la fin de* **King's Quest, Leisure Suit Larry.**

Olivier, Segafan

Dans **Rocky** *sur console Sega, quelqu'un pourrait-il me dire comment faire et quelle technique utiliser pour abattre Drago ? Merci d'avance à ceux qui pourront m'aider !*

Peter l'Atarien

Pour les débutants de **Dungeon Master** *voici quelques trucs : attirez les monstres sous les portes ou les grilles, puis fermez-les. Cela marche surtout avec les monstres en pierre. Les momies se détruisent facilement avec le sort « Lo Ful Ir » qui lance une boule de feu. La hache est également une arme très efficace contre les momies. Les golems bleus sont faciles à détruire à distance par lancement de massues. Ils craignent aussi le feu. Le sort « Lo Zo » sert à ouvrir les portes à distance (seulement celles qui sont ouvrables grâce à un mécanisme). Examinez bien chaque recoin du donjon car les mécanismes ne sont pas évidents à découvrir comme celui qui est près de l'escalier du deuxième niveau : il n'est visible qu'en se déplacant « en crabe ». Il y en a un autre dans « The Matrix » caché dans une cavité.*
A moi maintenant : dans le deuxième niveau, comment ouvrir la chambre de « Room of the Gem » ? Que faire avec la patte de lapin (Rabbit foot) ? Dans le troisième niveau, que faire avec les monnaies d'or et d'argent ? A quoi servent les recoins et les grilles dans le sol ? A quoi sert la tête de démon sur le mur ? Comment ouvrir la porte qui est à côté ?
Tous renseignements sur de nouveaux sorts seront les bienvenus.

David le Grand

Voici quelques trucs qui j'espère vous sortiront des situations délicates.
Dans **Sapiens,** *les trois chênes se trouvent au sud, il faut se mettre près des trois et cliquer sur « prendre ». Vous aurez alors la bâton sacré (attention : il faut d'abord tuer le chef des Hyènes Folles). Un conseil, méfiez-vous de votre propre chef en lui ramenant le bâton, car vous devrez l'affronter à la fin ! Une provision de sagaies s'impose.*
Dans l' **Ange de Cristal,** *troquez avec un swappi pour obtenir la première statuette. Vous trouverez la deuxième chez des Stiffiennes, sur une armoire (on voit juste le bas). La troisième se situe derrière des cactus au bord du ravin (on voit juste le haut jaune). Une fois les quatre statuettes posées, l'autel du temple s'ouvre et le grand swappi apparaît. Troquez-lui une statuette contre le livre sacré et donnez-le à ceux qui veulent connaître leurs origines (il faut qu'ils le prennent pour que ça marche).*
Pour le petit chien, sachez qu'il est à la maison des Stiffiennes, là où il y a le portique. Il faut le faire passer sous le portique une fois et l'attirer chez lui avec des os. Pour les malades, mettez un fruit (qui tombe des arbres) et de l'herbe jaune sur le transducteur puis attrendre. Dans la dernière salle d'Antines, il y a des pyramides de couleurs qui produisent des sons. Il faut reproduire ces sons avec celles qui sont de votre côté. Bonne chance. (A quand Crafton et Xunk III ?)
Dans l' **Affaire :** *pour avoir le pistolet, allez en Hollande. Présentez-vous, déguisé en punk, et montrez le portefeuille au bijoutier-horloger puis cliquez sur l'étalage pour trouver le pistolet.*
Allez, soyez sympas et répondez à mes questions :
Dans **Barbarian,** *je n'arrive absolument pas à renvoyer la boule de feu avec le bouclier ; dépêchez-vous car à force de me taper la tête contre le mur je vais abîmer la peinture !*
Dans **Crash Garret,** *j'arrive à m'échapper des mains du Baron von Krul mais en arrivant chez Glory des jumeaux se présentent. J'ai beau les tuer et rentrer chez Glory avec le rossignol, rien n'y fait : au bout de deux ou trois ordres l'ordinateur me répond « C'est un Garret bien amer... » et je recommence au début, que faire ? Merci d'avance.*

Ludovic

*Dans l'***Anneau de Zengara,** *pour accéder au troisième étage, il y a deux solutions. Première solution : se positionner sur le balcon et lancer le grappin (ça ne réussit pas toujours). Le deuxième : prendre la clé en or dans l'autre chambre. Ouvrir la porte en fer (deuxième étage). Devant le mur vivant, montrer la croix et écrire le mot de passe « cercueil » et après bonne chance.*
*Toujours dans l'***Anneau de Zengara,** *je suis arrivé au cinquième étage (c'est assez difficile). Mais je ne trouve pas le voleur qui me permettra d'accéder au sixième étage. Y-a-t-il un trajet bien particulier à suivre ? Ou comment l'amener vers moi ? Merci d'avance.*

Michel

Dans **Astérix chez Rahazade,** *pour la version* ST, *l'Atariste fou (n° 53) dit qu'il y a de l'eau. Y en a-t-il dans la version* CPC 6128 ? *Si oui où est-elle ? Comment prend-on la serpe d'or et comment y va-t-on ? La porte où se trouve la fraise peut-elle s'ouvrir et comment ?*

D. B. (rédaction)

Pour Thunder G., dans **Dungeon Master,** *au troisième niveau se trouve le « Riddle Room ». Sur les deux autels situés à votre gauche (en entrant dans la salle), déposez successivement un miroir (I am all. I am none) et une pièce en or (A golden head. A golden tail but not head). Sur celui de droite, déposez d'abord une gemme bleue (les mots « rock » et « women » vous mettent sur la voie) et l'arc (les mots-clés de cette énigme sont « arch » et « back »). La grille s'ouvre et un autel supplémentaire apparaît alors à sa gauche, une clé est dissimulée. Un peu plus loin on trouve une pièce dotée d'une trappe, deux dalles, un levier qui active un champ d'énergie. (Ceux qui pénètrent dans ce mur d'énergie sont téléportés dans un recoin de la pièce, bloqué par la trappe. Pas de panique, un bouton vert situé sur le mur gauche vous permet de fermer la trappe.) A gauche du levier se trouve une « iron key », malicieusement placée derrière une grille. Placez un poids (un bouclier par exemple) à l'endroit où apparaît le mur d'énergie et actionnez le levier. Le mur d'énergie apparaît, télétransporte le poids dans le recoin, ce qui a pour effet d'ouvrir la grille ! Bonne chance.*

Julien ST maniaque

Pour AMX 30 (n° 52) : dans **Morteville Manor,** *pour ouvrir la chambre de Julia, tu dois prendre la clef située sous l'oreiller de Léo. Le puits est un attrape-nigauds !*
Pour François ST maniaque (n° 54) : dans **Bill Palmer,** *pour prendre l'avion, va dans l'appartement puis prends la carte de crédit (manteau) et le passeport (coffre), puis va à l'aéroport et donne la carte de crédit à l'hôtesse qui te remettra un billet. Ensuite, pour la douane, il faut le billet et le passeport. D'autres objets t'aideront pour la suite de l'aventure : laitue, bombe, souris, guide, briquet...*
Pour Vincent ST : dans **Winter Games,** *pour obtenir 5,9, il faut réussir, une fois, chaque figure. Au Free Skating, c'est pareil en exécutant trois fois chaque figure. Maintenant, à moi : dans* **Xenon,** *comment tuer le monstre du premier niveau ?*
A Terrorpods, *comment gagner ?*

Philippe

Dans **King's Quest II,** *que faut-il que je fasse après être allé chez Neptune ?*
Comment entrer dans le magasin de la marchande et dans le château de Dracula ? A quoi sert la clé d'or que Neptune m'a donnée ?

Franck

Pour Gilbert, dans le **Crime du Parking,** *va chez le fleuriste, dans le supermarché et fouille les pétunias. Tu trouveras la clé qui ouvre le meuble de Félix.*
Dans **Sorcellerie 2,** *où trouve-t-on la Quinte ? Et quelle est la réponse de l'énigme, au deuxième étage ?*

Didier (Nice)

Pour **Dungeon Master** *sur* ST : *je vous conseille d'explorer le premier niveau en mettant un minimum de temps. Servez-vous le moins possible des clés en or, celles-ci sont sensées ouvrir des portes en bois que vous pouvez, en fait, fracasser d'un coup d'épée ravageur. Sachez que ces clés peuvent ouvrir les trois grilles du niveau 2, cela permet d'éviter quelques chambres beaucoup trop longues à parcourir. Allez seulement là où il y a de la nourriture et des clefs indispensables. Un autre truc pour économiser de la nourriture, faites une première exploration du niveau 1 et reconnaissez les lieux. Ensuite recommencez et tuez deux de vos héros en leur fracassant la tête contre un mur, délaissez les vêtements (il y en a plus loin) et gardez les cadavres sur vous. Avec seulement deux personnes, plus de problèmes de nourriture, il ne vous reste plus qu'à les ressusciter après les trois grilles. A moi de demander des formules de magie efficaces du genre explosif avec leur niveau de savoir correspondant si possible. Des trucs pour le niveau 3 sont également les bienvenus. Merci d'avance.*

D. B. (rédaction)

Pour Didier de Nice (n° 56), dans **Dungeon Master,** *l'idée que tu préconises pour économiser de la nourriture est intéressante. Toutefois il ne faut pas perdre de vue le fait que les personnages améliorent leurs attributs grâce aux combats et aux lancements de sorts. Tes deux personnages, réduits à l'état d'ossements, ne progressent donc pas, ce qui risque d'être problématique si tu as trop souvent recours à ce stratagème.*

SOS AVENTURE

CBM Man

Pour François (n° 53), dans **The Last Ninja :** *pour entrer dans le « palace », tu dois enlever tes armes et prendre la clé que tu trouves au premier tableau. J'aimerais des pokes pour* **Cobra** *et pour* **Yie Ar King Fu 2.** *Merci d'avance.*

Henri de Montélimar

Possédant un Spectrum + 2, *je voudrais savoir s'il existe des pokes pour avoir des vies infinies dans* **Gauntlet, Bombjack II, Arkanoïd** *et* **Rambo.** *Merci d'avance.*

Flavien

Ayant un 800 XL, *j'aimerais avoir quelques pokes pour* **Arkanoïd, Green Beret, Bruce Lee, Dropzone, Super Zaxxon** *et* **Spy Hunter.** *Merci d'avance.*

Xavier Lebrun, C 64

J'aimerais avoir des renseignements pour **Arcana, Fairlight** *et* **Entommbed.** *(Comment ouvrir la troisième porte par exemple ?). D'avance, merci.*

Etienne

Pour Jérémy (n° 53), dans le **Temple de Quauthli,** *pour tuer les abeilles, il faut une torche qui est dans une hutte et des allumettes qui sont dans une autre cabane. Il faut brûler les abeilles avec la torche. Quant à moi, je suis coincé dans* **Mandragore,** *j'ai trouvé l'énigme des donjons 1, 3, 4 et 5. Mais maintenant, je ne sais plus quoi faire. Aidez-moi !*

François

Sur C 64, *je peux vous aider à progresser dans* **Maniac Mansion.** *Pour la porte sans poignée, il faut s'aider de deux personnages. L'un tire la gargouille et l'autre peut descendre. Ainsi, on récupère une clé jaune qui ouvre la porte après la salle à manger. Pour que la tentacule verte vous laisse passer, donnez-lui de l'eau et des fruits (elle adore ça). Pour pouvoir ouvrir la grille au début, il faut faire de l'exercice. Quand le barbu va chercher son paquet, allez le lui voler ! Vous obtiendrez des timbres. Sachez également que la tentacule aime la musique sur cassette (notamment le piano).*

Pour ma part, je sèche en certains points : pourquoi la plupart des appareils donnent-ils des interférences ? Comment éloigner le barbu et sa femme de leur chambre ? Peut-on se servir des jeux vidéo ? Comment ouvrir la porte du garage ? A quoi sert la momie ? Comment attraper la clé qui se trouve dans le lustre ?

Dans **Aztec Tomb,** *je suis coincé devant le trou dans le mur. J'aimerais connaître les codes d'entrées de* **Bruno's Boxing** *et* **Game Over.**

Pour Christophe, dans **Waydor,** *le bateau se trouve sous le cimetière en bougeant la pierre tombale. Il te faut fabriquer des rames : planches, clous et marteau (regarde deux fois dans la boîte) te sont nécessaires. Je voudrais savoir quelle est l'instruction exacte pour le vampire ?*

Sacha Pagnard

Dans **Zombi,** *comment faire pour rétablir la lumière (lorsque l'écran devient noir) ? Dans l'ascenseur, lorsque j'appuie sur le bouton 4 et que j'essaye de sortir, je n'y arrive pas ! Une dernière chose, comment arriver à la voiture des punks ? Merci.*

Chris, the Nickels

*Fou d'***Elite** *sur* Amstrad, *je demande à tous les as du commerce interplanétaire toutes les combines les plus rentables qu'ils connaissent (achat-vente). Un grand merci d'avance !*

Xavier

Pour Crafty Dwarf (n° 53), dans **King's Quest III,** *les incantations magiques se trouvent dans le livret. Soit tu ne sais pas lire, soit tu t'achètes un original. Quant à moi dans* **Police Quest,** *lorsque je suis dans la prison et que j'enlève les menottes à l'alcoolique (ce qui est obligatoire), il me tue à chaque fois. Que faire ?*

Dans **Space Quest II** *sur la planète Labion, comment traverser le marais sans se faire tuer ?*

ST Fane

Dans **Space Quest,** *où trouver la carte I.D. sarienne qui autorise l'obtention d'une arme à l'armurie ? Merci d'avance.*

Pascal, Spectronnien

Pour tous ceux qui ont un problème dans **Gauntlet** *pour passer un labyrinthe : pour passer à travers les murs, appuyer sur symbole « shift » et vous jouerez au fantôme tant que cette touche restera enfoncée (sur* Spectrum*).*

Si quelqu'un pouvait me donner des codes dans **The Sentinel,** *sur* Spectrum, *il serait sympa.*

Dans **The Pawn,** *malgré les explications des tiltmen ça fait trois mois que je cherche l'eau du Guru. Merci d'avance à mes sauveurs.*

Frédéric

Dans **Theatre Europe,** *sur* Amstrad, *j'aimerais savoir quels sont les codes pour lancer l'offensive nucléaire. Tous renseignements sur* **Incantation, Zombi, les Passagers du Vent I, Armageddon Man** *seront les bienvenus.*

Michael

Pour C 64, *dans* **World Games,** *comment faire dans la compétition où deux hommes sont sur un tronc d'arbre qui flotte et où il s'agit de faire tomber l'adversaire ? Que faire pour réussir le rodéo ? Merci d'avance.*

Madrena

Comment faut-il tuer l'instructeur dans **Combat School** *sur* Spectrum + 2 ? *Que faut-il faire également dans la deuxième partie de* **Game Over,** *je ne sais pas où aller... Quelqu'un pourrait-il me donner des pokes sur cette machine car je n'en vois pas souvent ? Le problème est que quand j'en ai, je n'arrive pas à les mettre dans le programme. Comment faut-il faire ? Merci d'avance.*

Bigfoot

Pour Thierry de Decize (n° 50), dans **Fighting Warrior,** *tu ne peux pas toucher le monstre tant qu'il a ses ailes en couverture. Attention à ses coups de pattes. Si tu veux la gagner, fais plutôt de petits « aller-retour » dans le combat. Bonne chance.*

A moi maintenant :

Dans **Starship Andromeda,** *que faut-il faire au vaisseau cargo de l'univers 2 ? Comment accéder aux forteresses volantes des univers 4 et 5 ?*

Dans **Barbarian,** *comment tuer le sorcier ? Dans* **1942,** *y aurait-il un génie qui aurait la fantastique idée de me communiquer des pokes de vies infinies ou autres ? Merci d'avance.*

Frédéric, un fidèle Tiltman

Je lance un SOS à tous les Tiltmen qui peuvent m'aider :

Dans **Meurtre à grande vitesse** *sur* EXL 100, *j'ai trouvé le minitel. Je fais « action », j'inscris le code 3/6159177 et une musique se fait entendre. Comment inscrire MIC 7 ? Que faire ? J'ai trouvé l'ordinateur, je fais « action », j'entre la première ligne et il s'inscrit : « err 1 ». Que faire ?*

Dans **ATI 42,** *je n'arrive même pas à décoller.*

Dans **l'Enigme d'Algénubi,** *j'aimerais connaître les noms des dessins et la réponse au coffre ? Quelle est la relation entre les dessins ? Réponse du dessin 10 : Japon et celui du dessin 11 : Icare. Je suis au bord de la dépression. Merci d'avance.*

Ludovic

Je vous communique ma découverte sur Amstrad CPC 464 *pour* **Enduro Racer.** *Pour tous ceux qui n'arrivent pas à avancer dans ce jeu, il suffit tout simplement d'appuyer sur les touches « shif + Ctrl + Crl ». Simultanément juste à l'affichage de « Go », ainsi vous ne risquez rien sauf si vous percutez des motos ou des voitures. Dans ce cas, il suffit de recommencer l'opération précédente et vous pouvez aller ainsi jusqu'au stage 4. Là, il faudra faire le parcours entièrement, il est facile. Arrivé au stage 5, il vous suffit de rouler le plus possible sur la droite hors de la piste et vous pourrez ainsi aller à 199 km/h jusqu'à la fin de ce dernier stage. Si vous voulez sauter les buttes qui sont sur votre chemin, il vous suffit d'accélérer un peu et dès que vous êtes en vue de celle-ci, tirez le joystick vers vous, ce qui fera décoller la moto.*

Anthony

Pour Didier (n° 53) : dans **Meurtres en série,** *le code qui ouvre la malle est 6128. La réponse à « Quid » est « cavo ». La deuxième partie du parchemin est « Dolmen/puits/ Little Sark/centre. »*

Pour Jacky (n° 53) : toujours dans **Meurtres en série** *: pour le deuxième rendez-vous, Longaret se trouve en 49.60 à 15 h 15 et pour le troisième en 83.152 à 18 h. La femme de la troisième ligne de portraits (tout à gauche) est Johnny Lettellier. Il se trouve en 106.104 à 15 h 30. Je vous donne personnellement quelques indices : pour J.K. Dickson, avant sa mort, aller tout de suite en 137.130. Prendre le vélo et aller à la prison 98.135. Pour G. Delmare vous venez de Arthur, l'indice 21 se trouve chez Macomber. J'aimerais avoir des pokes pour* **Green Beret** *sur* Amstrad CPC 464.

Johan

Ataristes fous, aidez-moi ! Dans **Xenon,** *comment aller dans la zone 3. Je sais qu'il faut tuer le monstre de la zone 2 mais je n'y arrive pas (help !). Je ne comprends rien à* **Crafton et Xung** *et à* **Iznogoud.** *En outre, je n'arrive pas à manier le balai dans* **Western games.**

Daniel Charbit

Pour Zombi (n° 54) : dans **Bard'sTale,** *le mot de passe chez les moines fous est Tarjan. On ne peut pas ouvrir les portes de la ville.*

Dans **Bard's Tale,** *comment entrer dans la Kurelean's Towert et dans la Mangar's Tower ? Où se trouve l'escalier qui mène au troisième niveau des catacombes ? Que gagnerais-je à tuer, dans le château au troisième niveau, les quatre groupes de 99 Bersekers ?*

Dans **Dungeon Master,** *où se trouve la Master Key ?*

Dans **Space Quest II,** *comment passer les marais sans se faire dévorer par le monstre qui y vit ?*

Dans **Predator,** *comment tuer le predator ?*

Romu

Pour « Cartouche » (n° 54) : dans **Last Ninja,** *la statuette en or est le passage (la porte) entre ce niveau et le suivant. Inutile de te préoccuper du trou, et pour la corde, elle se trouve dans « Le dungeon ». Une fois que tu as le collier (sur la statue grise),*

refranchis la rivière aux ronds noirs et va à la statuette en or. Enlève tes armes et sélectionne le collier, touche la statuette et le tour est joué !

Badulescu Jonut

Dans **Saboteur II** (sur Spectrum), *que peut-on faire avec la raquette Explorer ? Où est le centre de reprogrammation des raquettes ? Peut-on arrêter le temps ?*

Dans **Dambusters**, *comment peut-on lancer la bombe ? Quelle est la hauteur convenable pour voir la digue ?*

Jean-Paul

Dans **Bubble Bobble** (C 64) : *en jouant à deux on parvient jusqu'à la partie n° 100 mais là on rencontre une difficulté de taille. On n'arrive pas à se débarrasser du monstre, qui est énorme en comparaison des jeux de 0 à 99. Si quelqu'un a réussi ce tour de force, qu'il me donne la solution, je lui en serai reconnaissant.*

Caroline

Dans **l'Aigle d'or** (sur Amstrad), *je cherche désespérément depuis trois ans le livre sacré ! Qui aura pitié de moi ? Donnez des explications précises. Un grand merci à mon sauveur.*

Bloady

Pour Thorben the Wise (n° 51), dans **Même les pommes de terre ont des yeux**, *une fois dans l'hélico, tu fais « atterrir, ouest, sud, sud, sud, ouest, neutraliser sentinelle, entrer, arrêter dictateur ». Voilà, mais ce n'est pas fini, à toi de jouer maintenant.*

Toujours pour Throben the Wise : dans **Amazone**, *une fois dans la tente, mets les « goggles » puis « North, remove goggles, computer on, 072, yes, North, North, North, East, North, North, North, North, paco, smile, look, paco ».*

Pour Anonymes (n° 51), le troisième tableau de **Goonies**... *simple ! Un des Goonies actionne le robinet tout en bas, le second peut alors monter, l'autre le rejoint et actionne le deuxième robinet. Le Goonie restant ira lui actionner le troisième (au milieu à gauche), la canalisation explose, le passage est dégagé. Le Goonie va dans ce recoin et avant que la goutte tombe, il actionne le robinet qui est au-dessus de sa tête et permet alors le passage de son collègue. Attention à l'homme au pistolet...*

Pour Sylvain (n° 52), voici le début de **Globe Trotter** : *« Charger chaudière, nord, est, prendre lime, ouest, nord, est, nord, regard porte, prendre clef, fabriquer passe, sud, ouest, sud, ouest, est, casser miroir, prendre morceau, regarder hublot, faire signal, monter taxi, aller aéroport, louer avion, donner argent... pour le reste bonne chance.*

Pour un Applemaniaque fou (n° 52), dans **Baratin Blues** : *une fois arrivé à Saint-Tropez tape « aller quai, bouger poubelle, prendre bombe, est, est, est, nord, brûler foin, monter tracteur, desserrer frein (deux fois) et... n'oublie pas de sauter.*

Toujours pour Applemaniaque fou, dans **Même les pommes de terres ont des yeux** : *entre dans la cabane, ressors et tape « nord, ouest, nord, nord, nord, entrer et donner patate ».*

Bien sûr, tu n'oublieras pas le lama qui te sera utile pour le transport des pommes de terres.

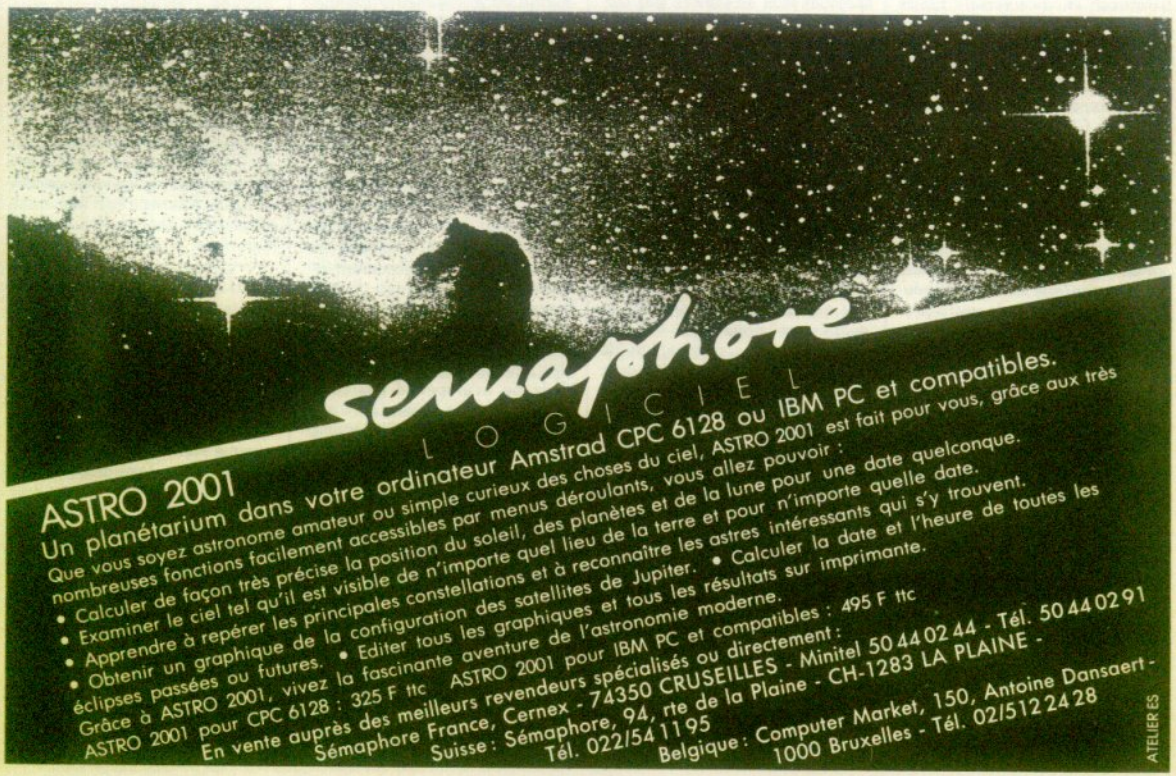
Dans **Goonies**, *voici l'allumette qui te permettra d'allumer ta lanterne. Au niveau 4 : attends le passage des chauves-souris, ensuite tu dois établir un jeu de passage en actionnant les chaînes qui pendent en évitant que la boule ne t'échappe des mains. Les chaînes ont pour effet de fermer ou ouvrir les passages latéraux et ouvrir la trappe, à toi de les utiliser comme il faut. Après cette difficulté, un Goonie contrôle la boule au dernier niveau (pour qu'elle ne s'échappe pas), avec les chaînes l'autre doit incliner le plateau de la machine en même temps que le premier Goonie laisse tomber la boule sur ce plateau. De là, un mécanisme s'enclenchera en enlevant une plaque. Renouveler l'opération trois fois. Bonne chance.*

D.B. (rédaction)

A la demande générale, je vous donne (en vrac) quelques mots de passe de **Bard's tale** *(ceux des bouches magiques). A vous de trouver la bouche magique correspondante : Stone Golem, Sinister, Circle, Vampire, Thor, Shields. Les suivants font partie des sept mots clés de Mangar Tower (ce sont les quatre derniers) : And, forever, be, damned. Bonne chance !*

Merci aux aventuriers pour les plans et solutions complètes :

Stéphane Pancrazi de Marseille ; Fabrice Bacquias de Chateauneuf-le-Rouge ; Daniel Charbit de Paris ; Renaud Saint Joanis de Istres ; David Barary de Audruicq et Serge Ginet de La Motte Servoles.



CONNEXION

Je possède, depuis plus d'un an, une imprimante Amstrad DMP 2000 que j'avais reliée à un *CPC 6128*. Ayant fait l'acquisition d'un *Amiga 500*, j'aimerais savoir s'il est possible de raccorder cette imprimante à mon nouvel ordinateur ? Si oui, pouvez-vous me communiquer la référence du câble de connextion et m'indiquer le lieu ou je pourrais l'acquérir ?

Emmanuel Maurice
68240 Freland

*Disposant d'une sortie type Centronics pour la connexion d'une imprimante, l'*Amiga 500 *fonctionne en théorie avec toute les imprimantes parallèles du marché. La DMP 2000 étant de ce type, il est évident qu'elle peut être connectée à un* Amiga. *Toutefois, nous n'avons pas connaissance de la commercialisation du câble nécessaire. Préparez donc votre fer à souder, à l'idée de servir à nouveau, il rougit de plaisir...*

COMPATIBLES ?

Un ami veut me persuader que les logiciels pour *PC* et compatibles fonctionnent sur toute la gamme *Amstrad* et vice-versa. Est-ce vrai ? (...) **Samkad Rastaman**

La firme d'Alan Michaël Sugar dispose actuellement de trois gammes d'ordinateurs incompatibles entre eux. Structurés autour d'un Z 80, les CPC *et* PCW *ne disposent pas de spécifications techniques leur permettant d'exécuter correctement des logiciels écrits pour* PC *et compatibles. En revanche, les* PC 1512 *et* 1640 Amstrad *sont des* PC *à part entière. Ils respectent la majorité des normes (officielles ou officieuses) du standard de la micro professionnelle et acceptent la majorité des logiciels* PC. Bref, les PC *Amstrad sont des* PC *comme les autres... Signalons aussi, au sein de l'offre Amstrad, l'existence des* Sinclair Spectrum (ZX 128 + 2 *et* + 3), *machines 8 bits à base de Z 80 qui, à l'image des* CPC *et* PCW, *s'avèrent non-compatibles* PC. *Une comparaison chiffrée entre* C 64 *et* CPC *fait apparaître la faiblesse de ce dernier par rapport au Commodore. Côté résolution graphique, le* CPC *propose 320 par 200 en quatre couleurs parmi vingt-sept alors que le* C 64 *dispose de 320 par 200 en seize couleurs. Certes, l'*Amstrad *offre en plus un mode 80 colonnes bien pratique pour des applications couleurs... Pour le son, le* C 64 *culmine face à l'*Amstrad *avec trois voix sur neuf octaves avec enveloppe entièrement paramétrable (ADSR). Le* CPC *se contente lui de trois voix sur sept octaves. En ce qui concerne la qualité des circuits de restitution le* C 64 *creuse la différence. L'amplificateur et le haut parleur interne de piètre qualité de l'*Amstrad *font pâle figure face à la connexion son par péritel du* Commodore. *Enfin, pour ce qui est de l'animation les deux machines se valent tant par la puissance de leurs microprocesseurs respectifs que par l'illogisme de l'accès à la mémoire écran. En conclusion, le* C 64 *est bien plus performant que le* CPC *mais ce dernier, du fait d'un coût fort compétitif, a occupé une place de choix sur le marché français.*

ST ES-TU LÀ ?

Je suis possesseur d'un *TO7/70* et je voudrais m'acheter un *Atari 520 STF*. Mais Atari a remplacé son lecteur simple face par un double face, d'où l'incompatibilité de certains jeux pour plusieurs raisons citées dans la rubrique « Cher Tilt ». Je ne sais plus que faire. Dois-je acheter un *520 STF* d'occasion avec lecteur simple face, mais si les nouveaux sont double face, les jeux ne vont-ils pas sortir en double face ? Ou bien faut-il mettre un lecteur double face externe ? Que dois-je faire ?

De plus, mon *TO7/70* est en panne : toutes les commandes répondent mais l'image ne se fixe pas, elle bouge dans tous les sens et je ne vois rien à l'écran. D'où cela vient-il ? Quand vous notez le graphisme d'un jeu, comment le jugez-vous ? **Anonyme.**

Simple face, double face, anciennes ou nouvelles ROM... Les récentes modifications du 520 STF *ont quelque peu désorienté ses acquéreurs potentiels, d'autant qu'elles se sont accompagnées de problèmes de compatibilité avec d'anciens jeux. Comme nous l'avions signalé, ces accrocs à la compatibilité n'étaient pas dus aux machines elles-mêmes mais à l'utilisation par les programmeurs de certaines caractéristiques « hors spécification » des* 520 STF *(protection utilisant des pistes surnuméraires, etc.). Sur ce plan, les choses rentrent peu à peu dans l'ordre, et les jeux qui sortent maintenant sont compatibles avec les deux machines. Quoiqu'il en soit, Atari recommande malgré tout l'essai préalable des jeux avant achat.*

Si vous achetez un Atari 520 STF *neuf, assurez-vous qu'il est bien muni d'un lecteur double face (ce qui devrait être le cas, vu que les stocks de* 520 ST *simple face doivent être épuisés depuis longtemps). Les problèmes de compatibilité ne se poseront que pour quelques jeux anciens, que vous pourrez d'ailleurs échanger contre des versions compatibles auprès des éditeurs, des importateurs ou des revendeurs. La panne de votre* TO7 *vient probablement du moniteur (pour en être certain, il suffit de tester le moniteur avec un autre ordinateur). La synchronisation verticale est généralement réglable par un petit potentiomètre situé à l'arrière du moniteur. Si le réglage est impossible, contactez votre service après-vente.*

Nous notons le graphisme d'un jeu en tenant compte des performances de la machine à laquelle il est destiné. Dans un cas extrême, un même jeu pourra obtenir cinq étoiles sur Amstrad CPC *et quatre seulement sur* Atari ST, *s'il utilise à fond les capacités graphiques du* CPC *et peu celles du* ST. *On constate trop souvent que certains éditeurs se contentent de simples transcodages des images, dans le but de sortir un jeu dans de multiples versions, sans utiliser à fond les possibilités graphiques offertes par chaque machine. Nous sommes généralement sévères envers ce genre de pratiques, ce qui explique que deux jeux aux images identiques n'obtiennent pas la même note de graphisme selon qu'ils tournent sur un* Amiga *ou un* C 64.

DIEU GS

Je dois tout d'abord vous dire que je n'achète que très rarement votre revue car j'utilise essentiellement mon *Apple II GS* pour des travaux dits « professionnels » : traitement de texte, comptabilité... et aussi parce qu'on ne parle que très peu des *Apple* dans celle-ci. Cela ne m'empêche pas néanmoins d'aimer jouer sur mon *Apple* et de feuilleter *Tilt* de temps en temps pour savoir ce qui sort et ce qui est bien. Or, je dois dire que votre revue est partagée entre l'*Atari ST* et l'*Amiga*, qui sont d'ailleurs de très bonnes machines. J'ai acheté votre numéro d'avril et j'ai eu l'agréable surprise de voir que vous aviez testé des versions sur *GS* et que vous en étiez très satisfaits, comme la majorité des possesseurs de cette machine, à ma connaissance.

J'espère que vous continuerez à essayer nos versions de jeux car notre ordinateur est très bon malgré son prix et sa légèreté au niveau de l'horloge et bien que les softs soient peu nombreux surtout au point de vue des jeux, ils n'en sont pas moins de qualité.

Petite astuce en passant, j'ai commencé à parcourir votre numéro « Match ST/Amiga » et vous semblez être embêté dans *Leisure Suit Larry* par le test des questions pour savoir si on est réellement un adulte. Or il existe une touche pour passer ces questions. Un copain m'a dit que cela devait être « Alt-Z » sur *Atari*. Sur GS, puisque la version est sortie aux U.S.A., en faisant « Option-X », on passe tout de suite au jeu.

Je crois que si vous continuez les tests des versions *GS*, les applemaniques que nous sommes vont redevenir des lecteurs de *Tilt*, notamment moi !

Hervé Lacaussade.

Bravo, enfin vous montrez que le GS existe et vous en parlez en bien dans vos articles ! Je suis content d'autant plus qu'*Apple* a fini par se rendre compte que délaisser le *GS* au profit du *Mac* était une mauvaise politique. Enfin nous verrons bien avec le nouveau *GS* ce qu'il en est !

En attendant, vous avez gagné de nouveaux lecteurs !

Le *2 GS* a ses propres revues, mais le voir absent d'une revue sur les jeux et loisirs informatiques était pour le moins très surprenant ! **John Drake.**

Les éditeurs de logiciels, principalement américains, s'intéressent au 2 GS. *Nous testons bien évidemment les nouveautés, comme nous le faisons pour les autres machines, dans un souci d'exhaustivité.*

MÉMOIRE POUR ST ?

Existe-t-il une extension mémoire pour *Atari 520 STF* que l'on puisse se procurer dans le commerce ? Si oui, où puis-je l'obtenir et à quel prix ? Sur quelle partie du *ST* peut-on la brancher ? De quelle taille mémoire dispose-t-on ensuite ? Tout le monde parle de RAM et de fer à souder, mais cela ne m'enchante pas trop.

Patrick.

Atari ne commercialise pas d'extension mémoire pour le 520 ST, *contrairement à Commodore pour l'*Amiga 500.

Interrogé à ce sujet, un responsable d'Atari-France nous a répondu que c'est à l'acheteur de choisir au départ entre un 520 *ou un* 1040 ST *selon qu'il désire disposer de 512 ko ou d'un mégaoctet de mémoire vive. Encore faut-il connaître à l'avance ses besoins et*

disposer de la somme nécessaire à l'achat du 1040 STF...
Il est regrettable qu'Atari se refuse à rendre ses machines complètement évolutives et contraigne les utilisateurs voulant « gonfler » leur ST à manier le fer à souder et, le cas échéant, à perdre la garantie du constructeur. Certaines boutiques comme Run Informatique, proposent toutefois de réaliser cette modification, sans perte de garantie, pour un coût voisin de 1 700 F. Il n'est donc pas, fort heureusement, absolument nécessaire de revendre son 520 ST pour acquérir un 1040 ST si l'on désire disposer de plus de mémoire.

ÉMULATEURS MYTHIQUES

Certains logiciels refusent de tourner sur un *Amiga 500* lorsqu'il y a une carte A501 (extension interne de 512 Ko). Comment faut-il faire pour qu'ils ne se plantent plus ?
Où trouver un programme « anti-virus » qui les localise et les détruise ?
A quand *Out-Run*, *Rolling Thunder* et *Fright Night* ?
Pour Frédéric Laurent : tu mériterais le Tilt d'Or de la bêtise pour oser dire que le *ST* est sept fois plus rapide que l'*Amiga*.
Pour Anonymax : il ne faut pas oublier que Jack Tramiel ne serait pas aussi important maintenant s'il n'y avait pas eu Commodore.
Pour Dominique Bizaoui : le *Transputer* n'est pas un ordinateur Atari mais une extension que l'on contrôle à partir du *ST*, qui a été adaptée pour l'*Atari* (et à quel prix !).
Quel est l'avantage du True Basic ? Peut-on, avec un genlock, travailler une vidéo sur cassette VHS image par image ?
Qu'en est-il de l'émulateur *ST* pour *Amiga* (et vice versa) ?
Pour ce qui est de l'*Amiga*, tout est possible (théorie de la descendance). Seul le fait que les disquettes *ST* aient un répertoire peut poser problème. Pour ce qui est de l'émulateur *Amiga* sur *Atari ST*, je me pose des questions et j'ai quelques doutes : les *ST* n'ont pas assez de couleurs et une résolution inférieure, il leur manque une voie sonore, ils ne sont pas multitâches, etc. Même avec des cartes, on ne pourrait faire d'un *ST* qu'un *Amiga* « moyen », qui serait d'ailleurs aussi lent qu'une tortue asthmatique. **Anonyme.**
Malheureusement, l'extension mémoire A501 pose quelques problèmes de compatibilité avec certains jeux (au demeurant peu nombreux), et il n'y a d'autre solution que de la déconnecter lorsque cela se produit.
Pour ce qui est des virus, reportez-vous au courrier des lecteurs du n° 55 de Tilt. *Nul doute que des programmes anti-virus pour* Amiga *seront prochainement commercialisés. Sur* PC, *on trouve déjà Antidote de* PC Mart *(950 F environ).* Rolling Thunder *sur* Amiga *est déjà sorti.* Fright Night *sortira probablement après la version* ST *qui ne saurait tarder. Quand à* Out Run, *rien n'est prévu pour l'instant.* True Basic *est un Basic puissant et complet qui existe sur plusieurs machines (*Atari ST, Amiga, PC *et* Macintosh*), ce qui permet une transposition facile des programmes d'un micro à l'autre sans en réécrire tout ou partie. Mais pour tirer un réel avantage de cette « portabilité », il faudrait que ce Basic se soit imposé comme un langage standard, qui plus est sur plusieurs machines. Ce n'est bien entendu pas le cas,* True Basic *n'étant même pas à notre connaissance distribué en France. Ce produit est commercialisé aux USA par True Basic Inc, 39 South Main Street, Hanover, NH 03755.*
Les genlocks pour micro-ordinateurs, qui permettent le mélange et la synchronisation des images vidéo provenant de différentes sources (ordinateur, caméra vidéo ou magnétoscope), répondent rarement aux normes professionnelles quoiqu'en disent les revendeurs. Avec un genlock de qualité « Broadcast » et un magnétoscope professionnel disposant d'une entrée pour un signal de synchronisation, vous pouvez enregistrer vos animations image par image, ce qui est impossible avec un magnétoscope de salon.
Les émulateurs sont devenus la tarte à la crème de la micro familiale, l'instrument miraculeux qui pourrait réconcilier et unir tous les PC, Amiga, C 64, *ou* ST *en réglant de façon définitive les problèmes de compatibilité. Mais ne rêvons pas : chaque machine dispose de spécificités hardware telles qu'elles ne pourraient être émulées efficacement, c'est-à-dire avec une bonne rapidité d'exécution des programmes et une compatibilité sans faille, que sur des machines beaucoup plus puissantes. Les émulateurs logiciels que nous avons pu voir fonctionner souffrent précisément de problèmes de compatibilité et d'une lenteur qui les rendent pratiquement inutilisables. La solution la plus réaliste consiste donc à utiliser une partie électronique dotée du même micro-processeur que l'ordinateur dont on veut simuler le fonctionnement et d'émuler par logiciel certaines de ses fonctions. Il est presque abusif dans ce cas, de parler d'émulateurs : les cartes* PC *et l'*Amiga 2000 *peuvent être considérées comme des ordinateurs à part entière. Vos doutes concernant l'émulateur* Amiga *pour* ST *sont donc pleinement justifiés.*

MUSIQUE ET MICRO

Fidèle lecteur de votre revue, votre dossier consacré à la musique assistée par ordinateur, assez ancien de surcroît, ne m'a pas renseigné comme je le souhaitais. Je suis, en effet, possesseur d'un *C 64*, avec un lecteur de disquettes 1541, et d'un clavier (orgue Yamaha Electone). Quels sont les logiciels ou périphériques qui me permettraient de tirer profit de ces deux appareils ? Que sont le « sound expander » et le « sound sampler ? » Merci d'avance, et bonne chance pour cinq nouvelles années dans ce monde de la micro-informatique sans cesse bouleversé ! **Anonyme.**
Les instruments électroniques MIDI à clavier réunissent au sein d'un même coffret deux entités distinctes : un organe de commande — le clavier proprement dit — qui délivre des informations numériques traduisant certains paramètres du jeu comme la hauteur des notes ou la dynamique du toucher, ainsi qu'un ensemble de circuits électroniques exploitant ces informations pour composer le signal de sortie (le son). L'avènement de la norme de communication MIDI, grâce à laquelle des instruments peuvent échanger des données numériques de commande, a permis une standardisation du matériel : il est désormais possible d'interconnecter entre eux divers instruments, de contrôler l'un avec le clavier de l'autre ou de les piloter par ordinateur. Les expandeurs auxquels vous faites allusion sont précisément des synthétiseurs dépourvus de clavier. Pour tirer parti de votre équipement, vous pouvez donc utiliser un logiciel tel que le séquenceur « Scoretrack » de C-LAB (voir Tilt *n° 43, page 82) et relier votre clavier, si celui-ci est doté d'une prise MIDI, au* C 64 *via une interface MIDI. Vous pouvez ensuite étoffer votre installation en y ajoutant des expandeurs.*
Sound sampler *est l'appelation anglo-saxonne désignant les échantillonneurs de sons, encore appelés digitalisateurs. Ces appareils numérisent des sons de provenances diverses (disques, micro, etc.), les enregistrent sur disquette et permettent de les rejouer avec un clavier MIDI commandant la fréquence d'échantillonnage, et donc la hauteur de chaque note.*

MICRO-INFECTION

Bonjour, je vous écris au sujet des fameux virus dont tout le monde parle. Je possède un *Amiga* et plusieurs de mes disquettes sont contaminées par le « virus SCA ». Il paraît que ce virus détruit la première piste de la disquette. Qu'en est-il exactement ? Comment se reproduit-il et y a-t-il un moyen de l'en empêcher ? (par exemple peut-il se reproduire si le disque est « write protected ? »).
Je tiens à préciser que je ne trouve pas cette plaisanterie amusante du tout. Bien que le virus que j'aie rencontré ne soit pas trop méchant, il en existe des très néfastes pour les micros eux-mêmes (voir l'expérience de Loriciels).
PS : Avis aux Amigamen (et women), il paraît qu'il existe un nouveau virus qui empêche le formatage.
Aux États-Unis, la machine est très touchée par ce fléau donc il est probable que de nouvelles bestioles vont traverser l'Atlantique alors attention au « Freeware ».
Anonyme (encore lui !)
Virus, rumeurs et psychose collective s'abattent comme la peste sur le pauvre monde de la micro-informatique. Vous trouverez dans le courrier des lecteurs du mois dernier une réponse à votre question. Si vous protégez votre disquette contre l'écriture, le virus ne pourra pas, bien entendu, venir l'infecter, mais certains jeux ne peuvent fonctionner correctement avec cette protection, le programme inscrivant des données sur la disquette. Votre recommandation finale est tout à fait justifiée : méfiez-vous du « Freeware » et des disquettes piratées. Lorsque vous utilisez une disquette d'origine douteuse, éteignez toujours votre ordinateur avant de charger d'autres programmes : un simple « reset » n'est pas toujours suffisant pour chasser l'intrus.

C.E.S de Chicago: c'est l'Amérique!

Retour en force du jeu, arrivée en force des Japonais sur le marché US et leadership incontestable de Nintendo: voici les faits marquants du dernier C.E.S.. Mais au delà, on assiste à une véritable explosion des microloisirs aux Etats-Unis. Bref, à l'Ouest du nouveau...

Dernière minute: le Consumer Electronic Show de Chicago vient de fermer ses portes. Vous connaissez déjà le C.E.S.. Ce salon rassemble tout ce qui touche de près ou de loin à l'électronique et à l'informatique de loisir. Téléphones, chaînes stéréo, antennes paraboliques, camescopes et, bien évidemment, informatique. C'est pourquoi, le monde entier se retrouve au rendez-vous du Summer Consumer Electronic Show de Chicago. Et cette année, en tout cas pour le domaine qui nous intéresse, ce fut un grand cru. N'attendez pas de nouveautés en hardware, les micros ont désormais abandonné les stands du C.E.S pour ceux, plus professionnels, du Comdex. En revanche, le hall réservé aux jeux et loisirs sur micro ou console est un véritable paradis. Premier choc: Nintendo se taille la part du lion et écrase sauvagement tous ses concurrents. Son stand (près d'un quart de la superficie totale du hall) regroupe trente sociétés, de Broderbund à Konami, qui développent toutes pour le Nintendo Entertainment System. La puissance de Nintendo sera au coeur de bien des discussions pendant le salon. Quelques chiffres tout d'abord: Nintendo a vendu 13 millions de consoles au Japon. Les Etats-Unis viennent en seconde position avec 4 millions de consoles vendues en 1987 et des objectifs pour 1988 de l'ordre de 7 millions. Le marché est donc plus que tentant, et tous les éditeurs de softs se ruent sur lui (un bon titre se vend à plus d'un million d'exemplaires et le piratage est inexistant). Angoisse: ne revivons-nous pas une situation similaire à celle de 1984 qui avait vu l'effondrement total d'Atari et des jeux vidéo, cassant le marché US pour de longues années? "Non, répond Nintendo, nous maîtrisons tous les paramètres - qualité des jeux, nombre de logiciels, suivi des ventes- et nous ne recommettrons pas les mêmes erreurs que par le passé". Pour clore le chapitre console, disons brièvement que Séga est également présent en force, qu'Atari vend toujours autant de jeux vidéo et que les nouvelles consoles telle le NEC PC-E, ou les projets de consoles 16/32 bits restent soigneusement cachés: tant que les consoles actuelles marchent, pourquoi en changer?

Deuxième choc: le nombre de stands japonais qui présentent, qui des simulations guerrières, qui des jeux d'action, est impressionnant. Les Nippons attaquent et vont envahir méthodiquement les USA. Ça va être sauvage!

Troisième choc: l'explosion du jeu. L'état de choc entraîné par l'arrêt brutal des jeux vidéo en 1984 est enfin oublié. Les grands noms du soft se relèvent, de nouveaux venus apparaissent et, de plus, l'enthousiasme renaît. Outre un certain nombre de grandes nouveautés en soft (voir cinquième choc), la confiance retrouvée, les chiffres d'affaires en hausse, le sentiment que cette fois, le business redémarre, créaient un sentiment d'euphorie sur tous les stands. "Nous n'avons jamais assisté à une telle lame de fond" exultait Ken Wasch, directeur de l'Association des éditeurs de Softs US au cours d'une conférence de presse intitulée "Let the Good Times Roll". "Tout se développe: les clones PC sont de plus en plus puissants, le Commodore 64 est toujours dynamique, l'Amiga crée la surprise, le II GS est une bonne machine, qui pourrait faire fort si le prix baissait, le Mac s'ouvre au loisir, bref, tout va bien...". Ne vous étonnez pas si le ST n'est pas cité, chacun sait qu'aux States son développement n'est pas facile...

Quatrième choc: les stands Titus et Ubi Soft défendent les couleurs de la France. Les logiciels français semblent d'ailleurs bénéficier d'une excellente image de marque aux Etats-Unis. Cinquième choc: il vous faudra attendre le numéro de septembre pour découvrir en couleur et sur grand écran (ça c'est une des surprises de la rentrée, vous verrez, vous verrez) toutes les nouveautés. Hé oui, c'est dur. Mais ça n'en sera que meilleur... Surtout avec les titres qui étaient présentés. Ah là là, si vous voyiez les photos d'écrans, ces graphismes, mes amis, ces graphismes! C'est vraiment dommage que vous soyez obligés d'attendre...

NOSTRA CULPA

Entre le 34 et le 38 de la rue de Turin, se trouvent trois boutiques de micro-informatique. Au 34, Control Reset possède toujours le local qui n'est plus une boutique. Un panneau indique aux clients la nouvelle adresse: 38, rue de Turin. Au 36, une boutique de micro-informatique qui n'a rien à voir avec Control Reset. Au 38, la nouvelle boutique Control Reset. Entre deux boutiques Control Reset, il s'en trouve donc une autre. Quand on le sait, tout va bien. Mais nombreux sont ceux qui, voulant aller chez Control Reset, s'arrêtent au 34, lisent le panneau qui indique d'aller au 38, montent la rue et entrent dans la première boutique et qui n'a pas le même propriétaire. C'est ce qui est arrivé à un journaliste du dernier hors-série de Tilt, PC Facile. Il voulait aller enquêter chez Control Reset, voir comment on y était accueilli et quels conseils étaient donnés par les vendeurs. Malheureusement, il est entré chez l'"autre" pensant vraiment être la où il devait être. Résultat: l'enquête ne concerne pas Control Reset mais une autre boutique, contrairement à ce qui était indiqué dans le numéro Tilt PC Facile (page 32).

Chez Control Reset, on trouve tout ce qui est fabriqué par I.E.E.E: ordinateurs compatibles XT/AT, 386, portables, modems, réseaux, moniteurs, cartes d'extension. Mais aussi des disquettes, des softs, des périphériques (imprimantes, onduleurs, drives, disques durs, streamers, tablettes graphiques, souris), des câbles, des composants et même des livres. Le champ est vaste.

Mais en aucun cas Control Reset ne vend d'ordinateurs comme Amstrad, Sanyo ou Tandon. Contrairement à ce qui était indiqué dans l'enquête boutiques de Tilt-PC Facile. Nostra Culpa.

En direct...

Ça y est: Amstrad se lance sur le marché de la télévision par satellite. Durant le premier trimestre 89, Amstrad commercialisera en Grande-Bretagne un ensemble antenne parabolique plus récepteur d'émission par satellite nommé Amstrad Fidelity pour un prix public de 199 Livres. Ce produit sera par la suite introduit en France mais ni date, ni prix réel ne sont annoncés pour le moment... Curieux: après s'être fait champion de la discrétion concernant ses nouveautés, Amstrad annonce désormais fort longtemps à l'avance les produits à venir. Pour Sinclair ce fut le commencement de la fin...

Arme au poing

Fanas de jeux de café, ceci vous concerne directement! Nous avons reçu les pistolets (Phaser Guns) utilisables avec Capone sur Amiga (voir Tilt Parade en page 30 du présent numéro). Ce jeu de tir prend toute sa dimension grâce à ses pistolets: un véritable régal! L'ensemble est facile à mettre en oeuvre. Connectez l'interface pistolet sur le port joystick, mettez la disquette dans la machine et c'est parti... Après quelques minutes, on maîtrise parfaitement l'arme et... feu à volonté! A deux joueurs, la compétition est rude, le jeu d'autant plus prenant... Les prochains logiciels Actionware utiliseront également ce système. On attend donc avec impatience leurs nouveaux softs: P.O.W et Alien. En attendant, rendez-vous dans le Tilt de septembre où nous vous parlerons plus en détail de ces pistolets. Affaire à suivre...

Du nouveau

Electronic Arts annonce Bard's Tale II sur Amiga! Il devrait arriver pour la rentrée. Chez le même éditeur, Alien Fires et Bard's Tale III sur C 64 sont prévus courant juillet. Il en est de même pour Skyfox II sur Amiga. Rainbird prévoit des adaptations de Carrier Command sur Amiga, PC et Compatibles, Mac, Spectrum, Amstrad CPC et même PCW! Du côté d'Epyx, 4X4 Off Road Racing devrait arriver en juillet sur PC et cet automne sur Amiga. Du même éditeur, Impossible Mission II sera adapté pour Apple II et II GS ainsi que pour Amiga vers décembre. Origin Systems pour sa part annonce Ultima IV sur Amiga et Ultima V sur C 64 pour juillet ou août. Premier jeu de rôle AD&D de SSI, Heroes of the Lance est prévu pour juillet/août sur C 64, ST, Amiga, PC et compatibles. Du même éditeur: Pool of Radiance sortira courant juillet sur C 64, en automne sur PC et Apple. Enfin, Queston II arrive sur ST, Amiga et Apple II GS.
Bien évidemment, les dates communiquées sont à prendre au conditionnel...

Accord

Epyx vient d'annoncer son soutien à l'environnement Deskmate de Tandy. Livré avec la gamme de PC bas et haut de gamme Tandy, cet environnement logiciel se pose en tant qu'intégré répondant à 90% des besoins de l'utilisateur moyen. La portée de l'annonce d'Epyx n'est donc pas claire et l'on ne peut que se perdre en conjonctures concernant le type de produits à venir...

Vidéoprojecteur

Fabriqué par Vidikron et importé par Technic Electronic Conseil, le vidéoprojecteur MT-1 est prévu pour fonctionner avec divers ordinateurs. Outre une fréquence de balayage maximale de 32 KHz, il dispose d'entrées numériques, analogique et vidéo composite. Autrement dit, il se connecte avec une gamme fort étendue d'ordinateurs: du PC à... l'Archimedes. Un regret tout de même: il projette une image monochrome.

Seigneurs à Musique

Trois étudiants des Arts Appliqués de la ville de Lyon se sont regroupés sous une forme associative afin de créer le premier jeu informatique interactif couplé au réseau minitel. De cette manière, le joueur n'est plus isolé mais, contrairement à ce que proposent les jeux de réseaux classiques, dispose de graphismes et de bruitages de qualité puisque générés par l'ordinateur. Créé sur Amiga 500 et prévu sur Atari, PC et Thomson, ce programme se nomme Les seigneurs à Musique. Bien que relativement avancé, le projet n'est pas encore bouclé et les initiateurs de ce jeu cherchent activement des soutiens.
Association Trois-Quarts Face
39, rue Benoist Mary
69005 Lyon

MIDI et PC

Nicomachus International Computer propose une carte d'interface MIDI pour PC et compatibles. Livrée avec un séquenceur huit pistes nommé Easy, cette carte est vendue aux alentours de 2500 francs.
Nicomachus
241, avenue d'Argenteuil
92270 Bois-Colombes

A noter

Connue pour ses interfaces pour petits ordinateurs, Nogema Informatique déménage. Les nouveaux locaux sont situés à Nancy au 8, rue du Général Gouraud.

Halte au dumping!

Par suite d'une décision de la Communauté Economique Européenne, les imprimantes d'origine japonaise sont désormais surtaxées. Cette mesure fait suite à une demande d'industriels européens accusant les Japonais de pratiques illégales, à savoir: le dumping. Corrélativement à cela; Epson vient d'annoncer une hausse de ses prix d'environ quatre pour cent. Autrement dit: dépêchez-vous d'acheter votre imprimante!

Amiga parlant

A-Talk III, édité par Oxxi, est un logiciel de communication pour gamme Amiga. Il propose de nombreux protocoles de communication tels Kermit, Xmodem, Ymodem, Zmodeme, et autres. Il offre de plus un répertoire de numéros, supporte plusieurs imprimantes et donne accès à un macro langage permettant d'automatiser les procédures de connexion.

Images...

La cité des Sciences et de l'Industrie annonce l'exposition Image Calculée. Elle se tiendra du 28 septembre 1988 au 8 janvier 89 à l'Espace Claude Bernard. Le but de cette exposition est de présenter les dernières techniques en matière de synthèse d'images et le public sera convié à l'expérimentation... Parallèlement à cette exposition, Pixim 88 se tiendra à la grande Halle de la Villette du 24 au 28 octobre 88. Manifestation présentant l'univers de l'image numérique, Pixim se propose de réunir artistes, industriels, professionnels de la vidéo et autres afin de stimuler les sinergies possibles entre ces divers corps de métiers.

Course auto, car...

Alors que la Porsche Loriciels est classée 3ème au classement général du Trophée Porsche 944 Turbo Cup, Loriciels annonce développer avec la complicité de René Metge un logiciel de conduite automobile... En ce qui concerne les nouveautés, Cobra II devrait prochainement voir le jour. Par rapport au premier, il proposera de nouveaux personnages et des graphismes plus nombreux. D'autre part, une nouvelle version de l'Interpréteur C devrait sortir cet automne. Il sera plus rapide et permettra de diminuer les temps de développement.

Virus killer

Destiné aux possesseurs de PC et compatibles, Anti Virus et Anti Virus + sont deux "virus killer" proposés par I.S.M. Ils coûtent respectivement 490 et 980 francs HT et sont disponibles en cinq un quart et trois et demi. Concrètement, ces programmes sont en mesure de détecter et surtout de localiser des virus. Il ne reste plus qu'à les détruire à l'aide d'un utilitaire tel PC Tool, par exemple. En conclusion, un programme bien utile qui mettra fin aux angoisses de certains...
I.S.M
2, quai du Commerce
69009 Lyon

Commodore Computer Show

Salon typiquement british, le Commodore Computer Show a, cette année encore, attiré de nonbreux Kids passionnés de jeux micros. Mais pourquoi diable un tel salon n'existe-t-il pas en France? Affaire à suivre...

C'est sous le doux soleil de Grande-Bretagne, et plus précisément au Novotel de Londres, que s'est tenu le onzième Commodore Computer Show. Typiquement british, ce salon a été marqué par la rareté des nouveautés ainsi que par l'absence de nombreux géants britanniques de l'édition de jeux. Il fut l'occasion pour bon nombre d'exposants d'écouler les fins de stock à prix hors concurrence...

Première remarque: l'Amiga était là, et bien là! En ce qui concerne les jeux, la principale nouveauté était Leatherneck. Très proche de la version ST, il propose des graphismes corrects, s'avère comme son homologue sur Atari, très prenant. Notez que l'interface quatre joueurs est disponible en Grande-Bretagne au prix très attractif de 5 livres 95, soit environ 60 de nos francs. Signalons aussi la présence de Tanglewood dont la sortie est imminente ainsi que la venue de Steve Bak sur le stand Microdeal... Fidèle aux logiciels pour ST et Amiga à faible prix, Anco Software présentait de nombreux produits: Grid Start, une simulation de formule 1 de qualité acceptable; XR 35, un Shoot'em up avec scrolling latéral et graphismes très corrects... Notez aussi la venue de Emerald Mines (un jeu de tableaux classique) et de Strip Poker II sur Amiga, C 64 et même Plus 4! D'autres nouveautés telles The Three Stooges, Time Bandit (sic) étaient présentées mais par des ma-gasins ou des sociétés de distribution.

En ce qui concerne les logiciels plus sérieux et notamment les outils de développement, relevons l'arrivée de Fast Basic sur Amiga. Déjà ancien sur ST, ce Basic assez puissant concurrence directement GFA Basic et prend une longueur d'avance en arrivant le premier sur Amiga.

Pour 70 livres, Fast Basic propose la récursivité, connaît la notion de variable locale ou globale, accède directement à l'environnement graphique et sonore de l'Amiga, permet d'interfacer efficacement le Basic au langage machine en écrivant directement dans les registres du 68 000. Autre point fort du Fast Basic: il dispose en version de base d'un compilateur "une passe". Pour la petite histoire, sachez qu'il est écrit en Fast Basic... Soulignons aussi la venue d'un Prolog, de nouvelles versions de l'ABasiC et du Pascal Metacomco. Le tout fonctionne sur Amiga, bien entendu... De son côté, Eidersoft présentait Pro Sound Designer (un éditeur de sons) version Midi et laissait entrevoir la version Amiga de Stop Press, un logiciel de micro-édition fort prometteur.

A l'image du logiciel, les nouveautés matérielles concernaient l'Amiga. La principale, proposée par Burocare Computer Systems, se nomme BRD (Burocare Removable Drive). Il s'agit d'un disque dur amovible de 20 Mo utilisant la technologie Bernouilli développée par IO Mega. Le lecteur est proposé à moins de 9000 francs et le disque à 500 francs. Bien que plus coûteux qu'un disque dur classique, ce système est séduisant car, outre le fait que le disque est amovible, il propose des temps d'accès similaires à ceux de disques fixes classiques. Autre périphérique relativement intéressant: le Microtext d'Amigaland. Ce système permet de dé- coder des pages d'informations diffusées en Grande-Bretagne par le biais d'ondes UHF (comme les images de télévision), de les visualiser, de les sauvegarder etc. Un produit intéressant mais qui ne peut fonctionner chez nous car non compatible Antiope. Enfin, signalons que ce décodeur fonctionne sur Amiga, C 64 ainsi que sur d'autres machines telle le Spectrum par exemple. En ce qui concerne le Commodore 64, les nouveautés étaient plus que rares et les kids en étaient réduits à se procurer à prix cassés tel ou tel logiciel dont ils rêvaient depuis longtemps...

Cette onzième édition du Commodore Show était donc, à l'image de nombreux salons anglais, très couru des amateurs. Mais, contrairement à ce qui se passe chez nous, moins pour l'information que pour l'achat. C'est pourquoi nous avons été déçus par le manque de produits... Malgré tout, nous pouvons regretter que ce genre d'initiative soit, en dehors d'Amstrad Expo, pratiquement inexistante en France.

Exposez vous...

Le prochain PCW se tiendra du 14 au 18 septembre 1988 au Earls Court de Londres. Premier salon européen en matière de micro ludique (il a attiré plus de 50 000 visiteurs lors de sa précédente édition), il verra certains éditeurs du continent pour la première fois. Ubi Soft, Fil et Infogrames pour la France; Linel de Suisse et Microdigital d'Espagne seront présents. Enfin, à l'occasion de ce salon, se déroulera une compétition qui permettra à celui qui réali- sera le meilleur score à un jeu défini de remporter un Atari 520 ST.
A vos manettes!

Des softs, une fois

Nos voisins belges et plus particulièrement wallons ont parfois du mal à se procurer des logiciels en français. Ils igno- rent certainement que la société ABC représente nombre d'éditeurs français pour la Belgique.
ABC
Fontaine des prés, 18
5000 Namur/Namen

L'image

Malgré son retrait du marché de la micro, Sony propose plusieurs produits dignes d'intérêt. Similaire au KX 14 du point de vue vidéo, le KX 14 Turbotouch est un moniteur vidéo tactile. Interfacée à l'ordinateur par l'intermédiaire d'une interface RS 232 C, la zone tactile dispose d'un résolution de 256 par 256 points sensibles. Un logiciel spécifique est bien entendu nécessaire pour gérer ce système. Bref, il s'agit de l'écran idéal pour la réalisation de bornes interactives et de démonstrations.

Guerre et paix

Société représentant en France de nombreux produits, Ubi Soft annonce la sortie imminente d'une version française de Wargame Construction Set de SSI sur ST, dont le titre restera en anglais. Après Colonial Conquest, Ubi Soft poursuit donc son effort de traduction de jeux de guerre et confirme sa volonté, ô combien louable, d'aller au delà d'une simple francisation des notices d'emploi. Wargame Construction Set en français sera vendu 300 F environ et les possesseurs du jeu en anglais pourront l'échanger gratuitement contre la version traduite. Cette initiative ne peut qu'être louée par les anglophobes qui pourront goûter aux plaisirs du wargame en français. Il était temps...

Pirates ou étudiants?

Le sénateur socialiste de l'Essonne Paul Loridant (à ne pas confondre avec Albert Loridan, PDG de Micromania) a déposé une proposition de loi visant à autoriser la copie de logiciels professionnels à des fins pédagogiques, comme le demandent depuis de longs mois de nombreux professeurs et étudiants en informatique (voir Tilt n°50, page 16). La loi du 3 juillet 1985, notifiant l'interdiction de "toute reproduction autre que l'établissement d'une copie de sauvegarde par l'utilisateur", a contraint de nombreux professeurs à se placer dans l'illégalité pour pouvoir assurer leurs enseignements dans de bonnes conditions, les moyens budgétaires alloués aux départements informatiques des universités leur permettant rarement d'acquérir les logiciels dont ils ont besoin. L'inculpation, à la fin de l'année dernière, de Claude Chrisment de l'IUT de Toulouse en vertu de cette loi a été à l'origine d'un important mouvement de protestation des ensei- gnants spécialisés en informatique.
L'adoption de la proposition de loi du sénateur socialiste mettrait donc fin à une situation absurde et hypocrite, mais rencontrerait certainement l'opposition des éditeurs de logiciels qui réclament des garanties sérieuses contre le piratage de leurs produits. La balle est maintenant dans leur camp...

Micro-diapo

La société Abaque Micro propose un service qui redonnera des couleurs aux nombreux infographistes utilisant l'Amiga. Pour 120 F, grâce à un appareillage sophistiqué, Abaque Micro se propose de réaliser directement une diapositive 24 x 36 à partir du fichier d'une image réalisée sur Amiga. Contrairement aux traditionnelles photos d'écran bien connues des lecteurs de Tilt, les diapos obtenues par ce procédé sont exemptes de lignes de balayage qui défigurent tant d'images informatiques. Mieux encore: sous certaines conditions, il est possible de récupérer des images générées par Sculpt 3D en transgressant la limite fatidique des 4096 couleurs affichables par l'Amiga, mais le coût de la photo augmente alors considérablement.

Sicob: bilan

Le Sicob 88 a reçu la visite de 195 000 visiteurs, 20 000 de plus que l'année dernière... Cette tendance met fin à l'érosion du nombre de visiteurs "admis" au premier salon de micro français et l'on peut s'en féliciter. Enfin, notez que le 40 ème Sicob se tiendra du 17 au 22 avril 1989 à Paris-Nord-Villepinte.

Killdozer remanié

Faisant suite à notre critique de Killdozer (Tilt n°55), la société Lankhor vient de nous informer que la maniabilité du char a été améliorée. Ceci devrait rendre ce programme encore plus attractif: c'était le seul point que nous avions critiqué...
D'autre part, signalons que la sortie de Maupiti Island est imminente. Elle devrait intervenir pour la rentrée. Cette nouvelle aventure de Jérome Lange dont nous vous avons déjà parlé sera proposée sur ST et Amiga dans un premier temps. Au programme: graphisme de qualité, bruitage à base de sons digitalisés et scénario d'enfer... Bref, un jeu fort attendu et qui ne devrait décevoir personne!

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

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

PROMOS*

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

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

* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement

ATARI

ATARI 520ST/1040STFM	2990/5990ttc
MEGA ST2 mono	9950 ht
MEGA ST2 mono Laser	20950 ht
MEGA ST4 mono	12950 ht
MEGA ST4 mono Laser	23950 ht
Imprimante Laser SLM 804	11950 ht
Disque Dur SH 205	4208 ht
Scanners (300 dpi)	N.C.

EXCLUSIF
Moniteur 3 résolutions
(reprise de vos moniteurs)
POUR ST.....NC

IMPRIMANTES

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

AMIGA

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

AMSTRAD

Amstrad 6128 des conditions exceptionnelles
Amstrad 1640 tous modèles.....nc

OCCASIONS

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

DIVERS

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

S.C.A.P. recherche des vendeurs compétents sur ST & AMIGA

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

EXCEPTIONNEL DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA
200 Diskettes - 500 titres
jeux-démos-langages-utilitaires-images
envoyez nous une enveloppe timbrée pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!

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

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

TAM-TAM SOFT

Prix à la baisse

Upgrade Editions annonce une importante baisse de prix de sa base de données Induction. Ce logiciel ne coûte plus que 490 francs TTC... Signalons aussi la venue, chez ce même éditeur, des versions françaises de Spectrum 512 et de la gamme Cyber d'Antic.

Joystick rustique

Simple, voire rustique, la manette de jeux Speedking est disponible en version PC et compatibles. Elle se connecte directement sur la prise manette de jeu de ces ordinateurs et dispose d'un potentiomètre d'ajustage. En outre deux modes de tir sont proposés: coup par coup ou en rafales. Cette manette, fort ergonomique est de plus proposée à un prix relativement bas. Pourquoi donc s'en priver?

En couleurs...

Innelec distribue désormais les disquettes Konica. Particularité de ces dernières: les trois et demi sont de diverses couleurs. C'est plus joli que les sempiternels noir, gris et bleu informatiques et cela facilite le classement par type de données.

...et en musique

Spécialiste en logiciels musicaux sur ST, Fost annonce la venue de la version 1.2 d'Adap 1. Outre une simplification de diverses commandes, elle apporte la possibilité de synchronisation entre un échantillon sonore de type quelconque et une image issue d'un magnétoscope. D'autre part, on bénéficie d'un "Total Recall" et de la possibilité de merger plusieurs "Cue List" ensemble.

A la rescousse

Destiné aux possesseurs de PC et compatibles ayant perdu des données, File Rescue Plus de Mirrorsoft est désormais livré par son éditeur en version non-protégée. Dès le départ en format cinq un quart et trois et demi, ce logiciel est vendu en Grande-Bretagne aux alentours de 300 francs

Euréka!

Un nouveau jeu de Rom pour Archimedes devrait arriver pour la rentrée et aura pour effet de rendre la machine entièrement multitâche. Des modifications mineures telles que corrections de bugs et améliorations de certaines routines sont aussi à prévoir.Autre amélioration prévue pour la rentrée: la venue du clavier Azerty.

Hypercard VF

Apple vient d'annoncer la disponibilité d'Hypercard en français. Rappelons que ce programme est en fait un système de développement destiné aux Macintosh, dont la principale qualité est sa convivialité et sa simplicité de mise en oeuvre. Il est désormais livré avec tous les Mac mais les anciens possesseurs de ce type de machine devront débourser environ 300 francs pour se procurer le pack Hypercard constitué de deux manuels et de quatre disquettes.
Cela devrait relancer l'intérêt pour cet environnement, d'autant plus que nombre de produits Hypercard sont d'ores et déjà disponibles. Ainsi, la société Precilab propose un gestionnaire de documents sous Hypercard nommé Precidoc. Principal avantage de ce produit: son prix inférieur à 500 francs! Notez aussi la venue de nombreux livres sur Hypercard écrits dans la langue de Molière.

Minitel USA?

Malgré son succès en France, le minitel a bien du mal à s'exporter. C'est pourquoi une société nommée Minitel USA destinée à préparer les investissements de France Telecom (ex DGT) en matière de vidéotex aux Etats-Unis vient d'être créée. Il n'en reste pas moins qu'une percée sur ce marché reste aléatoire compte tenu de l'existence de plusieurs réseaux téléphoniques...

Communiquez!

Les Japonais continuent leur offensive sur le marché des télécommunications. Ainsi, NEC a introduit récemment l'IST 2000, un nouveau Telecom Station. Rappelons que ce terme nippo-informatique définit un ordinateur orienté bureautique et communication. Ainsi, l'IST 2000 se présente comme un compatible PC relativement classique mais disposant d'un combiné téléphonique intégré, d'un modem capable de transmettre voix et données en même temps ainsi que d'une caméra. Vous l'avez deviné: l'IST 2000 fait aussi office de visiophone. La venue de ce produit en France n'est pas pour demain, on comprend pourquoi lorsqu'on regarde le minitel!

Commodore pas mort

Commodore vient de signer un contrat portant sur la distribution du C 64 dans la perspective de la fin d'année. Cette opération devrait relancer cet ordinateur 8 bits qui dispose encore d'atouts.

ST/Amiga enfin réunis

ST ou Amiga? Chez SCAP, on se refuse à la polémique. On s'occupe des deux machines sans favoriser l'une plus que l'autre. SCAP c'est d'abord une boutique qui vend des machines, des logiciels, des périphériques. Sans compter toutes sortes de bidules. On trouve par exemple, pour Atari ST, un boîtier de commutation pour moniteur monochrome et couleur ainsi qu'un prolongateur pour manette de jeu. Dans le même ordre d'idée, SCAP propose un écran antireflet en plastique teinté qui atténue le scintillement du moniteur de l'Amiga. Signalons d'autre part, un moniteur Multysync pour Atari supportant les modes écrans couleurs et monochrome... Contrairement à certains lieux que nous ne citerons pas, les vendeurs savent de quoi ils parlent. Ils connaissent bien leurs machines et sont à même de donner informations complémentaires et conseils utiles avec démonstrations à l'appui. Signalons que SCAP s'est récemment associé à un club: le CISMA. Cela dans le but de se spécialiser dans la distribution de logiciels du domaine public pour ST (300 disquettes disponibles) ainsi que pour Amiga (environ 60 disquettes). Programmes de jeux, démonstrations en tous genres, mais aussi logiciels de graphis- mes, utilitaires et langages sont proposés de cette manière à des prix défiant toute concurrence. L'inscription coûte 50 francs et donne droit à une première disquette. Ensuite, vous pourrez, pour 30 francs, vous procurer une disquette contenant, en règle générale, plusieurs programmes.
SCAP
62, rue G. Péri
93200 Saint Denis

500 000 $ Cash!

Les Américains ont bien de la chance! Edité aux U.S.A par Intracorp, Murder On The Atlantic n'est autre que Meurtre sur l'Atlantique de Cobra Soft. La grande différence entre la version originale et celle-ci réside dans un concours. Aux U.S.A, le premier à résoudre cette enquête se verra en effet remettre la mo- dique somme de 500 000 $ cash! Autrement dit, suffisamment d'argent pour être à l'abri du besoin pendant pas mal de temps. Une précision, tout de même, à l'adresse des petits malins qui possèdent la solution de ce jeu: l'adaptation de ce programme diffère en certains points de l'original. Vous allez être obligés de vous casser un peu la tête pour remporter le gros lot...

HIT PARADE LECTEURS

1-OUT RUN
U.S GOLD
2-SPACE RACER
LORICIELS
3-ARKANOID 2
IMAGINE
4-BARBARIAN
PALACE
5-GOLDRUNNER
MICRODEAL
6-DEFENDER
MINDSCAPE
7-DUNJEON MASTER
FTL
8-MARBLE MADNESS
ELECTRONIC ARTS
9-GUNSHIP
MICROPROSE
10-GAUNTLET 2
U.S GOLD

HIT PARADE BOUTIQUES

1-ARKANOID
IMAGINE
2-GAUNTLET 2
U.S GOLD
3- SPACE RACER
LORICIELS
4-OUT RUN
U.S GOLD
5-CARRIER COMMAND
RAINBIRD
6-EXPLORA
INFOMEDIA
7-LEATHERNECK
MICRODEAL
8-BUGGY BOY
ELITE
9--VOYAGE AU CENTRE...
CHIP
10-BEYOND ICE PALACE
ELITE

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade: Coconut Voltaire, 75011 Paris; Espace Micro, 75009 Paris; FNAC Toulouse; General Video, 75010 Paris; JBG Electronics, 75014 Paris; Lens Micro Informatique, 62300 Lens; Micro C, 35000 Rennes; Micropus, 34000 Montpellier; Moulins Micro, 03000 Moulins; SIVEA, 75008 Paris.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

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

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

Nom de l'ordinateur utilisé_____
Nom du logiciel utilisé_____
Référence de sauvegarde des dessins_____
Nom_____
Prénom_____Age_____
Adresse_____Tél_____

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

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

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

1_____2_____
3_____4_____

Marque de votre ordinateur:
Facultatif:
Nom_____Tél_____
Adresse _____

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

"LA CAVERNE EST TRUFFEE DE MICROS"

DISTRIBUTEUR
AMIGA
COMMODORE
SANYO
CITIZEN

"Accros" de micro et "félés d'octet" foncez à la Caverne des Particuliers à Versailles ! Amiga, Commodore, Sanyo, Citizen... vous y verrez du beau monde, en neuf et occasion à des prix "Caverne". De quoi rester KO !

NOUVEAU

LA CAVERNE
DES PARTICULIERS®

MICRO INFORMATIQUE
NEUF ET OCCASION
2 bis, rue de Limoges - 78000 Versailles
Ouvert du mardi au samedi de 13 h à 19 h

30 21 10 43

Création MAXIMUM - Tél. (1) 43 57 21 22.

LA CAVERNE DES PARTICULIERS A VERSAILLES

Second festival des Arts Electroniques de Rennes

Allier art et technologie n'est pas facile. C'est pourtant le défi qu'a relevé la ville de Rennes du 28 mai au 5 juin en proposant divers spectacles et attractions qui se déroulaient en plusieurs endroits de la cité. L'ordinateur, en tant que tel, était en fait assez discret et l'on cherchait avidement la "tapoti tapota" émise par un clavier...De nombreux artistes exposaient leurs oeuvres issues du croisement de l'imagination et de la souplesse de l'outil informatique. Ainsi, David Rokeby propose un système musical dans lequel les mélodies sont créées par "décodage" des mouvements du corps. En fait de décodage, il s'agit d'un système à base de photo-résistances (dont la résistance varie en fonction de l'éclairage) connecté à un ordinateur qui analyse les variations d'illumination causées par l'interposition du corps humain entre les capteurs et des sources lumineuses. En fonction de ces paramètres, l'ordinateur pilote un synthétiseur par l'intermédiaire de la prise Midi. Notez que plusieurs types de sons peuvent être émis et que l'ordinateur qui gère tout cela a été spécialement construit pour cette application. Autre création originale et amusante, mais autour d'un Apple II cette fois: "Il pleut sur le Temple" de Joseph Lefevre. Il s'agit d'un programme réalisé en Logo II narrant les épreuves subies par un temple grec. Soleil et vent en viennent finalement à bout. Simple, voir simpliste, cette histoire est prétexte à placer un Apple II dans un coffret en forme de temple et ainsi de mettre en avant l'aspect sacré de chacun. Etonnant non?

Plus sérieusement, nous avons été impressionnés par la Borne Audiovidéographique présentée par le CCETT (Centre Commun d'Etudes de Télédiffusion et Télécommunications) et le CERTAC (Centre Régional des Technologies de l'Audiovisuel et de la Communication). Exemplaire démonstration de ce que pourront être les futurs Minitel, cette borne prévue pour fonctionner avec les futurs réseaux RNIS (Réseaux Numériques à Intégration de Servi- ces) présentait les diverses attractions prévues lors du Festival des Arts Electroniques. Graphismes de grande qualité (certaines pages contenaient des images numérisées), capacités sonores impressionnantes permettant de synthétiser la voix humaine, sont les éléments les plus marquants.

Loin de toute préoccupation purement technologique, nous avons aussi été fort intéressés par "Animal en Cage" d'Erik Samakh. Cette création propose une cage vide fortement éclairée. Pourtant, en fonction des déplacements de spectateurs, des cris d'animaux sont émis. Cela, selon un principe similaire à celui utilisé par David Rokeby. L'effet est saisissant et certains n'osent pas passer leur main entre les barreaux... Bien moins interactif, le travail de Paul Berger est strictement artistique. L'ordinateur sert à retravailler des photos afin d'effectuer déformations, trucages et autres. Les résultats sont, nous devons le dire, du plus bel effet et loin de l'art purement informatique, il s'agit en fait d'un travail portant sur l'image en tant que telle. L'ordinateur n'est ici qu'un moyen. Il en est autrement pour les nombreux illustrateurs qui, à l'image de David Apikian, présentaient leurs travaux sur palette graphique. Un regret: il n'y avait pas de démonstration active et l'on ne pouvait voir des oeuvres achevées. De quoi rester sur sa faim...

Relevons aussi la présence d'un jeu assez inattendu conçu par Ornic'Art et présenté dans le cadre d'une exposition sur l'analogique et le numérique proposée par le CCSTI (Centre de Culture Scientifique, Technique et Industrielle) de Rennes.

Ce jeu à base de boules propose d'expliquer par l'expérience les techniques de numérisation d'une image. Au départ, un dessin de papillon est présenté. Une caméra saisit cette image et la traduit en une série de points dont la couleur varie. En fait de point, il s'agit de boules que l'ordinateur (une construction bizarre à base de planches prévues pour recevoir ces mêmes boules) est en mesure de décoder. Tous les mécanismes internes sont reconstitués et l'ensemble démystifie le fonctionnement d'un ordinateur. Nous pouvons souhaiter que ce jeu connaisse une large diffusion: un modèle de taille plus limitée (l'original fait environ 5 mètres de long) pourrait ainsi être édité à destination des plus jeunes...

Ce second Festival des Arts Electroniques de Rennes présentait donc un certain nombre d'applications originales et parfois inattendues de l'ordinateur. Bien que discret, ce dernier était omniprésent et il est clair que les réserves émises à son égard à certaines époques sont désormais oubliées. C'est heureux!

Explorez Explora

A la demande de nombreux joueurs, Infomédia a apporté quelques améliorations au logiciel Explora sur ST et sur Amiga. La sauvegarde en cours de partie est désormais possible mais interdit au joueur de mener le jeu à son terme. La protection a par ailleurs été modifiée afin de régler le problème des couleurs litigieuses. Si vous souhaitez une mise à jour de votre logiciel, renvoyez par voie postale le "boot-disk" de la version Amiga ou le "data-disk 1" de la version ST, accompagné d'un timbre à 3,70 F pour frais d'envoi, à Infomédia, BP 12, 66270 Le Soler.

Mystère...

Le ST disposera-t-il prochainement d'un nouveau jeu de Rom? La question reste entière au moment où nous écrivons ces lignes mais certaines indiscrétions laissent penser que oui. A priori, cette 3ème version du système d'exploitation du ST de- vrait supprimer les actuels problèmes de compatibilité et certaines routines seraient un peu plus rapides. L'échange se ferait de la même manière que précédemment. Parallèlement à ceci, des informations en provenance de Grande-Bretagne font état d'une promotion Atari sur les 520 ST désormais proposés là-bas à environ 399 li- vres, ce qui correspond à une augmentation de prix de plus de 1000 francs! En contrepartie, de nombreux logiciels (Defender of The Crown, Enduro Racer, Marble Madness, Super Sprint, et autres) seront livrés avec l'ordinateur. Que penser de cette "offre ponctuelle"? On savait qu'Atari GB désirait augmenter le prix du 520, le faire en offrant une compensation va dans le sens de l'acheteur mais la machine est, du fait de son prix ,dans une situation difficile par rapport à l'Amiga 500... Mais, d'après Atari cette offre doit permettre au ST de toucher un public plus large et de remporter une plus grande part de marché.

GS: les bonnes cartes

Une carte accélératrice pour II GS avec 65C816 cadencé à 6 MHz doit prochainement sortir chez Applied Engeneering. Elle coûtera environ 2000 francs et serait distribuée en France.

D'autre part, il semble que la tant attendue carte digitaliseur Cristal de la société Créalude soit enfin terminée. Bien que non-annoncée officiellemnt, sa sortie devrait être effective entre septembre et décembre 1988. Toutefois, nous ne pouvons donner d'indication de prix.

ORDIVIDUEL

BOUTIQUE PROFESSIONNELLE
20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - (1) 43.28.00.71
BOUTIQUE MICRO-FAMILIALE
22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - (1) 43.28.22.06
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD ATARI

ORDIVIDUEL

Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

PROMOTION ÉTÉ 1988 SPÉCIAL JEUX OLYMPIQUES

Jouez avec votre ordinateur ET Regardez la télévision

GRACE à L'INTERFACE TV
Les deux ne font qu'un

N'ENTAMEZ PAS VOTRE BUDGET VACANCES EMPORTEZ AUJOURD'HUI ET PAYEZ EN NOVEMBRE

PROMO ÉTÉ **AMSTRAD**

CPC 6128 couleur

+ Interface TV
+ Joystick
+ 6 logiciels

~~5 850 F~~ **4 990 F TTC**

- ☐ CPC 464 monochrome ..... **1 990 F**
- ☐ CPC 464 couleur ..... **2 990 F**
- ☐ CPC 6128 monochrome ..... **2 990 F**

PROMO ÉTÉ **ATARI**

ATARI 520 STF

+ Moniteur couleur
+ Interface TV
+ Logiciel trait. de texte
+ Logiciel de dessin
+ 2 jeux
+ 1 Joystick

~~7 490 F~~ **6 490 F TTC**

JOYSTICK

☐ Konix ..... **160 F**

☐ Switchjoy ..... **185 F**

☐ Cobra ..... **495 F**

☐ PRO 5000 ..... **170 F**

☐ Magnum ..... **149 F**

LOGICIELS

AMSTRAD

	K7	D
☐ Charly Chaplin	☐ 105 F	☐ 155 F
☐ Vixen	☐ 125 F	☐ 190 F
☐ Arcade action	☐ 115 F	☐ 185 F
☐ Astro 2001		☐ 325 F
☐ Beyond 2001	☐ 325 F	
☐ Blood Brother		☐ 150 F
☐ Budget familial	☐ 160 F	☐ 199 F
☐ Champion ship sprint	☐ 105 F	☐ 160 F
☐ Colossus Chess 4	☐ 110 F	☐ 150 F
☐ Combat school	☐ 105 F	
☐ Conspiration	☐ 160 F	☐ 199 F
☐ Crash Garret	☐ 220 F	☐ 125 F
☐ Grazi Car	☐ 135 F	☐ 185 F
☐ Cybernoid	☐ NC	☐ NC
☐ Défi au tarot		☐ 180 F
☐ F 15 Strike eagle	☐ 115 F	☐ 160 F
☐ Gabrielle		☐ 190 F
☐ Garfield		☐ 60 F
☐ Gee bee air rally	☐ 160 F	☐ 160 F
☐ Gold hit 3	☐ 115 F	☐ 185 F
☐ Gothick		☐ 175 F
☐ Gryzor	☐ 100 F	☐ 145 F
☐ Gunsmoke		☐ 150 F

	K7	D
☐ Impossible Mission 2	☐ 110 F	☐ 160 F
☐ Karnov	☐ 70 F	☐ 120 F
☐ La Panthère Rose	☐ 120 F	☐ 199 F
☐ Lazer Tag	☐ 100 F	☐ 165 F
☐ Les géants d'Arcade	☐ 115 F	☐ 180 F
☐ Loto	☐ 155 F	☐ 195 F
☐ Mach 3	☐ 145 F	☐ 199 F
☐ Mach Day 2		☐ 135 F
☐ Charly Chaplin	☐ 105 F	
☐ Mephisto	☐ 160 F	
☐ Mewilo		☐ 220 F
☐ Nebulus		☐ 125 F
☐ Nigel Mansell Grand Prix	☐ 125 F	☐ 185 F
☐ Nitroglycérine Lucky Luke		☐ 185 F
☐ Platoon	☐ 100 F	☐ 145 F
☐ Prédator		☐ 150 F
☐ Quad	☐ 150 F	☐ 199 F
☐ Rolling Thunder	☐ 90 F	☐ 170 F
☐ Space Racer	☐ 149 F	☐ 199 F
☐ Star Wars	☐ 120 F	☐ 165 F
☐ Super Ski	☐ 150 F	☐ 195 F
☐ Super Star Foot-Ball	☐ 150 F	☐ 160 F
☐ Tour de force cyclisme		☐ 150 F

ATARI

☐ Album Epyx	240 F
☐ Bad cat	NC
☐ Bard's Tale	399 F
☐ Beyond the Ice Palace	NC
☐ Bob Morane Chevalerie	255 F
☐ Bob Morane Ocean	260 F
☐ Bobo	260 F
☐ Buggy Boy	215 F
☐ Captain America	199 F
☐ Carrier Command	365 F
☐ Checkmate	130 F
☐ Colonial Conquest (français)	315 F
☐ Crazi Cars	270 F
☐ Dungeon Master	250 F
☐ Explora	390 F
☐ Flinstones	225 F
☐ Gauntlet 2	210 F
☐ Goldrunner 2	220 F
☐ Goldrunner 2 scenery n° 2	65 F
☐ Gun ship	230 F
☐ I Kari Warriors	170 F
☐ International Soccer	199 F
☐ Le roman policier	195 F
☐ Leatherneck	215 F

☐ Les géants d'Arcades	260 F
☐ Mach 3	220 F
☐ Manhattan dealer	260 F
☐ Obliterator	220 F
☐ Out Run	195 F
☐ Pandora	NC
☐ Platoon	NC
☐ Pro Sprite designer	450 F
☐ Qin	299 F
☐ Return to Genesis	195 F
☐ Roadwars	230 F
☐ Rolling thunder	199 F
☐ Space Racer	199 F
☐ Spider Tronic	235 F
☐ Starquake	210 F
☐ Super Ski	220 F
☐ Tass Times	270 F
☐ Terramex	230 F
☐ Test drive Acolade	265 F
☐ Uninvited	280 F
☐ Vampire Empire	170 F
☐ Versailles story	270 F
☐ Vixen	210 F

THOMSON

☐ Enduro Racer	205 F
☐ Les Athlètes	199 F
☐ Lucky Luke	195 F
☐ Robinson Crusoe	180 F
☐ Space Racer	199 F
☐ Atomik	210 F
☐ Blitz échec	250 F
☐ Bobo	220 F
☐ Budget familial	230 F
☐ Défi au tarot	199 F
☐ Dossier Boerhoave	199 F
☐ F 15 Strike Eagle	150 F
☐ Les Dieux de la mer	199 F
☐ Loto	195 F
☐ Mach 3	220 F
☐ Quad	215 F
☐ Slap Fight	210 F
☐ Super Ski	220 F
☐ Tout schuss	199 F
☐ Wizzball	220 F

NOUVEAU

STAR LC 10 couleur

- Tête d'impression 9 aiguilles
- Matricielle à impact
- **8 nuances de couleur** l'imprimante accepte aussi les rubans noirs
- Interface parallèle centronics
- Alimentation feuille à feuille en option

☐ Imprimante STAR LC 10 couleur ..... **2 990 F**

OFFREZ-VOUS UNE 2e TV

Moniteur
Muni d'une péritel

Grâce à cette interface votre moniteur vous servira aussi de TV

- ☐ interface TV ..... ~~1 490 F~~ **1 190 F**
- ☐ interface TV avec télécommande ..... **1 690 F**

PROMOTION

SEIKOSHA SP 180

- Tête d'impression 9 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en NLQ
- Entrainement du papier par friction ou traction
- Plusieurs styles de caractères

☐ Imprimante SEIKOSHA SP 180 ... ~~2 190~~ **1 590 F**

CREDIT Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1 500 F - Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues **CREDIT**

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F de 1000 F à 2000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F)

JE POSSÈDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : _____ TYPE : _____ MONITEUR coul ☐ mono ☐

Nom : _____ Adresse : _____

_____ Code postal : _____ Ville : _____ Tél. : _____

Prix TTC - Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ Mandat / ☐ Contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à ORDIVIDUEL, 20, rue de Montreuil, 94300 VINCENNES

CB n° de carte _____ Date de validité _____ Signature

T156

Prix donnés sous réserves d'erreurs typographiques.

VIDEOSHOP L'ESPACE

BONNES VACANCES !!!

VIDE SHOP

Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

- **DEMONSTRATION**
  Tout le matériel ainsi que les périphériques que nous vous proposons sont en démonstration permanente.
  Vous pouvez voir l'ensemble du matériel avant d'acheter.
- **CREDIT**
  Nos offres de crédit sont soigneusement étudiées en fonction de vos besoins. Si le crédit ne vous semble pas adapté, des facilités de paiement peuvent être accordées allant jusqu'à 6 mois sans intérêt (après acceptation du dossier).
- **FORMATION**
  Nous sommes en mesure, grâce à notre service spécialisé, de vous apporter des cours de formation sur diverses applications bureautiques, graphiques ou musicales.
  Service formation : 45 38 71 00
- **VENTE PAR CORRESPONDANCE**
  La correspondance est un service à qui nous avons attribué volontairement une structure indépendante permettant de mieux gérer vos commandes, et de vous tenir informés rapidement sur d'éventuelles ruptures de stock.
  Les expéditions se font sous 48 h par colis postal urgent (Logiciels), ou par SERNAM EXPRESS (Matériel).
  Service correspondance : 45 38 98 88

CONSOLE SEGA

Le retour en force de la console de jeux !!! Une console au graphisme digne des micro-ordinateurs les plus évolués.

Livré avec 2 manettes de jeux + 1 jeu HANG-ON (course de motos) + out run 890F

En option :
Le pistolet interactif comprenant :
– LE PHASER
– 3 JEUX : MARKSMAN SHOOTING/TRAP SHOOTING/SAFARI HUNT

ATARI

GAMME 520 STF

L'extraordinaire technologie du 16/32 bits à la portée de toutes les bourses. Livré avec le GEM intégré, une souris, câble péritel, 5 logiciels FICHIER, TRAITEMENT DE TEXTE, LOGO, BASIC et NEOCHROME, 10 jeux et une manette.

ATARI 520 STF 2990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801 ..... 4990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 ..... 5490F
ATARI 520 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 124 + IMPRIMANTE CITIZEN 120 D 5990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 + IMPRIMANTE CITIZEN 120 D 6990F

OFFRE DIGITALISATION
520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 + DIGITALISEUR REALTIZER 6490F
Gamme MEGA ST disponible ; documentation et renseignements sur demande.

GAMME 1040 STF

Une technologie performante, une capacité digne des micro-ordinateurs professionnels, en font un outil idéal pour les applications personnelles, bureautiques et musicales. **(Promotion idem 520 STF)**

1040 STF 4490F
1040 STF + MONITEUR ATARI SM 124 + Pack Bureautique 5990F
1040 STF + MONITEUR ATARI SC 1224 + Pack Bureautique 7490F

OFFRE BUREAUTIQUE
ATARI 1040 STF + MONITEUR ATARI SM 124
+ Pack Bureautique (TEXTOMAT, CALCOMAT, DATAMAT)
+ Imprimante CITIZEN 120 D 7490F
Avec MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224 ..... 8490F

OFFRE MUSICALE
ATARI 1040 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 124 + Logiciel PRO 24 + Imprimante CITIZEN 120 D 9490F
Nombreux périphériques, Digitaliseurs, Caméras, Camescopes, et Magnétoscopes, disponibles pour cette gamme.
Gamme musicale STEINBERG et HYBRID ARTS disponible et en démonstration permanente.
Gamme graphique en démonstration sur digitaliseurs PRINT TECHNIC.

COMMODORE

EXCEPTIONNEL !!!
COMMODORE COMPATIBLE PC1 + MONITEUR MONOCHROME...3990TTC

GAMME 64-128

Un peu essoufflé mais toujours vaillant, le fameux COMMODORE 64, un des ordinateurs le plus vendu sur le marché.

COMMODORE 64 (Nouveau modèle) + GEOS 1450F
COMMODORE 128 + JANE 2190F
COMMODORE 128D + JANE 3990F

OFFRES SPECIALES
COMMODORE 64 + GEOS + LECTEUR DISQUETTES 1541 + 3 jeux + manette 2990F
COMMODORE 128D + MONITEUR COULEUR 1901 ..... 5990F

GAMME AMIGA

Un ordinateur d'une nouvelle génération dans la gamme des 16/32 bits, avec des qualités graphiques exceptionnelles à un prix hors concurrence.

AMIGA 500 ..... 4490F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 ..... 6990F
AMIGA 2000 ..... 11490F

OFFRES SPECIALES
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832 ..... 6490F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832 + IMPRIMANTE CITIZEN 120 D 7990F
AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR 1084 ..... 13990F
Toute une gamme de périphériques, digitaliseurs, logiciels disponibles pour l'ensemble du matériel COMMODORE.

* Photos non contractuelles.
* Prix au 1.06.88 susceptibles de baisse, nous consulter avant l'achat. *Sous réserve des stocks disponibles.

Tous nos prix s'entendent TTC (Taxes comprises), port et prestations en sus (100 F par colis en expédition SERNAM EXPRESS).

LE PLUS MICRO DE PARIS

Déjà plus de 4000 adhérents!!!
Profitez vous aussi des avantages de notre carte club (adhésion 150F par an) vous donnant droit à une remise de 10% sur tous les logiciels pendant 1 an

* Crédit CREG TEG en vigueur au 1/11/87
CREDIT MENSUALITES FIXES 400 F/MOIS
CREDIT A 90 JOURS

AMSTRAD

GAMME CPC

Une gamme de Micro-ordinateurs dont la diffusion est unique en micro-informatique personnelle.

464 MONOCHROME	1990F
464 COULEUR	2990F
6128 MONOCHROME	2990F
6128 COULEUR	3990F
SPECTRUM+2	990F

La gamme CPC et SPECTRUM est livrée avec 6 jeux+1 manette.

PROMOTIONS

CPC 464 MONOCHROME + ADAPTATEUR PERITEL	2290F
CPC 6128 MONOCHROME + ADAPTATEUR PERITEL	3290F
CPC 6128 COULEUR + IMPRIMANTE DMP 2000	5490F

GAMME PC 1512

La gamme compatible PC la plus complète du marché, livrée avec GEM intégré, MS DOS, GEM DESKTOP, GEM PAINT, BASIC 2.

Nous consulter.
Promotions exceptionnelles.

Avec IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

SD MONOCHROME
SD COULEUR
DD MONOCHROME
DD COULEUR

Toute la gamme HIFI et MAGNETOSCOPES AMSTRAD est disponible.
Plus de 200 périphériques en stock permanent !!!

THOMSON

TO16PC + MONITEUR MONOCHROME + IMPRIMANTE DM100 + PACK MICROSOFT 5990F

Une gamme connue, bénéficiant d'une bibliothèque de logiciels de jeux, éducatifs, et utilitaires très importante.

THOMSON MO6	1490F
THOMSON TO8	1650F
TO8 D (Lecteur disquettes intégré) + JEUX + MANETTE	2990F
TO8 D + MONITEUR COULEUR + JEUX + MANETTE	4490F

Tout un ensemble de périphériques, moniteurs et logiciels disponibles pour cette gamme.
La nouvelle gamme PC est également en démonstration dans notre magasin.

- **SERVICE APRES-VENTE**
  Tout le matériel vendu bénéficie d'une garantie totale de deux ans pièces et main d'œuvre, avec échange standard du matériel défectueux dans le mois qui suit l'achat.
  Les interventions sont effectuées sur place par nos techniciens dans des délais ne pouvant excéder 8 jours. Le matériel hors garantie peut être réparé après acceptation d'un devis préalable.
  Service technique : 42 96 93 95
- **OCCASIONS**
  Nous reprenons tous les anciens ordinateurs, en état de marche, pour tout achat d'un nouvel appareil; la reprise étant fonction du prix du neuf pratiqué. Pour ceux qui trouvent encore la micro inaccessible, notre «département matériel d'occasion», se charge de vous trouver un micro-ordinateur à très bas prix, qui bénéficiera malgré tout d'une garantie d'un an.
- **LES COLLECTIVITES**
  Les collectivités et écoles, bénéficient de conditions spéciales pour les commandes groupées.
  Une étude de prix est réalisée selon l'importance de la commande, les remises accordées vous seront rapidement transmises et ceci exclusivement par écrit.
  Collectivités M. LOYEAU : 42 96 93 95

AMSTRAD 6128

THOMSON TO8

ATARI 520 STF

GARANTIE 2 ANS PIECES ET MAIN D'ŒUVRE

Reprise de votre ancien Commodore 64 ou Atari 520/1040 STF pour tout achat de la nouvelle gamme AMIGA et ATARI MEGA ST

EXCEPTIONNEL ! Disquettes 3,5 Les 100 : 7,90 f l'unité

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP Département VPC, BP 105 75749 Paris Cedex 15

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____

☐ Je désire recevoir une documentation sur : _____

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je choisis la formule de règlement :
☐ Au comptant ☐ A crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Contre remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
– Montant achat ..... – Apport comptant .....
– Nombre de mensualités ....
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
	PORT 100 F
Montant total TTC	

Remise club 10%
Carte n°..... .

ABDUL ALAFREZ LE CHARMEUR DE CARTES

Notre magicien dévoile ce mois-ci un nouveau tour dans lequel le nom des cartes de jeu révèle toute son importance.

Le problème est toujours le même: donner au spectateur le plus grand choix possible (en apparence, tout au moins) et fournir le moins d'informations possible à l'ordinateur. Les solutions, elles, sont multiples, variées, chatoyantes. Leur découverte est un vrai régal pour les esprits curieux. Prenez le tour de ce mois-ci par exemple: qui aurait cru que la langue française nous tirerait d'affaire? Qui pourrait penser à la solution machiavéliquement simple de ce tour? Intéressons-nous au nom des cartes. Il y a quatres couleurs: pique, coeur, trèfle, carreau. Comptez le nombre de lettres de chacune des couleurs, vous trouverez 5, 6, 7. Continuons la même exploration avec les valeurs, nous trouvons 2, 3, 4, 5, 6. As=2. Six, dix, roi=3. Deux, cinq, sept, huit, neuf, dame=4. Trois, valet=5. Quatre=6. Le nom des cartes se composant de leur valeur et de leur couleur, avec leur lettres nous pouvons couvrir une étendue qui va de 2+5=7 jusqu'à 7+6=13. Si, usant d'expédient, nous ajoutons "le de" pour, par exemple, former le nom "le cinq de pique" nous disposons de 4 lettres supplémentaires, donc notre étendue monte jusqu'à 13+4=17. Sur ce principe, fabriquons une petite série de cartes comme par exemple: A C, 10 P, D C, V P, 8 K, V K, 2 P, 3 P,2 K, 3 K, 4 K. (C représente Coeur, K représente Carreau, le reste tombe sous le sens.) Surmontons cette série de cartes, avec 6 cartes quelconques et reposons le tout sur le jeu. En épelant le nom de n'importe quelle carte du montage, tout en distribuant une carte sur chaque lettre, la dernière lettre tombe automatiquement sur la carte épelée. Pour certaines cartes il suffit d'épeler leur matricule et pour d'autres d'ajouter le "le de" salvateur. Comme la plupart des nombres peuvent être atteint par plusieurs combinaisons de couleur ou de valeur, en choisissant judicieusement les cartes, comme dans la série précédente, on peut s'arranger pour reconnaître facilement les cartes ou le "le de" est requis. Ce sont celles ayant une valeur inférieure à 5 (2 P, 3 P, 2 K, 3 K, 4 K). Attention, comme tous les joueurs de bataille le savent, l'As est la plus haute carte du jeu. Voilà, le tour est pratiquement fini, il ne reste plus qu'à trouver comment faire justement prendre une de ces cartes. Le paquet de cartes préparé se cache de la septième à la dix-septième carte. Le spectateur peut prendre une de ces 11 cartes. 11 cartes sur 52, pratiquement une chance sur 4. Réduisons cruellement le choix, sans en avoir l'air: si on fait couper le jeu en deux parties à peut près égales, la moitié supérieure du jeu contiendra environ 52/2=26 cartes (pour plus de sureté, supervisez les opérations). Si on refait couper la partie supérieure, le spectateur tombera vers la 26/2=13 cartes du jeu. Jackpot! c'est en plein milieu dans notre série! Tout le reste n'est qu'emballage, noyage de poisson, poudre au yeux, et fumée sans feu. Suivez le listing, vous y découvrirez la coupe qui ne sert à rien, les prétextes trompeurs et comment vous ne pouvez pas ne pas connaître la carte. Cette connaissance acquise, vous n'avez plus qu'à prévenir discrètement votre associé, en lui communiquant la seule chose qui lui importe: quel genre d'épélation va être employée. Vieille combine, résistant aux outrages de l'âge, sous prétexte de faire avancer le programme, vous lui racontez votre vie. Si le "le de" est de rigueur, vous tapez sur une touche convenue ("a" minuscule aujourd'hui mais ne le répétez à personne...). Par contre, si l'épélation spartiate est requise, toute autre touche convient à notre affaire, ce qui est encore plus facile. Vous remarquerez que le sale boulot se fait sur le premier passage de page, qui est bien entendu le meilleur moment pour s'adonner à ce genre de sport.

Adaptation, améliorations et autres fioritures.

Cette dernière remarque, prend toute sa dimension lorsqu'on passe aux améliorations à donner à ce programme.

Ecrit démocratiquement en Esperanto-Basic, ce programme est moche comme un poux, mais se glisse sans trop de peine dans la plus biscornue des machines. A partir de là, grâce à votre patience et votre bon goût, il pourra s'enrichir et snober les plus arrogants. Je rappelle, aux amnésiques et à ceux qui n'ont pas souvent l'occasion de voyager, que CLS est l'instruction la plus répandue pour effacer un écran, et que INKEY$ est la plus commune façon de tester si une mouche s'est posée sur une touche du clavier de votre machine adorée. Le code secret qui permet de transmettre quel genre d'épelation utiliser est d'appuyer sur "a" minuscule.

SESAME

Bien entendu, il est fortement conseillé de changer de code, de traiter les majuscules, de tenir compte de plusieurs touches ou d'utiliser tout autre moyen de communications moderne, discret et silencieux: joystick, souris, commande vocale, infrarouge, midi, modem, mégaphone, scaphandre.

```
1   rem Page 1
10  Cls
20  Print "Lisez attentivement les
    instructions suivantes, avant de passez à l'acte I"
30  Print
40  Print "Prenez le jeu de carte et posez-le sur la table,
    face en bas."
50  Print "Vous allez le coupez en deux de la
    manière suivante:"
60  Print
70  Print "Coupez le jeu en deux
    vers le milieu,"
80  Print "posez le paquet supérieur sur la
    droite."
90  Print
100 Print "Vous allez à nouveau couper les
    paquets:"
110 Print "Coupez le paquet de gauche vers le
    milieu,"
120 Print "posez le paquet supérieur à gauche."
130 Print
140 Print "Coupez le paquet de droite vers le milieu,"
150 Print "et gardez le paquet supérieur à la main."
160 Print
170 Print "Posez le paquet que vous avez en main, face
    en haut sur la table"
180 Gosub 2000
197 rem
198 rem page 2
199 rem
200 Print "Avouez que personne ne pouvait savoir
    quelle carte vous feral face"
210 Print "Rappelez-vous de
    cette carte."
220 Print
230 Print "Retournez le paquet face
    en bas et"
240 Print "reposez-le sur un des trois autres
    paquets."
250 Print
260 Print "Prenez les deux paquets ainsi
    réunis et"
270 Print "posez-les sur un des deux paquets
    restant."
280 Print
290 Print "Finalement posez le gros
    paquet sur le dernier"
300 Print "petit paquet, afin de reconstituer
    totalement le jeu"
310 Gosub 1000
400 Print "Maintenant que le jeu est reconstitué,"
410 Print "face en bas devant vous sur la table,"
420 Print "vous allez fortement penser à votre carte."
430 Print
440 Print "Afin de faciliter votre concentration,"
450 Print "vous allez vous livrer au petit exercice mental suivant:"
460 Print "Vous allez épeler le nom de votre carte."
```


MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

OUVERT JUILLET - AOUT

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE

sur 3 niveaux

AMIE vous renseigne vous garantit vous en donne - (Sauf Promo bien sûr !) PLUS

CHANGEZ D'ORDINATEUR AMIE RACHETE Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

PROMOTION — 50 % SUR IMPRIMANTE* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR** * sauf laser ** de plus de 5000 F

PRIX VACANCES — 15 %

MANETTE			PROTECTION			RANGEMENT		
			Pour Amstrad			Boîtier plastique		
QUICK SHOT 1	~~50~~	40	Atari - Commodore			10 DISK 3" 1/2	~~35~~	30
QUICK SHOT 2	~~60~~	50	- Housse Toile Plas.			10 DISK 5" 1/4	~~50~~	38
QUICK			CLAVIER	~~70~~	60			
TURBO	~~125~~	115	MONIT. MONO	~~80~~	68	Avec serrure		
SMITCH JOY	~~145~~	125	MONIT. COUL.	~~90~~	75	40 DISK 3" 1/2	~~90~~	75
SPEED KING	~~130~~	110	IMPRIMANTE	~~80~~	68	50 DISK 3" 1/2	~~90~~	75
PRO 5000	~~150~~	130	MONIT. + U.C.	~~140~~	120	80 DISK 3" 1/2	~~125~~	100
PROFESSIONNAL	~~140~~	125	- Capot Clavier	~~150~~	128	100 DISK 5" 1/4	~~125~~	100
TERMINATOR	~~130~~	135						

DISQUETTES 3" DF DD 19 F par 100 — 18 F l'unité

3"1/2 SF DD 8,90 F l'unité — 850 F le 100

3"1/2 DF DD 10 F l'unité — 900 par 100

DISQUETTES 5" 1/4 DF DD 4 F par 100 — 3,50 F l'unité

IMPRIMANTES

INTERFACE ET CABLE CENTRONICS FOURNIS

STAR		CITIZEN		AMSTARD		DIVERS COULEUR	
NL 10	2650	120D	1850	DMP 3160	2290	OKIMAT 20	2490
LC 10	2890	LSP 10	2790	LQ 500	3990	MPS 1500	3390
NB 2410	5990	MSP 15	4590	DMP 4000	3990	JX 720	16500

COLLECTIVITE ALLO DANIELE ? 43.57.48.20

PAYEZ — Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt. Crédit GREG, taux 18,24 % à partir de 1500 F après acceptation du dossier. Carte Bleue, inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous

COMMANDEZ — Par téléphone : 43.57.96.89 — Par minitel : 3615 code AMIE

Tous les prix sont TTC

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT

TI 56

BON DE COMMANDE

à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS

Nom ..... Prénom ..... N° ... rue .....

Code Postal ..... Ville ..... Tél .....

Mon ordinateur est un : réf .....

article	quantité	prix unit.	mont.
		Mont. Total :	

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F

Ci-joint mon réglement par chèque ☐ CCP ☐

CB N° _____ Date de validité _____

Mes 10 % de produits en plus : (hors promotion) Signature

Prix donnés sous réserve d'erreur typographique

```
470 Print " par exemple si votre carte est le ";I1$
480 Print "vous épelerez naturellement: ";I2$
490 Print
500 Print "Compris ? Facile ?"
510 Print "Alors pour corser la difficulté vous allez"
520 Print "prendre le paquet de cartes dans la main."
530 Print "épeler le nom de votre carte à haute voix"
540 Print "et à chaque lettre épelée vous allez distribuer"
550 Print "une carte sur la table (en partant du dessus,
    bien entendu)."
560 Print
570 Print "Gardez en main la dernière carte,"
580 Print "celle qui correspond à la dernière lettre."
590 Gosub 1000
600 Print "Pensez encore plus fortement à votre carte."
610 Print "Retournez la carte que vous tenez en main."
620 Print "La vie est merveilleuse..."
630 Gosub 1000
640 End
1000 A$=Inkey$
1010 If A$="" Then Goto 1000
1020 Cls
1030 Return
1998 rem - Astuce -
1999 rem
2000 A$=Inkey$
2010 If A$="" Then Goto 2000
2020 Cls
2030 If A$="a" Then Gosub 2100 Else Gosub 2200
2040 Return
2999 rem
2100 I1$="LE HUIT DE COEUR"
2110 I2$="L-E-H-U-I-T-D-E-C-O-E-U-R"
2120 Return
2200 I1$="HUIT COEUR"
2210 I2$="H-U-I-T-C-O-E-U-R"
2220 Return
```

10000 BALLES

POUR COMPATIBLES EN GW BASIC

(F. Julienne & M. Panouillot)

La saisie du listing ne pose pas de problème particulier. Mais, pour qu'il tourne à la bonne vitesse, il est nécessaire de le compiler. Les data des tableaux sont placées entre les lignes 2600 et 4920. Il est possible d'effacer des tableaux de la façon suivante : Supprimer les blocs de 11 lignes puis modifier en ligne 1300 la valeur 19 par le nombre de tableaux souhaités.

```
 20 '
 30 '
 40 '
 50 '  1 0 0 0 0    B A L L E S
 60 '
 70 '              (c) 1988 TILT
 80 '
 90 '
100 '    Ecrit et realise par
110 '
120 '      JULIENNE  Francois
130 '            et
140 '      PANOUILLOT  Michel
150 '
160 '       pour AMSTRAD PC
170 '
180 '
190 '
200 SCREEN 1:A$="W":Z$="X":DEFINT
A-Z
210 DIM A(8,8),A1(8,8),A2(8,8),A3(
8,8)
220 DIM B(6,6),B1(6,6,20),C(5,5),C1(
5,5),C3(5,5)
230 DIM D(12,12),D1(12,12)
240 DIM N(8,8),H1(5,5)
250 DIM X(100),Y(100),R(100),C0(16
)
260 GET (010,030)-(016,038),A:GET
(023,030)-(031,038),A1
270 GET (036,030)-(044,038),A2:GET
(049,030)-(057,038),A3
280 GET (100,100)-(106,106),B:GET
(007,010)-(030,015),B1
290 GET (028,050)-(033,055),C:GET
(044,067)-(049,072),C1
300 GET (011,067)-(016,072),C3
310 GET (011,050)-(023,062),D:GET
(037,050)-(049,062),D1
320 GET (300,100)-(308,108),N:GET
(300,100)-(304,104),H1
330 RESTORE 4930
340 FOR I=0 TO 6: FOR O=0 TO 6:REA
D A:B(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
350 FOR I=0 TO 8: FOR O=0 TO 8:REA
D A:A(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
360 FOR I=0 TO 8: FOR O=0 TO 8:REA
D A:A1(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
370 FOR I=0 TO 8: FOR O=0 TO 8:REA
D A:A2(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
380 FOR I=0 TO 8: FOR O=0 TO 8:REA
D A:A3(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
390 FOR I=0 TO 20: FOR O=0 TO 6:RE
AD A:B1(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
400 FOR I=0 TO 5: FOR O=0 TO 5:REA
D A:C(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
410 FOR I=0 TO 5: FOR O=0 TO 5:REA
D A:C1(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
420 FOR I=0 TO 5: FOR O=0 TO 5:REA
D A:C3(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
430 FOR I=0 TO 12: FOR O=0 TO 12:R
EAD A:D(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
440 FOR I=0 TO 12: FOR O=0 TO 12:R
EAD A:D1(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
450 ' MENU:
460 RESTORE 470:SCREEN 2:OUT &H309
,15:RR=0:R1=0
470 ' TOTO:
480 DATA 15,14,11,10,13,12,9,8,7,6
,3,2,1,4,5
490 FOR I=1 TO 15:READ C0(I):NEXT
I:R1=1:FOR I=0 TO 192:RR=RR+R1
500 IF RR>15 OR RR<1 THEN R1=-R1:R
R=RR+R1
510 OUT &H3DD,C0(RR):LINE (0,I)-(6
39,I),1:NEXT I
520 FOR B=1 TO 15 STEP 3:OUT &H3DD
,B:FOR A=5 TO 20
530 LOCATE A,20:PRINT"
                              ":NEXT
A:NEXT B
540 D$="
    1 0 0 0 0   B A L L E S
            (c) 1988 TILT   Ecrit e
t realise par PANOUILLOT Michel et
JULIENNE Francois"
550 OUT &H3DD,13:LOCATE 6,34:PRINT
"M  E  N  U":OUT &H3DD,9
560 LOCATE 11,22:PRINT"'R'   R e d
e f i n i t i o n"
570 LOCATE 12,22:PRINT"       des t
ouches."
580 LOCATE 14,22:PRINT"'J'   JOUER
. . ."
590 LOCATE 16,22:PRINT"'A'   AIDE
!!!"
600 A=LEN(D$)
610 ' ATTE:
620 U=U+1
630 IF U=2 THEN D$=MID$(D$,2,A)+MI
D$(D$,1,1):U=0
640 B$=MID$(D$,1,40):OUT &H3DD,15:
LOCATE 19,20:PRINT B$
650 U$=INKEY$
660 IF U$="R" OR U$="r" THEN GOTO
700
670 IF U$="J" OR U$="j" THEN GOTO
1000
680 IF U$="A" OR U$="a" THEN GOTO
820
690 GOTO 610
700 ' REDEF:
710 OUT &H3DD,9:LOCATE 9,22:PRINT"
>?< Deplacement de gauche"
720 ' DT:
730 U$=INKEY$
740 IF U$<>"" THEN A$=U$:GOTO 750
ELSE GOTO 720
750 ' DD:
760 LOCATE 9,22:PRINT"Deplacement
de droite >?<"
770 U$=INKEY$
780 IF U$<>"" THEN GOTO 790 ELSE G
OTO 750
790 ' VER:
800 IF U$=A$ THEN GOTO 750 ELSE Z$
=U$
810 LOCATE 9,22:PRINT"
                ":GOTO 610
820 ' AIDE:
830 CLS:LOCATE 1,16:PRINT"1 0 0 0
0   B A L L E S    --- AIDE ---"
840 LOCATE 2,1:PRINT"Ce jeu est un
casse-brique des plus banale, mais
pas moins difficile."
850 LOCATE 5,1:PRINT"UTILISTION DE
S TOUCHES :"
860 LOCATE 7,1:PRINT"--- MENU ---"
870 LOCATE 8,1:PRINT"'R' Permet de
redefinir les touches"
880 LOCATE 9,1:PRINT"    de deplac
ement de la raquette."
890 LOCATE 10,1:PRINT"'J' Permet d
e jouer au casse-brique."
900 LOCATE 11,1:PRINT"'A' Permet d
'avoir acces a cette page."
910 LOCATE 13,1:PRINT"--- JEU ---"
920 LOCATE 14,1:PRINT "'";A$;"' De
placement a GAUCHE de la raquette.
930 LOCATE 15,1:PRINT "'";Z$;"' De
placement a DROITE de la raquette.
940 LOCATE 16,1:PRINT"BARRE D'ESPA
CE lancement de la balle." .
950 LOCATE 20,1:PRINT"--- APPUYEZ
SUR UNE TOUCHE ---"
960 ' AIDE2:
970 U$=INKEY$
980 IF U$<>"" THEN CLS:GOTO 450
990 GOTO 960
1000 ' DEBUT:
1010 SCREEN 1:NV=1:X1=1:Y1=-1:VI=5
1020 CLS:N$="R179D179L179U178":PSE
T(0,0),3:DRAW N$
1030 LOCATE 13,29:PRINT" TABLEAU"
```

SESAME

```
 1040 LOCATE 16,29:PRINT"HI-SCORE"
 1050 LOCATE 17,33:PRINT USING"####
";HI
 1060 LOCATE 19,29:PRINT"   SCORE"
 1070 LOCATE 20,29:PRINT"       0"
 1080 LOCATE 22,29:PRINT"     VIE"
 1090 LOCATE 23,36:PRINT USING "#";
VI
 1100 PSET(220,93):AA$="C2R70D92L70
U92":DRAW AA$
 1110 PSET(219,92):BB$="R72D94L72U9
4":DRAW BB$
 1120 PSET(218,91):CC$="C2R74D96L74
U96":DRAW CC$
 1130 LINE (219,139)-(290,139):LINE
(221,138)-(289,138),2
 1140 LINE (221,140)-(289,140),2:LI
NE (221,116)-(289,116),2
 1150 LINE (219,115)-(290,115):LINE
(221,114)-(289,114),2
 1160 LINE (221,164)-(290,164),2:LI
NE (219,163)-(290,163)
 1170 LINE (221,162)-(289,162),2
 1190 PUT (2,2),D,OR:PUT (165,2),D1
,OR
 1200 FOR A=1 TO 150 STEP 5:PUT (14
+A,2),C:PUT(2,14+A),C3
 1210 PUT(172,14+A),C1:NEXT A
 1220 PUT (2,14+A),C3:PUT (172,14+A
),C1:A=A+5
 1230 PUT (2,14+A),C3:PUT (172,14+A
),C1
 1240 ' INIRAQ:
 1250 FOR I=1 TO 71:O=(I*2)-1
 1260 X(I)=149-O:Y(I)=162:NEXT I
 1270 II=28:X=17:Y=156
 1280 PUT(X(II),Y(II)),B1
 1290 ' AFFTABLEAU:
 1300 IF C>(19-1)*11 THEN C=0
 1310 IF C=0 THEN RESTORE 2600
 1320 TA=TA+1:C=C+11
 1330 IF TA>28 THEN TA=1
 1340 LOCATE 14,35:PRINT USING"##";
TA
 1350 BB=0:BB1=0
 1360 FOR I=2 TO 20:LOCATE I,5:PRIN
T"                ":NEXT I
 1370 FOR I=25 TO 125 STEP 10:FOR O
=35 TO 135 STEP 10:READ CC
 1380 IF CC=1 THEN PUT (O,I),A2
 1390 IF CC=2 THEN PUT (O,I),A1
 1400 IF CC=3 THEN PUT (O,I),A
 1410 IF CC=4 THEN PUT (O,I),A3
 1420 IF CC<>0 THEN A=INT(RND(1)*30
00+37):SOUND A,.1:BB=BB+2
 1430 NEXT O:NEXT I:O=0
 1440 ' ATT:
 1450 F$=INKEY$
 1460 IF F$=A$ THEN OO=1
 1470 IF F$=Z$ THEN OO=-1
 1480 IF F$<>A$ AND F$<>Z$ AND F$<>
"" THEN OO=0
 1490 II=II+OO
 1500 IF F$=" " THEN X=X(II)+9:Y=Y(
II)-7:PUT (X,Y),B,PSET:GOTO 1550
 1510 IF II<1 THEN II=1
 1520 IF II>71 THEN II=71
 1530 PUT(X(II),Y(II)),B1,PSET
 1540 GOTO 1440
 1550 ' LOOP:
 1560 U$=INKEY$
 1570 IF U$<>"" THEN GOSUB 1680
 1580 II=II+0
 1590 IF II>71 THEN II=71
 1600 IF II<1 THEN II=1
 1610 PUT(X(II),Y(II)),B1,PSET
 1620 X=X+X1:Y=Y+Y1:PUT (X,Y),B,OR
 1630 IF X1>0 AND Y1<0 THEN GOSUB 1
730
 1640 IF X1>0 AND Y1>0 THEN GOSUB 1
840
 1650 IF X1<0 AND Y1>0 THEN GOSUB 1
940
 1660 IF X1<0 AND Y1<0 THEN GOSUB 2
040
 1670 PUT (X,Y),B,AND:GOTO 1550
 1680 ' TOUCHE:
 1690 IF U$=A$ THEN O=+1:RETURN
```


MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

OUVERT JUILLET - AOUT

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire · 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud · 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon · 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
• sauf promo

UNITES CENTRALES

CPC 464 M	Lecteur K7 Moniteur Mono	1990
CPC 464 C	Lecteur K7 Moniteur Couleur	2990
CPC 6128 M	Lecteur Disk Moniteur Mono	2990
CPC 6128 C	Lecteur Disk Moniteur Couleur	3990

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

• EXTENSION MEMOIRE	
64 K RAM DK' TRONICS	490
256 K RAM	990
256 K SILICON DISK	990
• INTERFACES	
RS 232	590
ADAPTATEUR MP1	390
ADAPTATEUR MP2	490
MULTIFACE II	570
• TELEMATIQUE	
MODEM DTL 2000	1590
MODEM DTL 2000 + EMULATEUR MINITEL KENTEL	1990 390
• LECTEURS/IMPRIMANTES	
CASSETTE	300
DISQUE DD1	1690
DISQUE FD1	1590
DMP 2000	1690
• CABLES	
DOUBLEUR	
JOYSTICK	100
RALLONGE 464	130
RALLONGE 6128	160
PERITEL	150
CENTRONICS	150
CABLE MAGNETO	70
• GRAPHIQUE - VIDEO	
TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISCOPE II	990
CRAYON OPTIQUE 464 DART	350
CRAYON OPTIQUE 6128 DART	690
SCANNER DART	790
TUNER TELE	1390
DIGITALISEUR VIDI	990
SOURIS AMX	690
• AUDIO	
SYNTHETISEUR VOCAL	540
SYNTHETISEUR MUSICAL	980
CLAVIER MUSICAL	1350
DIGITAL DRUM	370
INTERFACE MIDI	500

5 DISK 3" 100 F

PROMO AMSTRAD CPC 6128 Coul. + Tuner TV 4990 F

LIBRAIRIE

PAYEZ EN 4 FOIS

• MICRO APPLICATION		• PSI		• SYBEX	
TRUCS ET ASTUCES	149	LA DECOUVERTE		JEUX	
PROGRAMMES BASIC	129	DE L'AMST	115	DE REFLEXION	78
AMSTRAD OUVRE TOI	99	102 PROGRAMMES	120	JEUX D'ACTION	58
LA BIBLE DU PROGRAMMEUR	249	AMSTRAD EN FAMILLE	120	1er PROGRAMME	108
LE LANGAGE MACHINE	129	CLEFS POUR AMSTRAD N°	140	PROGRAMMES	82
GRAPHISME ET SON	129	TURBO PASCAL	135	PROGRAM EN ASSEMBL	108
PEEKS ET POKES	99	CPM PLUS	100	CP/M PLUS	148
LIVRE DU LECTEUR DISK	149	ASSEMBLEUR	105	CP/M 2.2	128
LE LIVRE DU CPM	149	BASIC	100	GUIDE DU GRAPHISME	108
LA BIBLE DU 6128	199	BASIC PLUS	100	GUIDE DU CP/M	148
		GRAPHISME EN ASSEMBLEUR	145	GUIDE DU BASIC	128

LOGICIELS

• EDUCATIF		SAMURAI TRILOGY	145	SILENT SERVICE	158
ALGEBRE	195/220	SUPER SPRINT	156	• SPORT	
EQUATION INEQUATION	195/220	THUNDERCATS	99	CALIFORNIA GAMES	155
MOTS CROISES	195/220	TRIAXOS	154	INDOOR SPORTS	145
DEMONSTRATION GEOMETRIE	195/220	TUER N'EST PAS JOUER	160	MATCH DAY II	139
ORTHOGRAPHE	195/220	UNITRAX	169	SAILING	139
CARTE DE FRANCE	195/220	• AVENTURE		SPERSKI	NC
CARTE D'EUROPE	195/220	ALBUM UBI	189	• SOCIETE	
• GRAPHISME/MUSIC		ANDY CAPP	149	CHIFFRES ET [illegible]	
SUPER PAINT	390	BOD WINNER	NC	[illegible]	
DR DRAW	649	CHARLY DIAMS	NC		
AMX PAGE MAKER	600	E.X.I.T.	195		
ADVANCED MUSIC	350	GARFIELD	105		
• ARCADE		GLOBE TROTTER	250		
720	155	HURLEMENT	180		
BILLIY II	NC	L'OEIL DE SETE	150		
BUBBLE BUBBLE	101	MAITRE DES AMES	195		
BUGGY BOY	159	ZOMBI	140		
CLEVER & SMART	159	• COMPILATION			
COSA NOSTRA	NC	4 ACES	185		
CYBERNOID	145	• REFLEXION			
DARK SCEPTRE	149	DES CHIFFRES ET DES LETTRES	NC		
DEATHSCAPE	145	REVERSI CHAMPION	NC		
FREDDY HARDEST	148	TETRIS	139		
INDIANA JONES	99	TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	259		
INSIDE OUTING	139	• SIMULATION			
JACKAL	94	ACROJET	119		
MASK II	155	BIRDIE	169		
MISSION	NC	NIGEL MANSELL'S G.P.	109		
PROHIBITION	199	PITFIRE 40	169		
QUAD	NC				
RASTAN	95				
ROAD RUNNER	149				
RYGAR	95				

NOUVEAUTES

Cobra	119/169
Mach 3	119/169
Mega Apocalypse	92/139
Novrhateur	195/155
Unitrax	96/149
Terramex	95/155
Bedlam	92/139
Nebulus	/179
Conspiration	/179
Gebrielle	95/145
Ikari	115/185
6 Pak vol. 3	115/185
Arcade Action	
Impossible Mission II	99/159
Venus Strike Back	95/155
Nigell Mansell G.P.	95/155
Gunsnota	/155
Arkenoid II	99/149
Gee Bee Air Rally	109/159
E.X.I.T.	/179

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 133

```
1700 IF U$=Z$ THEN 0=-1:RETURN
1710 0=0
1720 RETURN
1730 ' SIDAHA:
1740 A=1:X2=X1:Y2=Y1
1750 IF POINT(X+5,Y+1)=3 THEN Y1=-
Y1:ZX=X+5:ZY=Y+1:GOSUB 2140:RETURN
1760 IF POINT(X+6,Y+2)=3 THEN X1=-
X1:ZX=X+6:ZY=Y+2:GOSUB 2140:RETURN
1770 IF POINT(X+4,Y)=3 THEN Y1=-Y1
:ZX=X+4:ZY=Y:GOSUB 2140:RETURN
1780 IF POINT(X+3,Y-1)=3 THEN Y1=-
Y1:ZX=X+3:ZY=Y-1:GOSUB 2140:RETURN
1790 IF POINT(X+7,Y+3)=3 THEN X1=-
X1:ZX=X+7:ZY=Y+3:GOSUB 2140:RETURN
1800 IF POINT(X+7,Y+3)=3 THEN X1=-
X1:ZX=X+7:ZY=Y+3:GOSUB 2140:RETURN
1810 IF POINT(X,Y)=3 THEN Y1=-Y1:Z
X=X:ZY=Y:GOSUB 2140:RETURN
1820 IF POINT(X+6,Y+6)=3 THEN X1=-
X1:ZX=X+6:ZY=Y+6:GOSUB 2140:RETURN
1830 RETURN
1840 ' SIDABA:
1850 A=3:X2=X1:Y2=Y1
1860 IF POINT(X+5,Y+5)=3 THEN Y1=-
Y1:ZX=X+5:ZY=Y+5:GOSUB 2140:RETURN
1870 IF POINT(X+6,Y+4)=3 THEN X1=-
X1:ZX=X+6:ZY=Y+4:GOSUB 2140:RETURN
1880 IF POINT(X+4,Y+6)=3 THEN Y1=-
Y1:ZX=X+4:ZY=Y+6:GOSUB 2140:RETURN
1890 IF POINT(X+7,Y+3)=3 THEN X1=-
X1:ZX=X+7:ZY=Y+3:GOSUB 2140:RETURN
1900 IF POINT(X+3,Y+7)=3 THEN Y1=-
Y1:ZX=X+3:ZY=Y+7:GOSUB 2140:RETURN
1910 IF POINT(X+6,Y+0)=3 THEN X1=-
X1:ZX=X+6:ZY=Y+0:GOSUB 2140:RETURN
1920 IF POINT(X,Y+6)=3 THEN Y1=-Y1
:ZX=X:ZY=Y+6:GOSUB 2140:RETURN
1930 RETURN
1940 ' SIGABA:
1950 A=4:X2=X1:Y2=Y1
1960 IF POINT(X+1,Y+5)=3 THEN Y1=-
Y1:ZX=X+1:ZY=Y+5:GOSUB 2140:RETURN
1970 IF POINT(X+2,Y+6)=3 THEN Y1=-
Y1:ZX=X+2:ZY=Y+6:GOSUB 2140:RETURN
1980 IF POINT(X,Y+4)=3 THEN X1=-X1
:ZX=X:ZY=Y+4:GOSUB 2140:RETURN
1990 IF POINT(X+3,Y+7)=3 THEN Y1=-
Y1:ZX=X+3:ZY=Y+7:GOSUB 2140:RETURN
2000 IF POINT(X-1,Y+3)=3 THEN X1=-
X1:ZX=X-1:ZY=Y+3:GOSUB 2140:RETURN
2010 IF POINT(X+6,Y+6)=3 THEN Y1=-
Y1:ZX=X+6:ZY=Y+6:GOSUB 2140:RETURN
2020 IF POINT(X,Y)=3 THEN X1=-X1:Z
X=X:ZY=Y:GOSUB 2140:RETURN
2030 RETURN
2040 ' SIGAHA:
2050 A=2:X2=X1:Y2=Y1
2060 IF POINT(X+1,Y+1)=3 THEN Y1=-
Y1:ZX=X+1:ZY=Y+1:GOSUB 2140:RETURN
2070 IF POINT(X+2,Y)=3 THEN Y1=-Y1
:ZX=X+2:ZY=Y:GOSUB 2140:RETURN
2080 IF POINT(X,Y+2)=3 THEN X1=-X1
:ZX=X:ZY=Y+2:GOSUB 2140:RETURN
2090 IF POINT(X+3,Y-1)=3 THEN Y1=-
Y1:ZX=X+3:ZY=Y-1:GOSUB 2140:RETURN
2100 IF POINT(X-1,Y+3)=3 THEN X1=-
X1:ZX=X-1:ZY=Y+3:GOSUB 2140:RETURN
2110 IF POINT(X,Y+6)=3 THEN X1=-X1
:ZX=X:ZY=Y+6:GOSUB 2140:RETURN
2120 IF POINT(X+6,Y)=3 THEN Y1=-Y1
:ZX=X+6:ZY=Y:GOSUB 2140:RETURN
2130 RETURN
2140 ' EFFBR:
2150 IF Y>162 THEN GOTO 2430
2160 IF X<25 OR X>145 OR Y<10 OR Y
>135 THEN GOSUB 2260:GOTO 2230
2170 SC=SC+2:SOUND 3000,.1:LOCATE
20,33:PRINT USING"####";SC:GOSUB 22
30
2180 ZX=ZX/10:ZX=INT(ZX)-1:ZX=ZX*1
0:ZX=ZX+5
2190 ZY=ZY/10:ZY=INT(ZY)-1:ZY=ZY*1
0:ZY=ZY+5
2200 PUT (ZX,ZY),N,AND
2210 B81=B81+2
2220 IF B81=B8 THEN GOTO 2380
2230 ' EFFBR1:
2240 IF SC>9998 THEN SC=2
2250 RETURN
2260 ' REBON:
2270 X=X-X2:Y=Y-Y2
2280 ON A GOSUB 2300,2320,2340,236
0
2290 RETURN
2300 ' EFFABL1:
2310 PUT (X+X2,Y-Y2),H1,AND:RETURN
2320 ' EFFABL2:
2330 PUT (X-X2,Y-Y2),H1,AND:RETURN
2340 ' EFFABL3:
2350 PUT (X+X2,Y+Y2),H1,AND:RETURN
2360 ' EFFABL4:
2370 PUT (X-X2,Y+Y2),H1,AND:RETURN
2380 ' CHTAB:
2385 FOR I=1 TO 45:LINE (8,133+I)-
(171,133+I),0:NEXT I
2390 PUT(X(II),Y(II)),B1
2400 X=134:Y=156
2410 PUT(X(II),Y(II)),B1,PSET
2420 GOTO 1290
2430 ' PERDU:
2440 VI=VI-1
2450 IF VI<0 THEN GOTO 2510
2460 LOCATE 23,36:PRINT USING"#";V
I
2470 FOR I=1 TO 45:LINE (8,133+I)-
(171,133+I),0:NEXT I
2490 II=34:X=134:Y=156:PUT(X(II),Y
(II)),B1,PSET
2500 GOTO 1440
2510 ' FINJEU:
2520 LOCATE 11,4:PRINT"G A M E  O
V E R"
2530 U$=INKEY$
2540 IF U$<>"" THEN GOTO 2560
2550 GOTO 2510
2560 ' FIN:
2570 IF SC>HI THEN HI=SC
2580 SC=0:TA=0
2590 GOTO 450
2600 ' TABLEAUX:
2610 DATA 3,3,3,0,3,0,3,0,3,3,3
2620 DATA 3,3,3,0,3,0,3,0,3,3,3
2630 DATA 0,3,0,0,3,0,3,0,0,3,0
2640 DATA 0,3,0,0,3,0,3,0,0,3,0
2650 DATA 0,3,0,0,3,0,3,3,0,3,0
2660 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2670 DATA 0,3,0,0,3,0,3,3,0,3,0
2680 DATA 0,3,0,0,3,0,3,0,0,3,0
2690 DATA 0,3,0,0,3,0,3,0,0,3,0
2700 DATA 3,3,3,0,3,0,3,0,3,3,3
2710 DATA 3,3,3,0,3,0,3,0,3,3,3
2720'
2730 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2740 DATA 1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1
2750 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
2760 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
2770 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
2780 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
2790 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
2800 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
2810 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
2820 DATA 1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1
2830 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1
2840'
2850 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
2860 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3
2870 DATA 3,0,3,3,3,3,3,3,3,0,3
2880 DATA 3,0,3,0,0,0,0,0,3,0,3
2890 DATA 3,0,3,0,3,3,3,0,3,0,3
2900 DATA 3,0,3,0,3,0,3,0,3,0,3
2910 DATA 3,0,3,0,3,3,3,0,3,0,3
2920 DATA 3,0,3,0,0,0,0,0,3,0,3
2930 DATA 3,0,3,3,3,3,3,3,3,0,3
2940 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3
2950 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
2960'
2980 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2990 DATA 3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3000 DATA 3,2,3,0,0,0,0,0,0,0,0
3010 DATA 3,2,2,3,0,0,0,0,0,0,0
3020 DATA 3,2,1,2,3,0,0,0,0,0,0
3030 DATA 3,2,1,1,2,3,0,0,0,0,0
3040 DATA 3,2,1,4,1,2,3,0,0,0,0
3050 DATA 3,2,1,4,4,1,2,3,0,0,0
3060 DATA 3,2,1,1,1,1,1,2,3,0,0
3070 DATA 3,2,2,2,2,2,2,2,2,3,0
3080 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
3090'
3100 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
3110 DATA 0,2,4,4,4,4,4,4,4,2,0
3120 DATA 0,0,2,4,4,4,4,4,2,0,0
3130 DATA 0,0,0,2,4,4,4,2,0,0,0
3140 DATA 0,0,0,0,2,4,2,0,0,0,0
3150 DATA 0,0,0,0,0,4,0,0,0,0,0
3160 DATA 0,0,0,0,2,4,2,0,0,0,0
3170 DATA 0,0,0,2,4,4,4,2,0,0,0
3180 DATA 0,0,2,4,4,4,4,4,2,0,0
3190 DATA 0,2,4,4,4,4,4,4,4,2,0
3200 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
3210'
3220 DATA 3,3,2,2,1,1,1,2,2,3,3
3230 DATA 3,2,2,1,1,0,1,1,2,2,3
3240 DATA 2,2,1,1,0,0,0,1,1,2,2
3250 DATA 2,1,1,0,0,3,0,0,1,1,2
3260 DATA 1,1,0,0,3,2,3,0,0,1,1
3270 DATA 1,1,0,0,3,2,3,0,0,1,1
3280 DATA 1,1,0,0,3,2,3,0,0,1,1
3290 DATA 2,1,1,0,0,3,0,0,1,1,2
3300 DATA 2,2,1,1,0,0,0,1,1,2,2
3310 DATA 3,2,2,1,1,0,1,1,2,2,3
3320 DATA 3,3,2,2,1,1,1,2,2,3,3
3330'
3340 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
3350 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3360 DATA 2,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2
3370 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
3380 DATA 2,0,2,2,2,2,2,2,2,0,2
3390 DATA 2,0,2,0,0,0,0,0,0,0,2
3400 DATA 2,0,2,2,2,2,2,2,2,0,2
3410 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
3420 DATA 2,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2
3430 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3440 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
3450'
3460 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,4
3470 DATA 2,3,3,3,3,3,3,3,3,4,4
3480 DATA 2,2,3,3,3,3,3,3,4,4,4
3490 DATA 2,2,2,3,3,3,3,4,4,4,4
3500 DATA 2,2,2,2,3,3,4,4,4,4,4
3510 DATA 2,2,2,2,2,2,4,4,4,4,4
3520 DATA 2,2,2,2,2,1,1,4,4,4,4
3530 DATA 2,2,2,2,1,1,1,1,4,4,4
3540 DATA 2,2,2,1,1,1,1,1,1,4,4
3550 DATA 2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,4
3560 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3570'
3580 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
3590 DATA 3,0,0,0,3,3,3,0,0,0,3
3600 DATA 3,0,0,0,3,3,3,0,0,0,3
3610 DATA 3,0,0,0,3,3,3,0,0,0,3
3620 DATA 3,1,1,1,0,0,0,4,4,4,3
3630 DATA 3,1,1,1,0,0,0,4,4,4,3
3640 DATA 3,1,1,1,0,0,0,4,4,4,3
3650 DATA 3,0,0,0,2,2,2,0,0,0,3
3660 DATA 3,0,0,0,2,2,2,0,0,0,3
3670 DATA 3,0,0,0,2,2,2,0,0,0,3
3680 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,0,3
3690'
3700 DATA 0,4,4,4,0,0,0,4,4,4,0
3710 DATA 4,4,3,4,4,0,4,4,3,4,4
3720 DATA 4,3,4,4,4,0,4,3,4,4,4
3730 DATA 4,4,4,4,4,0,4,4,4,4,4
3740 DATA 0,4,4,4,0,0,0,4,4,4,0
3750 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3760 DATA 0,4,4,4,0,0,0,4,4,4,0
3770 DATA 4,4,3,4,4,0,4,4,3,4,4
3780 DATA 4,3,4,4,4,0,4,3,4,4,4
3790 DATA 4,4,4,4,4,0,4,4,4,4,4
3800 DATA 0,4,4,4,0,0,0,4,4,4,0
3810 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3820'
3830 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3840 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
3850 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
3860 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
3870 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3880 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3890 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
3900 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
3910 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
3920 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3930'
3950 DATA 1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1
```

SESAME

```
3960 DATA 1,0,0,0,1,0,0,0,1,1,1
3970 DATA 1,1,1,0,1,0,1,0,0,0,1
3980 DATA 1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1
3990 DATA 1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1
4000 DATA 1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1
4010 DATA 1,0,0,0,0,0,1,0,1,1,1
4020 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1
4030 DATA 1,0,0,0,0,0,1,1,1,0,1
4040 DATA 1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,1
4050 DATA 1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1
4060'
4080 DATA 0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0
4090 DATA 0,0,0,2,2,2,2,2,0,0,0
4100 DATA 0,0,2,2,2,2,2,2,2,0,0
4110 DATA 0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0
4120 DATA 0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0
4130 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
4140 DATA 0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0
4150 DATA 0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0
4160 DATA 0,0,2,2,2,2,2,2,2,0,0
4170 DATA 0,0,0,2,2,2,2,2,0,0,0
4180 DATA 0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0
4190'
4200 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
4210 DATA 2,2,0,0,0,0,0,0,0,2,2
4220 DATA 2,0,2,0,0,0,0,0,2,0,2
4230 DATA 2,0,0,2,0,0,0,2,0,0,2
4240 DATA 2,0,0,0,2,2,2,0,0,0,2
4250 DATA 2,0,0,0,2,3,2,0,0,0,2
4260 DATA 2,0,0,0,2,2,2,0,0,0,2
4270 DATA 2,0,0,2,0,0,0,2,0,0,2
4280 DATA 2,0,2,0,0,0,0,0,2,0,2
4290 DATA 2,2,0,0,0,0,0,0,0,2,2
4300 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
4310'
4330 DATA 0,0,0,0,4,4,4,0,0,0,0
4340 DATA 0,0,4,4,4,3,4,4,4,0,0
4350 DATA 0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0
4360 DATA 0,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0
4370 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,0,3,3
4380 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,0,3,3
4390 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0
4400 DATA 0,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0
4410 DATA 0,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0
4420 DATA 0,0,4,4,4,4,4,4,4,0,0
4430 DATA 0,0,0,0,4,4,4,0,0,0,0
4440'
4450 DATA 4,4,4,4,3,3,3,4,4,4,4
4460 DATA 4,4,3,3,4,4,4,3,3,4,4
4470 DATA 4,3,4,4,4,3,4,4,4,3,4
4480 DATA 4,3,4,3,3,4,3,3,4,3,4
4490 DATA 3,4,4,3,4,4,4,3,4,4,3
4500 DATA 3,4,3,4,4,3,4,4,3,4,3
4510 DATA 3,4,4,3,4,4,4,3,4,4,3
4520 DATA 4,3,4,3,3,4,3,3,4,3,4
4530 DATA 4,3,4,4,4,3,4,4,4,3,4
4540 DATA 4,4,3,3,4,4,4,3,3,4,4
4550 DATA 4,4,4,4,3,3,3,4,4,4,4
4560'
4570 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
4580 DATA 3,1,0,0,0,0,0,0,0,1,3
4590 DATA 3,1,0,1,1,1,1,1,0,1,3
4600 DATA 3,1,0,0,0,0,0,0,0,1,3
4610 DATA 3,1,0,1,0,1,0,1,0,1,3
4620 DATA 3,1,0,1,0,0,0,1,0,1,3
4630 DATA 3,1,0,1,0,1,0,1,0,1,3
4640 DATA 3,1,0,0,0,0,0,0,0,1,3
4650 DATA 3,1,0,1,1,1,1,1,0,1,3
4660 DATA 3,1,0,0,0,0,0,0,0,1,3
4670 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
4680'
4700 DATA 0,0,0,0,4,4,4,0,0,0,0
4710 DATA 0,0,0,4,4,4,4,4,0,0,0
4720 DATA 0,0,4,4,4,4,4,4,4,0,0
4730 DATA 0,0,4,4,3,4,3,4,4,0,0
4740 DATA 0,0,4,4,4,4,4,4,4,0,0
4750 DATA 0,0,4,4,4,4,4,4,4,0,0
4760 DATA 0,0,4,4,4,4,4,4,4,0,0
4770 DATA 0,0,4,0,0,0,0,0,4,0,0
4780 DATA 0,0,4,4,4,4,4,4,4,0,0
4790 DATA 0,0,4,0,4,0,4,0,4,0,0
4800 DATA 0,0,4,0,4,0,4,0,4,0,0
4810'
4820 DATA 2,2,2,2,2,3,2,2,2,2,2
4830 DATA 2,2,2,2,3,2,2,2,2,2,2
4840 DATA 2,2,2,3,2,2,3,3,2,2,2
4850 DATA 2,2,3,2,2,3,2,2,3,2,2
4860 DATA 2,3,2,2,3,2,2,2,2,3,2
```


MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

3615 code AMIE

OUVERT JUILLET - AOUT

A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

UNITES CENTRALES

GARANTIE 2 ANS

A 500	UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3'' 1/2	4490
A 500 C	UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3'' 1/2 Mon. Coul. A 1084	6690
A 2000/S	UC 1 Mo Souris Lecteur 3'' 1/2	11590
A 2000S/M	UC 1 Mo Sour. Lect. 3'' 1/2 Mon. Coul. A 1084	14790
A 2000/ZO	UC 1 Mo Sour. Lect. 3'' 1/2 Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coul. A 1084	22490
A 2000/XT	UC 1 Mo Sour. Lect. 3'' 1/2 Lect. 5'' 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A 1084	26290

PERIPHERIQUES

10 DISK 3'' 1/2 DF DD 100 F

- **LECTEUR INTERFACES**
  - A 1010 - EXTERNE 3''1/2 2090
  - A 1020 - EXTERNE 5''1/4 ..... NC
  - A 2010 - INTERNE 3''1/2 1690
  - DISQUE DUR 20 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) 4400
  - DISQUE DUR 30 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) 5200
  - DISQUE DUR ST506 SUR CARTE SCSI (A2000) 20 MEG 7500
  - PC EMULATOR LECTEUR 5''1/4 + BRIDGE BOARD A2088 5600
- **EXTENSIONS MEMOIRE**
  - A 501 (512 Ko INT. A500) 1095
  - A 2052 (2 MEGAS INT. A2000) 3600
  - MEGABOARD 2 (2 MEGAS A1000) 5845
- **GRAPHIQUES**
  - TABLETTE EASYL / A500 6000
  - GRAHISCOPE II AMIGA 1690
  - TABLETTE CRP A4 4600
- **AUDIO**
  - PERFECT SOUND 1120
  - SOUND SAMPLER MIMETICS 1120
  - INTERFACE MIDI 580
  - PRO MIDI STUDIO ..... N.C.
- **VIDEO**
  - DIGIVIEW 1995
  - CAMERA HV720 3350
  - OBJECTIF SCHNEIDER 950
  - ZOM COSMICAR 12,5/75 4450
  - STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS (PHOTOS, EKTA, TRANSPARENTS) 1839
  - TUNER TV (TRANSFORME LE MONIT. EN TV) 3200
  - CARTE VIDEO (A2032) PAL 1390
  - GENDER CHANGER 790
  - GENLOCK A8600 290
  - DIGIPIC (TEMPS REEL N/B) ..... NC
- **TELEMATIQUE**
  - FLAMITEL EMULATEUR 6000
  - MODEM DTL3000 ..... N.C.

PROMO AMIGA 500 + Moniteur 1084 + Extension 501 6990 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

AMIGADOS MANUEL FRANCAIS	190	INTUITION	350	TRUCS & ACTUCES (Disk)	120
AMIGADOS REFERENCE	149	AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK VOL 1	299	LANGAGE MACHINE	199
AMIGAWORLD	39	HANDBOOK VOL 2	299	BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA	149
AMAZING COMPUTING	39	CLES POUR AMIGA	195	L'AMIGA BASIC	249
ROMKERNAL LIBS	539	TRUCS & ACTUCES	199		

LOGICIELS

- **BUREAUTIQUE**
  - MAXIPLAN 2099
  - SUPERBASE 990
  - TEXTCRAFT 790
  - PAGE SETTER F. 1690
  - LASERSCRIPT 749
  - DBMAN 1439
  - PROWRITE 1120
  - WORD PERFECT ..... NC
  - SUPERBASE PRO ..... NC
  - VIZAWRITE 1490
  - PROFESIONAL PAGE 3690
- **GRAPHIQUE/MUSIQUE**
  - ANIMATOR 950
  - VIDEOSCAPE 3D 1549
  - AEGIS SONIX 790
  - AEGIS DRAW PLUS 1899
  - DELUXE PAINT 2 PAL. 780
  - DELUXE VIDEO 1.2 950
  - DELUXE MUSIC 809
  - INSTANT MUSIC 293
  - MUSIC STUDIO 399
  - STUDIO MAGIC 789
  - SCULPT 3D 899
  - BUTCHER 339
  - CAO 3D 1490
  - SILVER RAY 1690
  - ANIMATE 3 D 1299
  - TV SHOW 770
- **PROGRAMMATION**
  - TRANSFERT
  - LATTICE
  - C VER 4.0 1790
  - MACRO
  - ASSEMBLEUR MCC 679
  - TRUE BASIC 1184
  - GRABBIT 299
  - CLI MATE 379
- **LUDIQUES**
  - ARCADE
  - KARATE KID 2 254
  - GOLDRUNNER 249
  - BABARIAN 235
  - DEMOLITION 100
  - PHALLANX 100
  - MARBLE MADNESS 259
  - CHALLENGER 100
  - CRUNCHER
  - ACTORY 110
  - SPACE BATTLE 119
  - IMPACT 150
- **STRATEGIE ACTION**
  - SINBAD 390
  - SDI 349
  - DEFENDER OF THE CROWN 350
  - SHANGAI ..... NC
  - HOLLYWOOD POKER 202

NOUVEAUTES

AVE. WAR	220
ARAZ	195
KAMP	390
FAERY	210
BORRO	393
KING OF	780
DEJA VU	250
UNINVITI	199 F
ROADWA	250
BALANCE	390
ULTIMA III	NC
ALIENS FIRE	195
LAND OF LE	195
IZARDS	409
BLACK CAUL	
PHANTASY II	349

- **SIMULATION**
  - WORLD GAMES 309
  - HARDBALL 349
  - LEADERBOARD 309
  - TENTH FRAME ..... NC
  - CHESSMATER 2000 346
  - BASEBALL EA 407
  - FIGHT SIMULATOR II 409
  - JET ..... NC
  - SCENARY DISK 7 237
  - SCENARY DISK 11 237
  - SILENT SERVICE 249

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 133

```
 4870 DATA 3,2,2,3,2,2,2,3,2,2,3
 4880 DATA 2,3,2,2,3,2,3,2,2,3,2
 4890 DATA 2,2,3,2,2,3,2,2,3,2,2
 4900 DATA 2,2,2,3,2,2,2,3,2,2,2
 4910 DATA 2,2,2,2,3,2,3,2,2,2,2
 4920 DATA 2,2,2,2,2,3,2,2,2,2,2
 4930 ' DESSINS:
 4940 DATA 14,7,0,-16369,12336,-404
5,-4033,-16369,0
 4950 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 4960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 4970 DATA 18,9,-1,-16192,-16384,-1
6177,-13120,-16384
 4980 DATA 204,-16192,-16384,192,-1
6192,-16384,-1,192
 4990 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5000 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5010 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5020 DATA 0,0,0,0,0
 5030 DATA 18,9,-1,-5440,-16214,-53
93,-4416,-16214,-21778
 5040 DATA -5440,-16214,-21782,-544
0,-16214,-1,192
 5050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5060 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5070 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5080 DATA 0,0,0,0,0
 5090 DATA 18,9,-1,-10816,-16299,-1
0785,-8768,-16299,21981
 5100 DATA -10816,-16299,21973,-108
16,-16299,-1,192
 5110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5120 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5140 DATA 0,0,0,0,0
 5150 DATA 18,9,-1,-64,-16129,-1,-6
4,-16129,-1,-64,-16129
 5160 DATA -1,-64,-16129,-1,192
 5170 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5200 DATA 0,0,0,0,0
 5210 DATA 48,6,16128,-1,255,-15616
,0,-16384,15363,-21974
 5220 DATA -3965,-4093,-21846,12303
,-16384,0,-16336,16128
 5230 DATA -1,255
 5240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5260 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5280 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5290 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
 5310 DATA 12,6,-16129,16469,-32598
,0,0,-16129
 5320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 5330 DATA 12,6,28866,28866,28866,2
8866,28866
 5340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 5350 DATA 12,6,12504,12504,12504,1
2504,12504
 5360 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 5370 DATA 26,13,0,-16129,3840,1646
9,-2816,-32598,23043,0,-24563,0
 5380 DATA -32755,-16129,822,0,3126
,0,12504,0,12504,0,12504,0,12504,0,
12504
 5390 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5400 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5410 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5420 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5430 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5440 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5460 DATA 0,0
 5470 DATA 26,13,-16129,0,31829,0,-
26710,192,10496,112,512,156
 5480 DATA -16129,156,12288,39,3072
,39,768,-16375,768,-16375
 5490 DATA 768,-16375,768,-16375,76
8,-16375
 5500 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5510 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5520 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5540 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5560 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
 5570 DATA 0,0
 5580 ' OUF ! ! !
```

ST COMPTE

POUR ST - GFA BASIC

par

Stéphane Coffinet

Cet utilitaire prend en charge votre compte bancaire. Il traite jusqu'à 6000 opérations correspondant à un crédit ou à un débit. Il fonctionne en moyenne et haute résolutions. Si vous utilisez la haute, vous devez cliquer sur l'option Text 16 ou Shift F8, avant de lancer le programme. La date doit être saisie sous la forme jj/mm/aa.

```
Hidem
Dim Crde$(6000),Dasoor$(6000)
Menu:
Cls
Print At(1,1);"Faites votre choix :
"
Line 0,9,158,9
Print At(5,3);"1 - Entree des opera
tions"
Print At(5,4);"2 - Liste des operat
ions"
Print At(5,5);"3 - Chargement des c
omptes"
Print At(5,6);"4 - Sauvegarde des c
omptes"
Print At(5,7);"5 - Effacement de li
gne"
Print At(5,8);"6 - Position actuel
du compte"
Print At(5,10);"7 - Fin des operati
ons"
Gt0:
Print At(1,12);"Entrez le numero de
 votre choix (1-7) : ";
Form Input 1,A$
A=Val(A$)
If A<1 Or A>7
  Goto Gt0
Endif
On A Gosub Ceb,Lis,Cha,Sau,Ef,Pac,F
ini
Goto Menu

Procedure Lis
  If Com=0
    Goto Fin
  Endif
  Lis=1
  Gosub Ceb
  Lis=0
  Cls
Return
'
'    EFFACEMENT DE LIGNE
'
Procedure Ef
  If Com=0
    Goto Fin
  Endif
  Eff=1
  Gosub Ceb
  Eff=0
  Ity=0
  If Xw=1
    Xw=0
    Goto Fin
  Endif
  For J=I To Com
    Dasoor$(J)=Dasoor$(J+1)
    Crde$(J)=Crde$(J+1)
  Next J
  Com=Com-1
Return
Procédure Ceb
  A$=""
  Solde=0
  Tt:
  Cls
  If Lis=0 And Eff=0
    Print At(1,1);"Voulez-vous la l
iste des operations ? (oui/non) :";
    Form Input 3,A$
    If A$<>"oui" And A$<>"non" And
A$<>"0" And A$<>"1"
      Goto Tt
    Endif
  Endif
  Cls
  Gosub Cadre
  Li=4
  If Com=0 And Lis=1
    Goto Escapade
  Endif
  If Com=0 Or A$="0"
    Goto Gt1
  Endif
  If Eff=1
    Print At(13,16);"Appuyez sur '*
pour effacer"
    Print At(13,17);"          la lig
ne"
  Endif
  If Eff=0
```

SESAME

```
    Print At(13,16);"      liste des
 operations"
   Endif
   For I=1 To Com
     A$=Dasoor$(I)
     A=Val(Mid$(A$,1,1))
     Dat$=Mid$(A$,2,A)
     Ord$=Mid$(A$,A+2,Len(A$)-A-1)
     Print At(2,Li);Dat$
     Print At(13,Li);Ord$
     Crde=Val(Mid$(Crde$(I),2,Len(Cr
de$(I))-1))
     If Mid$(Crde$(I),1,1)="c"
       Print At(56,Li);Using "#####.
##",Crde
       Solde=Solde+Crde
     Else
       Print At(45,Li);Using "#####.
##",Crde
       Solde=Solde-Crde
     Endif
     Print At(68,Li);Using "######.#
#",Solde
     If Eff=1
       Ity=Inp(2)
     Endif
     Exit If Ity=42
     Li=Li+1
     If Li=13
       Print At(17,19);"appuyez sur
une touche"
       Print At(21,20);"pour la suit
e"
       Print At(17,21);"('e' = retou
r au menu)"
       A=Inp(2)
       If A=42
         Bb=1
       Endif
       Print At(17,19);Spc(22)
       Print At(21,20);Spc(13)
       Print At(17,21);Spc(22)
       Gosub Efftab
       Li=4
     Endif
     Exit If Bb=1
   Next I
   If Ity=42
     Goto Fin
   Endif
   If Eff=1
     Xw=1
     Goto Fin
   Endif
   If Bb=1
     Bb=0
     Goto Fin
   Endif
   Print At(13,16);Spc(30)
   Print At(13,17);Spc(30)
   Escapade:
   If Lis=1
     Print At(19,19);"  Fin de la li
st"
     Print At(19,20);" pressez la to
uche"
     Print At(19,21);"          'e'"
     Attente:
     E=Inp(2)
     If E<>42
       Goto Attente
     Endif
     Goto Fin
   Endif
         *** SAISIE DE TOUTES LES DO
NNEES ***
   Gtl:
   Print At(13,15);" Pour revenir au
 menu, entrer"
   Print At(13,16);"  'e' dans la co
lonne DATE."
   Com=Com+1
                  saisie date
   Sd:
   Lon=1
   Dat$=""
   Do
     Db1:
```


MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

3615 code AMIE

OUVERT JUILLET - AOUT

A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille
69 cours Lieutaud
13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS

UNITES CENTRALES

GARANTIE 2 ANS

C 64 N	+ GEOS - 64 K Nouveau Modèle	1450
C 128 A2	+ JANE - 128 K Clavier Azerty	2190
C 128 D A2	+ JANE - 128 K Clav. Azerty + Lect. 1571	3990

PC, demandez-nous les nouveaux prix

PERIPHERIQUES

* sauf promo

- **IMPRIMANTE**
  - MPS 801 ... 1300
  - MPS 1200 ... 2290
- **MONITEUR**
  - 1802 (40 col) ... 1990
  - 1902 (80 col) ... 2790
- **LECTEUR**
  - K7 130 ... 250
  - DISK 1541 ... 1650
  - DISK 1571 ... 2490
- **GRAPHIQUE**
  - TABLETTE KOALA PAD ... 1300
  - TABLETTE GRAPHISCOPE ... 990
  - CRAYON OPTIQUE ... 410
  - SOURIS 64 MAGIC MOUSE ... 480
  - SOURIS 128 ... 550
- **AUDIO**
  - SOUND EXPANDER ... 1200
  - SOUND SAMPLER ... 850
  - CLAVIER SYNTHE ... 925
  - SYNTHE VOCAL TECHNI MUSIC ... 480
  - SYNTHE VOCAL VOICE MASTER ... 850
  - INTERFACE MIDI ... 350
- **INTERFACE**
  - CENTRONICS ... 890
  - IEE ... 1590
  - RS 232 ... 650
- **TELEMATIQUE**
  - MODEM DTL DIGITELEC ... 1590
  - MODEM DTL + DIGITELEC ... 1990
  - EMULATEUR MINITEL ... 390
- **VIDEO**
  - DIGITALISEUR PRINT TECHNIK ... 1290
  - INTERFACE PAL-RVB ... 450
  - TUNER TELE ... 1390
- **CARTOUCHES**
  - CPM ... 390
  - POWER CARTRIDGE ... 470
  - GAME KILLER ... 150
  - FREEZE FRAME ... 490
  - EXTENTION MEMOIRE 256 K ... 1290

PROMO
C64N + lect. Disk 1541
+ manette
+ 3 logiciels
2990 F

20 DISK 5" 1/4 100 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

- **MICRO APPLICATION**
  - TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 128 ... 149
  - LE LIVRE DU CP/M ... 149
  - LA BIBLE DU COMMODORE 128 ... 249
  - LE LIVRE DU BASIC 7.0 ... 149
  - LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE 1571 ET 1570 ... 179
  - PEEKS ET POKES DU C128 ... 129
  - LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530 ... 99
  - LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64. TOME 2 ... 149
  - LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541 ... 179
  - LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64. TOME 1 ... 149
  - ENTRETIEN ET REPARATION DU VC 1541 ... 149
  - JEUX D'AVENTURE COMMENT LES PROGRAMMER ... 129
- **PSI**
  - CLE POUR C64 ... 110
  - CLE POUR C128 ... 110
  - BASIC C128 ... 149
  - CPM/PLUS SUR C128 ... 149
  - 102 PROGRAMME C64 ... 120
  - 102 PROGRAMME C128 ... 120

LOGICIELS

- **BUREAUTIQUE**
  - DATAMAT ... 350
  - TEXTOMAT ... 350
  - POWERPLAN ... 650
  - SWIFT ... 450
  - SWIFT K7 ... 295
  - WIZASTAR 128 ... 1190
  - VIRGULE SENIOR ... 750
  - SUPERBASE 128 ... 595
- **GRAPHIQUE/MUSIQUE**
  - SUPERPAINT ... 350
  - GAME MAKER ... 220
  - ART STUDIO D ... 149/184
  - ADVANCED MUSIC SYSTEM ... 310
  - MUSIC STUDIO ... 186
- **PROGRAMMATION TRANSPERT**
  - BASIC 64 ... 350
  - OSFORD PASCAL ... N.C.
  - MON. 64 ... N.C.
  - DISC DISSECTOR ... 324
  - LOGO ... 595
  - BASIC 128 ... 450
- **EDUCATIFS**
  - MAITREMOTS ... 190
  - ALGEBRE (N°1 à N°2 ... 190
  - MATS SUP ... 190
  - MIMI ... 295
- **ARCADE**
  - AIRBORNE RANGER ... 105
  - ARKANOID ... 149
  - BEDLAM ... 107
  - BLAZER ... 92
  - CLEVER & SMART ... 109
  - DARK SCEPTRE ... 94
  - ITALIEN ... 91
  - MAGNETRON ... 159
  - MORPHEUS ... 109
  - OCTAPOLIS ... 98
  - PLATOON ... 92
  - PREDATOR ... 96
  - RASTAN ... 95
  - ROLLING THUNDER ... 155
  - STAR WARS ... 159
- **AVENTURE**
  - ANDY CAPP ... 99
  - VOYAGER ... 196
- **COMPILATION**
  - MAGNIFICENT SEVEN ... 165
- **REFLEXION**
  - CHESSMASTER ... 109
- **SIMULATION**
  - APOLLO 18 ... 109
  - HUNT FOR RED OCTOBER ... 109
  - THE TRAIN ... 109
- **SPORT**
  - 4 TH & INCHES ... 109
  - SKATE OR DIE ... 109
  - WESTERN GAMES ... 109
- **NOUVEAUTES**
  - BASKETBALL ... 95/145
  - BLACK MAGIC ... 95/145
  - CHAMPION SHIP WRESTLING ... 95/145
  - GAME OVER ... 95/145
  - GUNSLINGER ... 95/145
  - KARI WARRIOR ... 89/129
  - INDIANA JONES ... 95/145
  - KILLED UNTIL DEAD ... UNTIL 95/145
- **HIT PARADE**
  - ARCHONOID ... 89/135
  - ARMY MOVES ... 89/145
  - BARBAHuN ... 95/135
  - BOMBJACK 2 ... 89/129
  - COBRA ... 89/129
  - DEEPER DUNGEONS ... 95/145
  - ENDURO RACER ... 95/145
  - FIST 2 ... 95/129
  - GAUNTLET ... 95/145
  - GUNSHIP ... 145/195

NOUVEAUTES

- JO ... 95/155
- Cybernoid ... 105/155
- Magnetron ... 99/101
- Samourai ... 95/155
- Warrior ... 209
- Panzer's Strike ... 209
- Shiloh ... 309
- Pallon Vs Rome ... 219
- Arcade Alley ... 115/185
- Gee Bee ... 109/159
- Voyager ... 191
- Rastor ... 95/155
- Bedlam ... 95/155
- Bard's Tale II ... 191
- Octopolis ... 159
- Platoon ... 145
- Psycho Soldier ... 99
- Rastan ... 155
- Rygar ... 95
- Side Arms ... 98
- Side Wize ... 107
- Thundercats ... 95
- Trantor ... 99
- Wizball ... 96
- Wonder Boy ... 95
- Defender of the crown ... 105
- Killed until dead ... 105
- Pirates ... 119
- Slaine ... 99
- Solamon's Key ... 89
- Voyager ... 196
- Imagine Arcade Hits ... 95
- Les trésors d'US Gold ... 16
- Chessmaster 2000 ... 19
- Pile-up ... 139
- Tetris ... 155
- California Games ... 98
- Sailing ... 92
- Skate or Die ... 191
- Western Games ... 155
- B-24 ... 105
- Power Struggle ... 165
- Wargames Expansion set ... 205

Tous les prix sont TTC

CREDIT CREG IMMEDIAT

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 133

COMMODORE COMMODORE COMMODORE

```
    Print At (Lon,Li);Mid$(Dat$,Len(
Dat$),1)
    Print At(Lon+1,Li);"."
    E=Inp(2)
    Exit If E=13 And Lon=9
    Exit If E=42
    If E=8 And Lon>1
      Dat$=Mid$(Dat$,1,Len(Dat$)-1)
      Print At(Lon+1,Li);"  "
      Lon=Lon-1
      Goto Fi0
    Endif
    If E<48 Or E>57
      If E=47
        If Lon=9
          Dat$=Mid$(Dat$,1,7)+"/"
          Goto Fi0
        Endif
        Dat$=Dat$+"/"
        Lon=Lon+1
        Goto Fi0
      Endif
      Goto Db1
    Endif
    If Lon=9
      Dat$=Mid$(Dat$,1,7)+Str$(E-48
)
      Goto Fi0
    Endif
    Dat$=Dat$+Str$(E-48)
    Lon=Lon+1
    Fi0:
  Loop
  Print At(Lon+1,Li);" "
  If E=42
    Com=Com-1
    Goto Fin
  Endif
  Gosub Verif
  If X1<1 Or X1>31 Or X2<1 Or X2>12
    Print At(2,Li);Spc(8)
    Goto Sd
  Endif
  Print At(13,Li);
  Form Input 29,Ord$
  Er1:
  Print At(45,Li);
  Form Input 8,Er$
  Deb=Val(Er$)
  Print At(56,Li);
  Form Input 8,Er$
  Cre=Val(Er$)
  If (Deb=0 And Cre=0) Or (Cre<>0 A
nd Deb<>0) Or Deb>99999.99 Or Cre>9
9999.99
    Print At(45,Li);Spc(8)
    Print At(56,Li);Spc(8)
    Goto Er1
  Endif
  If Deb<>0
    Crde$(Com)="d"+Str$(Deb)
    Print At(45,Li);Using "#####.##
",Deb
  Endif
  If Cre<>0
    Crde$(Com)="c"+Str$(Cre)
    Print At(56,Li);Using "#####.##
",Cre
  Endif
  Print At(13,19);"Pressez 'RETURN'
 pour valider"
  Print At(14,20);"ou  la barre en
cas d'erreur"
  Gt2:
  E=Inp(2)
  If E<>32 And E<>13
    Goto Gt2
  Endif
  Print At(13,19);Spc(30)
  Print At(14,20);Spc(28)
  If E=32
    Com=Com-1
    Print At(2,Li);Spc(8)
    Print At(13,Li);Spc(29)
    Print At(45,Li);Spc(8)
    Print At(56,Li);Spc(8)
    Goto Gt1
  Endif
  Solde=Solde+Cre-Deb
  Print At(68,Li);Using "######.##"
,Solde
  ' compression memoire
  A$=Str$(Len(Dat$))
  Dasoor$(Com)=A$+Dat$+Ord$
  Gosub Classement
  If Cor1=1
    Goto Fin
  Endif
  Li=Li+1
  If Li=14
    Gosub Efftab
    Print At(2,4);Dat$
    Print At(13,4);Ord$
    Print At(45,4);Using "#####.##"
,Deb
    Print At(56,4);Using "#####.##"
,Cre
    Print At(68,4);Using "######.##
",Solde
    Li=5
  Endif
  Goto Gt1
  Fin:
Return
Procedure Cha
  Gt5:
  Cls
  Print At(1,1);"'*' Pour retourner
 au menu"
  Print At(1,3);"Entrez le nom du f
ichier : ";
  Form Input 9,A$
  If A$="*"
    Goto Fin
  Endif
  Print At(1,1);Spc(26)
  Gt6:
  Print At(1,5);"Confirmation ? (ou
i/non) : ";
  Form Input 3,B$
  If B$<>"oui" And B$<>"non" And B$
<>"1" And B$<>"0"
    Print At(28,5);Spc(3)
    Goto Gt6
  Endif
  If B$="non" Or B$="0"
    Goto Gt5
  Endif
  If Exist(A$)
    Open "i",#2,A$
    Input #2,Com,Dd$
    For I=1 To Com
      Input #2,Dasoor$(I),Crde$(I)
    Next I
    Close #2
    Goto Fin
  Endif
  Print At(1,7);"Fichier introuvabl
e. Verifiez votre disquette puis"
  Print At(1,8);"Appuyez sur une to
uche pour recommencer."
  Print At(1,10);"('*' = retour au
menu)"
  E=Inp(2)
  If E=42
    Goto Fin
  Endif
  Goto Gt5
Return
Procedure Sau
  If Com=0
    Goto Fin
  Endif
  Gt3:
  Pre:
  Cls
  Print At(1,1);"Entrez la date d'a
ujourd'hui (jj/mm/aa) : ";
  Form Input 8,Dat$
  Gosub Verif
  If X1<1 Or X1>31 Or X2<1 Or X2>12
    Goto Pre
  Endif
  Dd$=Dat$
  Print At(1,3);"'*' Pour retourner
 au menu"
  Print At(1,5);"Entrez le nom du f
ichier : ";
  Form Input 9,A$
  If A$="*"
    Goto Fin
  Endif
  Print At(1,3);Spc(26)
  Gt4:
  Print At(1,7);"Confirmation ? (ou
i/non) : ";
  Form Input 3,B$
  If B$<>"oui" And B$<>"non" And B$
<>"1" And B$<>"0"
    Print At(27,7);Spc(3)
    Goto Gt4
  Endif
  If B$="non" Or B$="0"
    Goto Gt3
  Endif
  Open "o",#1,A$
  Write #1,Com,Dd$
  For I=1 To Com
    Write #1,Dasoor$(I),Crde$(I)
  Next I
  Close #1
Return
'
' FIN DU PROGRAMME
'
Procedure Fini
  Cls
  End
Return
Procedure Cadre
  Box 0,4,639,199
  Box 92,4,346,199
  Box 435,4,520,199
  Line 0,18,639,18
  Print At(3,2);"date"
  Print At(28,2);"Designation"
  Print At(46,2);"debit"
  Print At(57,2);"credit"
  Print At(71,2);"solde"
Return
Procedure Efftab
  For J=4 To 14
    Print At(2,J);Spc(8)
    Print At(13,J);Spc(29)
    Print At(45,J);Spc(8)
    Print At(56,J);Spc(8)
    Print At(68,J);Spc(9)
  Next J
Return
Procedure Pac
  If Com=0
    Goto Fin
  Endif
  Cls
  Solde=0
  Td=0
  Tc=0
  For I=1 To Com
    V=Val(Mid$(Crde$(I),2,Len(Crde$
(I))-1))
    If Mid$(Crde$(I),1,1)="d"
      Solde=Solde-V
      Td=Td+V
    Endif
    If Mid$(Crde$(I),1,1)="c"
      Solde=Solde+V
      Tc=Tc+V
    Endif
  Next I
  If Dd$=""
    Goto Mph
  Endif
  Print At(1,1);"Derniere modificat
ion le ";Dd$
  Mph:
  Print At(1,3);"Nombre d'operation
 = ";Com
  Print At(1,5);"Total des credits
=";Using "#######.##",Tc
  Print At(1,6);"Total des debits
=";Using "#######.##",Td
  Print At(1,7);"Total general
```

SESAME

```
="";Using "#######.##",Solde
  If Solde<0
    L=11
    Print At(1,9);"Vous etes donc a
 decouvert de ";Abs(Solde);" frs."
  Else
    L=9
  Endif
  Print At(1,L);"Appuyez sur '*' po
ur revenir au menu."
  Do
    E=Inp(2)
    Exit If E=42
  Loop
Return
'
'                      tri  jj/mm/aa
'
Procedure Verif
  X1=Val(Mid$(Dat$,1,2))
  X2=Val(Mid$(Dat$,4,2))
  X3=Val(Mid$(Dat$,7,2))
Return
'
'                    classement par
date
'
Procedure Classement
  If Com=1
    Goto Fin
  Endif
  For I=1 To Com-1
    Dta$=Mid$(Dasoor$(I),2,8)
    A1=Val(Mid$(Dta$,7,2))
    If A1=X3
      Tyz=1
    Endif
    Exit If Tyz=1
    Exit If X3<A1
  Next I
  If Tyz=0
    Goto Coto1
  Endif
  If Tyz=1
    Tyz=0
    For J=I To Com-1
      Dta$=Mid$(Dasoor$(J),2,8)
      A1=Val(Mid$(Dta$,7,2))
      Exit If A1<>X3
    Next J
    For K=I To J-1
      Dta$=Mid$(Dasoor$(K),2,8)
      A2=Val(Mid$(Dta$,4,2))
      If A2=X2
        Tyz=1
      Endif
      Exit If Tyz=1
      Exit If X2<A2
    Next K
    If Tyz=0
      I=K
      Goto Coto1
    Endif
    If Tyz=1
      Tyz=0
      For L=K To J
        Dta$=Mid$(Dasoor$(L),2,8)
        A2=Val(Mid$(Dta$,4,2))
        Exit If A2<>X2
      Next L
      For M=K To L-1
        Dta$=Mid$(Dasoor$(M),2,8)
        A3=Val(Mid$(Dta$,1,2))
        Exit If X1<A3
      Next M
      I=M
      Goto Coto1
    Endif
  Endif
  Coto1:
  Bx$=Dasoor$(Com)
  Bxi$=Crde$(Com)
  For N=Com+1 To I+1 Step -1
    Dasoor$(N)=Dasoor$(N-1)
    Crde$(N)=Crde$(N-1)
  Next N
  Dasoor$(I)=Bx$
  Crde$(I)=Bxi$
Return
```


MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

OUVERT JUILLET - AOUT

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

UNITES CENTRALES

520 STF	UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3" 1/2 SF	2990
520 STF	UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425	5490
1040 STF	M UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 + Mon. mono SM Q125	5990
1040 STF	UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425	7490
Mega	ST2M UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 DF + Mon. mono	11800
Mega	ST4M UC 4 Mo Ram 1 lect. 3" 1/2 DF Mon. mono	15300
Mega laser	2 UC ST2M + Imp laser SLM 804	24800
Mega laser	4 UC ST4M + Imp laser SLM 804	28400

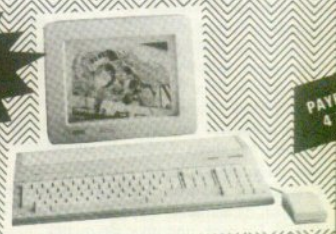
GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

- **LECTEURS**
  - DISK 500Ko 3"1/2 SF 354 ... 1590
  - DISK 1 Mo 3"1/2 SF 314 ... 1990
  - DISK DUR 20Mo SH 204 ... 4990
  - DISK 1 Mo 3"1/2 CUMANA ... 1590
  - DISK 1Mo 5"1/4 CUMANA ... 2400
- **IMPRIMANTES**
  - MATRICIEL SM 804 ... 1990
  - LASER SLM 804 ... 14100
- **MONITEUR**
  - MONOCHROME HR SM 124 ... 1490
  - COULEUR BR ET MR SM 1425 ... 2990
- **VIDEO**
  - DIGITALISEUR REALTISER ... 1700
  - DIGILATISEUR PRO 87 ... 2900
  - GENLOCKER ... NC
  - CAMERA ... 3350
  - ZOOM ... 4450
  - STATIF ... 1839
  - TUNER TELE ... 1350
  - HANDY SCANNER ... 3990
- **GRAPHIQUE**
  - TABLETTE GRAPHIQUE CRP ... 4600
  - TABLETTE A DIGITALISER KUNTA ... 11730
- **AUDIO**
  - DIGITALISEUR SOUND MASTER ... 1990
  - ST REPLAY ... 800
- **INTERFACE**
  - REAL TIME CLOCK ... 455
  - EXTENSION MEMOIRE 512K ... 990
  - EMULATEUR MAC ... 1800
  - OSCILLOSCOPE ... 1990
  - PROG D'EPROM ... 1990
  - INVERS MONITEUR MONO COUL ... 250
  - FREE BOOT ... 479
- **TELEMATIQUE**
  - MODEM ... 1990
  - EMULATEUR MINITEL ... 750
- **CABLES**
  - IMPRIMANTE ... 150
  - PERITEL ... 150
  - MINITEL ... 150
  - RALLONGE JOYSTICK ... 100

10 DISK 3" 1/2 DF DD 100 F

PROMO ATARI 520 STF + Moniteur Monochrome HR SM 124 3990 F



PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

- **MICRO APPLICATION**
  - UVRE DU ST BASIC ... 149
  - DU BASIC AU C ... 149
  - BIBLE ATARI S.T. ... 249
  - DEBUTER AVEC ATARI S.T. ... 129
  - UVRE DU GEM ... 179
  - UVRE GFA BASIC ... 199
  - GFA BASIC + DISKETTE ... 319
  - GRAPHISME 3D ... 179
  - GRAPHISMES ET SON ... 149
  - UVRE DU LANGAGE MACHINE ... 149
  - LE LIVRE DU GFA BASIC ... 199
  - DEVELOPPER GFA (DISQ. INCL.) ... 299
  - TRUCS ET AST. GFA (DISQ. INCL.) ... 269
  - GRAPHISMES EN GFA ... 249
- **PSI**
  - CLEFS POUR ATARI ST TOME 1
  - SYSTEME DE BASE ... 295
  - CLEFS POUR ATARI ST TOME 2
  - GEM ... 285
  - C SUR ATARI ST ... 165
  - 3 ETAPES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ... 210

LOGICIELS

- **ARCADE**
  - ACADEMY ... 248
  - BARBARIAN PALACE ... 199
  - BIVOUAC ... N.C.
  - BLACK LAMP ... 249
  - BUBBLE BUBBLE ... 205
  - CLEVER & SMART ... 235
  - EAGLE NEST ... 205
  - EXTENSOR ... 225
  - GOLDRUNNER ... 240
  - MACH 3 ... N.C.
  - MANHATTAN DEALERS ... 220
  - MISSION ELEVATOR ... N.C.
  - PREDATOR ... 185
  - PROHIBITION ... N.C.
  - SARACEN ... 199
  - SKYRIDER ... 120
  - STAR WARS ... 224
  - STARGLIDER ... 210
  - SUPER PRINT ... N.C.
  - TERRAMEX ... 225
  - TETRIS ... N.C.
  - TRASH HEAP ... N.C.
  - WAR HAWK ... 215
  - WINGS ... 195
  - SENON ... 250
- **AVENTURE**
  - BILL PALMER ... 250
  - JINXTER ... 269
  - MASQUE ... 248
  - MORTVILLE MANOIR ... 220
  - SAPIENS ... N.C.
  - SHADOWGATE ... N.C.
  - SPACE QUEST II ... 249
  - STAR TREK ... N.C.
- **EDUCATIF**
  - BALLADE AU PAYS DE
  - BIG BEN ... 260
  - ENIGME A MUNICH ... 260
  - MATHS 2, 3, 4, 5, 6 ... 260
  - OBJECTIF MONDE 1, 2 ... 260
- **WARGAME**
  - DEFENDER OF THE CROWN ... 260
  - ROADWAR 2000 ... N.C.
  - ROADWAR EUROPA ... N.C.
  - U.M.S. ... 295
- **ROLE**
  - PHANTASIE III ... 290
  - THE BARD'S TALE ... N.C.
  - ULTIMA ... N.C.
- **SPORT**
  - COMPILATION EPYX ... 250
  - ENDURO RACER ... 195
  - FORMULA ONE GRAND PRIX ... 199
  - LES DIEUX DE LA MER ... N.C.
  - WINTER OLYMPIAD ... C

NOUVEAUTES

Atomiks	260
Ikari	185
Joe Blade	100
Rolling Thunder	202
Stell	220
Vampire Empire	255
Warlock Quest	213
Buggy Boy	193
Out Run	247
Fondation Waste	260
Prepa Bal	187
Space Racer	215
Super Ski	245
Obliterator	250
Roadwars	205
Leathernec	219
Goldrunner II	
Voyage au centre de la terre	295
Explora	347
Return to Genesis	203
St Wars	200
Power Struggle	260
Seconds Out	199
Dungeon Master	240
American Pool	200

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 133

LIVRES ET MICROS

Des livres pour l'été, à lire devant son micro, avant ou après la plage : trois « bibles » pour les assoiffés de savoir.

Encyclopédie Galactique. *Sous la direction de François Nedelec. Illustrations de Manchu (2e volume). Edition Robert Laffont. 116 pages. 140 F.*
Pour les fanatiques des jeux de rôle, praticiens de l'Empire galactique sorti de l'imagination fertile du même auteur. Nouveaux personnages, détails de la vie quotidienne de l'Empire, techniques et appareils les plus bizarres. Illustrations spectaculaires. L'humour toujours présent, discrètement, donne un peu de chaleur à cet univers.

Pratique du MSX 2. *Eric Von Aschenberg. Editions Sandyx. 255 pages. 185 F.*
Cet ouvrage est destiné aux programmeurs du *MSX 2*. Il suppose une bonne connaissance du Basic et « des notions sérieuses » sur le processeur Z 80. Tout sur le Bios, les variables systèmes, et sur le processeur graphique V 9938, qui autorise les bonnes performances graphiques de la machine : 256 couleurs simultanées en 256 × 21 pixels. Espérons que ce livre contribuera à accroître la trop maigre logithèque d'une machine qui mérite mieux !

Aide mémoire de GW Basic. *Virga. Editions Marabout. Collection les guides essentiels. 220 pages.*
GW Basic, le classique Basic interprété, est livré avec quasiment tous les compatibles *PC*, et souvent sans documentation. L'aide-mémoire donne la liste des commandes par ordre alphabétique. A chaque fois la syntaxe est donnée accompagnée de la description, de quelques remarques et d'un exemple. En annexe, la liste des messages d'erreur. Cela ne remplace pas l'apprentissage de la programmation.

Aide mémoire de Turbo Pascal. *Virga. Editions Marabout. Collection les guides essentiels. 220 pages.*
Complète *Turbo Pascal facile* du même éditeur. C'est un dictionnaire des commandes de *Turbo Pascal*. Un mot, une page de quatre paragraphes : syntaxe, description, remarques, exemples. Le livre détaille les messages d'erreur du langage. Pas la peine de glosser : utile et pas cher.

Programmation avancée en Pascal. *Nell Dale et Susan C. Lilly. Editions Belin. 630 pages. 260 F.*
Ce pavé sert de cours à une partie des étudiants américains. Si vous croyez savoir programmer (c'est-à-dire savez faire des programmes qui tournent), peut-être découvrirez-vous qu'il existe un art de la programmation dont la maîtrise ouvre la voie aux programmes plus ambitieux, rapides, et modifiables ! Rien ne vaut la qualité des ouvrages qui ont été testés par des milliers de personnes et qui, a priori, contiennent peu d'erreurs ou d'obscurités.

Bien utiliser DBase III + *(avec assistance et générateur d'applications). Maurice Grand. Editions Edimicro. 72 pages. 78 F.*
« Ce livre est organisé autour d'un exemple unique : gestion de bibliothèque, qui suffit à illustrer le niveau élevé de performances de DBase III » annonce la jaquette. Certes mais vendre à plus d'un franc la page écrite en gros caractères, souvent la reproduction d'une sortie sur imprimante des écrans du logiciel, cela me semble exagéré, surtout que l'ouvrage n'est pas un mémento, et ne suffit pas non plus à maîtriser *DBase III +*.

Les mémoires optiques, *Editions Ecomedia, 110 pages, 68 F.*
Les sigles DVI, CD-I, CDV-ROM, LV-ROM vous donnent des mots de tête ? Les DON, WORM, OROM et aures WMRA vous laissent perplexes ? Alors, espérons que ce petit ouvrage clair et synthétique qui survole en une centaine de pages l'ensemble des techniques, des standards et des applications des nouvelles mémoires optiques, saura vous convaincre que tout celà est au fond d'une simplicité enfantine.

Comment organiser votre disque dur. *Virga. Editions Marabout. Collection les best-sellers de l'informatique.*
Il s'agit en fait de la gestion des disques dur PC sur MS/DOS. Le disque dur, de plus en plus souvent indispensable pour la PAO, et bien utile pour gagner du temps, éviter des manipulations de disquettes, risque, en cas d'ennuis, de provoquer des désastres : plusieurs dizaines de millions d'octets de programmes et fichiers d'un coup, cela risque de vous porter sur le moral. Le guide donne presque tous les éléments (simples) permettant de vous sentir à l'aise en l'utilisant : informations, trucs et astuces du DOS, description et évaluations des utilitaires les plus indispensables. Comment laisser simple ce qui n'a pas de raisons valables de devenir compliqué ?

L'indispensable pour Wordstar, Wordstar Jr, Mailmerge. *Virga. Editions Marabout. 150 pages.*
Répond à son titre. Le moins cher des guides de *Wordstar*. J'utilise pourtant ce logiciel depuis que je fréquente les *PC* et j'y ai découvert des choses. Bien sûr, toutes les informations se trouvent ailleurs, mais ici elles sont accessibles et les auteurs n'hésitent pas à dire clairement ce que *Wordstar* ne sait pas faire, et ce qu'il fait en théorie mais n'obtient pas facilement ou pas en français !

Graphisme en GFA. *Éditions Micro Application, 876 pages, 249 F. Les deux disquettes correspondant au livre valent 120 F.*
Le livre indispensable pour qui veut obtenir une maîtrise totale des graphismes sur *ST*. Le gros de l'ouvrage, bourré de graphiques, de programmes d'explications de fond, concerne les graphismes en GFA Basic, les aspects en C et en Assembleur (pour aller plus près de la machine) sont l'objet de sérieux développements.
Le livre permet de comprendre comment fonctionne *Artist* (testé dans un Tilt Parade du n° 53) ; il donne le programme des plus extraordinaires fonctions de ce logiciel, et va plus loin encore. L'un des programmes permet d'inscrire un texte sur une sphère, en spirale en commençant par le Pôle Sud pour remonter vers le nord ! Le livre développe à fond tous les aspects, n'oublie pas la gestion des textes, ni celle des couleurs. Sa qualité essentielle est d'aller toujours au fond, d'expliquer ce qui se passe, présenter les exemples les plus spectaculaires, non comme des gadgets mais comme des moyens d'apprendre à programmer les *ST*.
Les programmeurs sur *ST* doivent lire ce volume. L'ignorer serait une faute professionnelle.

La Bible PC. *Éditions Micro Application, 760 pages, 299 F. Les deux disquettes qui contiennent les programmes présentés dans le livre valent 120 F.*
Cette somme éclairera utilement les programmeurs qui veulent avoir sous la main toutes les réponses aux questions techniques auxquelles ils peuvent se heurter.
« Ce livre ne saurait être et ne cherche pas à être un ouvrage d'initiation. Il s'adresse à ceux qui sont déjà familiarisés avec le mode d'emploi et l'utilisation du DOS et qui maîtrisent l'un des quatre langages de programmation importants dans le domaine du PC (Assembleur, Basic, Pascal et C). »
La première partie vous initiera à la structure de la carte mère du *PC*, du micro-processeur et des autres circuits auxiliaires.
Puis vient l'examen du DOS, de son mode de fonctionnement, des routines qu'il utilise et dont peuvent se servir les programmeurs.
En troisième lieu, vous apprendrez les charmes du BIOS « Basic Input Output System », Système d'entrée/sortie de base, qui est le standard d'appel des routines d'entrée/sortie qui permet la communication entre l'unité centrale et le clavier, l'écran et les disquettes, indépendamment de l'électronique de chaque variante de *PC*. C'est le fondement de l'intercompatibilité des divers *PC*.
Enfin, une quatrième partie détaille les autres circuits électroniques du *PC* : ceux qui contrôlent les différentes cartes vidéo, le son, l'horloge interne, etc.
Près de deux cents pages d'annexes fournissent une description de toutes les interruptions, un lexique, des tables, un index.
Cette bible, rédigée avec un souci permanent du confort de l'utilisateur, aussi claire que possible, devrait rester l'outil de référence des programmeurs ambitieux sur le *PC*. De plus, rares sont les bons instruments de travail en français. Le livre ne donne pas le détail des micro-processeurs postérieurs au 8088, mais il remplacera avantageusement un rayonnage de documentation disparate !

Auto Formation Assembleur sur PC. *Éditions Micro Application, 530 pages plus une disquette, 349 F.*
Les auteurs sont très passionnés par leur sujet, comme le prouve la très discutable affirmation *« la programmation en langage machine est un exercice exaltant. Si vous aimez programmer en Basic, Pascal, etc., vous aimerez certainement encore plus manipuler des bits et des octets »*.
L'ouvrage repose sur une progression d'exercices corrigés et sur l'utilisation d'une disquette contenant un simulateur du processeur

8088 : vous suivez pas à pas l'effet de vos commandes. Les aventures des bits et des octets entre les différents registres, etc.
Cent quatre-vingts pages d'annexes précisent les messages d'erreur, les commandes, les jeux d'instruction, les corrigés des exercices et un index.
Vous risquez d'y passer beaucoup de week-ends mais une étude patiente du livre doit donner des bases sérieuses en Assembleur. De toute façon, prétendre apprendre l'Assembleur en deux soirées est une farce.
Trois ouvrages utiles pour mieux maîtriser deux micros dynamiques :

Amstrad PC 1512, Nouveau Dictionnaire. *Marcel Cottini. Éd. Sybex, 572 pages, 198 F.*
Un dictionnaire comprend en principe une liste de mots classés par ordre alphabétique. Celui-ci est divisé en trois chapitres : les mots usuels du *PC 1512, MS DOS* version *3.20, Dos+* version *1.2*. Un peu hybride, cet ouvrage peut se révéler rassurant. Bien des chapitres sont redondants par rapport à d'autres ouvrages, mais tout ce qui concerne la machine est ici rassemblé.

Ordinateur personnel PC 1640, Guide de référence technique. *Édition Micro Application, 405 pages, 249 F.*
Rédigé par l'équipe de développement d'Amstrad International, il complète le manuel technique « hardware ».
L'ouvrage n'évite pas le jargon d'initiés ainsi *« Bien que le* PC 1640 *constitue un sur-ensemble de l'implémentation du standard informatique de fait, ce manuel ne fera pas référence aux différentes améliorations qui y ont été apportées »*. Autrement dit : les lecteurs doivent se débrouiller pour savoir quels passages, spécifiques au *PC 1640*, ne s'appliquent pas aux *PC* du tout venant.
Précision indispensable : *« Il est tenu pour acquis que le lecteur possède une expérience réelle des systèmes à base de 8086 (ou 8088) et des circuits associés. »*
Pour les programmeurs de la version supérieure du compatible *PC* d'Amstrad. Ardu et utile.

Amiga. Le livre de l'Amigagos. *Éditions Micro Application, 288 pages, 199 F.*
Le livre dévoile tous les secrets du CLI « Command Line Interface », ou interface de commandes par lignes, une des icônes que vous apercevez au moment du démarrage de l'*Amiga*, et qui symbolise le DOS, le système d'exploitation de la machine. Cet instrument aide à mieux maîtriser l'*Amiga*. Ce livre démarre avec des explications élémentaires, mais néanmoins fort utiles, utilisation du répertoire, suppression et copie de fichiers. Puis les détails deviennent de plus en plus complexes, heureusement un peu d'attention évite de se noyer. Certains chapitres vous apporteront beaucoup ainsi l'utilisation des fichiers batch, (en clair, la mise au point de mini-programmes composés d'instructions pour le CLI), ou encore les moyens d'utiliser l'*Amiga* en mode multitâche.
L'ouvrage s'adresse à des utilisateurs de l'*Amiga* qui ne connaissent pas par cœur les processeurs de leur machine. Il comprend quelques programmes de nouvelles instructions pour le CLI. Doté d'un index cet ouvrage doit trouver son public.

D'innombrables programmes d'utilisation quotidienne, riches et parfois complexes, requièrent une période de formation ou d'auto-formation initiale. Mais un problème inopiné surgit ou c'est la panne de mémoire (neuronale). Bien des ouvrages se proposent de guider vos premiers pas ou d'épauler votre pratique au cas où…

Ainsi ***Lotus 1-2-3,*** un tableur de Lotus Development Corporation doit à sa très grande diffusion de susciter une foison de tels manuels :

Lotus 1-2-3 facile, *de Philippe Daumerie, aux Éditions Marabout, Collection Les best-sellers de l'informatique comprend 256 pages au format d'un livre de poche.*
Comment ne pas faire une montagne d'un tableur, ou d'une feuille de calcul électronique. Rédigé pour les gens qui n'y connaissent rien mais ont besoin de s'en servir. En principe, au bout de huit jours, vous n'aurez plus recours à cet ouvrage. Il vous aura évité quelques heures énervantes à patauger dans les fonctions du logiciel. Cela vaut l'investissement.

Bien débuter Lotus 1-2-3, *par M. Bosetti aux Editions Micro Application. 230 pages mais 149 F.*
Plus précis, plus méthodique que l'ouvrage précédent il devrait accompagner plus longtemps les utilisateurs de 1-2-3. Il mentionne les utilitaires développés sur la Base de 1-2-3, mais pas les clônes (les programmes compatibles). Il fournit des indications sur HAL « Human Application Language » mis au point pour dialoguer en langage naturel avec la machine, enfin presque.

Lotus 1-2-3, *collection les guides SOS, toujours chez Micro Application, comprend 149 pages et coûte 99 F.*
Il se veut une aide mémoire des utilisateurs. Organisé selon les menus, les fonctions puis l'utilisation des macro-commandes il ne saurait guider une auto-initiation.

Micro Mémento VP-Planner + *par A. C. Guihéneuf, chez Edimicro ne compte que 64 pages et vaut 59 F.*
VP-Planner + est la dernière version d'un clône de *1-2-3*, développé par Softissimo. Ce micro-mémento qui inaugure la collection sert strictement d'aide mémoire : quelle séquence de touche faire pour obtenir tel ou tel résultat ?

Sprint, le traitement de texte de Borland a fait travailler dès sa sortie des auteurs de manuels.

Sprint, *les guides SOS. Edition Micro Application. 204 pages, 99 F.*
Sprint est extrêmement simple d'emploi, mais ses fonctions de programmation, très puissantes et inutiles pour un usage quotidien méritent-elles un apprentissage. Or le guide ne sert à rien pour démarrer, et ne suffit pas pour maîtriser les fonctions avancées.
De surcroît Borland a édité un excellent manuel alors…

Micro mémento Sprint, *par G. Schmitt chez Edimicro. 64 pages, 59 F.*
Les remarques précédentes s'appliquent à merveille à ce fascicule.

La collection « Bien débuter », des éditions Micro Applications débute elle-même par une rafale de publications.

MS-DOS. *264 pages, 99 F.*
Vous avez un *PC* entre les mains pour la première fois ou presque. Or sauf pour certains jeux qui se chargent automatiquement, la quasi-totalité du travail avec des *PC* exige un passage par les écrans du système d'exploitation, du DOS.
Ce livre explique tout clairement. Il faut passer quelques heures à le pratiquer, et cet investissement sera rentabilisé à chaque utilisation de la machine.

Base III. *190 pages, 99 F.*
Le plus connu des logiciels de gestion de données sur *PC* a des fonctions de base simplement accessibles. Ce guide, qui ne remplace pas les manuels fournis avec le logiciel, aidera à les maîtriser. En revanche, pour jongler avec le langage de programmation, la recette est aussi simple à énoncer que longue à emprunter : il faut travailler ! Une aide pour débuter rend la tâche moins difficile.

Turbo C. *300 pages, 99 F.*
La franchise de l'introduction évite les mauvaises surprises : *C* n'est pas le plus facile des langages de programmation. Il requiert une grande patience et une grande discipline.
Présentation et exercices progressifs, puis index et messages d'erreurs, le guide privilégie l'aspect initiation sur celui d'aide-mémoire.

Superbase *par Jérôme Noëly et Eric Granados. 204 pages, 149 F.*
Une introduction au système de gestion de base de données (SGBD) Superbase, qui tourne sur *PC* et *ST* et sur *Amiga*. Ce logiciel puissant mais relativement simple et convivial peut rendre d'immenses services.

Maths et programmation bac C.D.E. *Daniel Saada. Editions Belin. 222 pages, 65 F.*
Tous le programme du bac en soixante-neuf problèmes entièrement corrigés. C'est une révision du programme à l'aide d'un micro et du Basic le plus élémentaire. Futé…

Minitel Story. Les dessous d'un succès. *Michel Abadie. Ed. Pierre Marcel Favre. 176 pages, 98 F.*
Manifestement écrit sur un coin de table ce livre, n'a guère plus d'intérêt qu'un dossier de presse. Se lit facilement et très vite, alors s'il vous tombe sous la main, vous y apprendrez peut-être quelque chose.

Voler avec Flight Simulator. Pour Macintosh, Amiga et Atari ST. *Charles Gulick Microsoft Press/Editions P.S.I.*
Pour les fanatiques de *Flight Simulateur II*, et pour ceux et celles qui vont le devenir… Mieux qu'un mode d'emploi c'est une invitation à de multiples sorties au-dessus du territoire des USA. Et quand l'auteur vole à la vue entre Chicago et New York et qu'il se pose à La Guardia malgré une erreur de navigation, on est prêt à le féliciter pour sa brillante excursion !
Les vrais frappés des simulateurs de vol ne devraient pas pouvoir se passer du livre de Gulick…

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION TILT

En choisissant parmi les sujets de Tilt *ceux qui vous intéressent et en nous retournant le bon de commande ci-dessous*

ACTUEL

Création d'entreprise (la) : n° 22, p. 24
Cinq ans, cinquante numéros de Tilt n° 50, p. 70
Dessin animé par ordinateur (le) : n° 27, p. 16
Devenir programmeur : n° 3, p. 18
Éditeurs de logiciels en France (les) : n° 38, p. 92
Intelligence artificielle (l') : n° 32, p. 118
Jeux d'arcade (les) : n° 33, p. 98
Mémoires optiques (les) : n° 41, p. 66
Micro en RFA (la) : n° 42, p. 64

BANC D'ESSAI/MICRO STAR

Amiga B.E. : n° 32, p. 106
Amiga 500 B.E. : n° 42, p. 104
Amstrad CPC 464 B.E. n° 18 p. 48 : MS n° 23, p. 68
Amstrad PC 1640 : n° 49, p. 112
Apple II M.S. : n° 25, p. 86
Apple II GS B.E. : n° 38, p. 88
Archimedes (l') n° 50, p. 80
Atari ST B.E. : n° 24, p. 78
MS : n° 33, p. 92
Atari 130 XE B.E. : n° 22, p. 72
MS : n° 28, p. 86
Atari 800 XL B.E. : n° 9, p. 21
MS : n° 28, p. 86
Atmos B.E. : n° 11, p. 40
MS : n° 29, p. 96
Commodore 64 B.E. : n° 7, p. 24
n° 22, p. 70. n° 24, p. 22
MS : n° 27, p. 108
DX7,CX5M B.E. : n° 29, p. 90
EXL 100 B.E. : n° 15, p. 26
MS : n° 35, p. 11
Macintosh B.E. : n° 31, p. 100
Mega ST B.E. : n° 47, p. 84
Minitel B.E. : n° 34, p. 106
MO 5 Thomson B.E. : n° 14, p. 26
MS : n° 30, p. 88
MO 6 Thomson B.E. : n° 35, p. 108
M.S.X B.E. : n° 18, p. 40
n° 23, p. 62
M.S.X II H.B. 500 Sony B.E. : n° 27, p. 105
M.S.X II H.B. 700 Sony B.E. : n° 36, p. 92
Nitendo Entertainment System : n° 45, p. 92
NMS 8250 B.E. : n° 41, p. 102
PC et compatibles B.E. : n° 28, p. 82
MS : n° 37, p. 108
PC 1512 B.E. : n° 37, p. 114
Sega Master System : n° 43, p. 76
Spectrum MS : n° 34, p. 114
Spectrum +2 B.E. : n° 36, p. 88
SV 318 B.E. : n° 10, p. 22
TI 99/4A B.E. : n° 2, p. 36
TO 7 Thomson B.E. : n° 30, p. 88
TO 8 Thomson B.E. : n° 35, p. 108
TO 9 Thomson B.E. : n° 25, p. 82
MS : n° 30, p. 88
TO 16 PC : n° 46, p. 110
TRS 1000 EX B.E. : n° 37, p. 114
VG 5000 B.E. : n° 18, p. 46
X'Press 16 B.E. : n° 40, p. 62
ZX 81 B.E. : n° 24, p. 82

CHALLENGE

Astrologie, Biorytmes : n° 27, p. 148
Billards (les) : n° 43, p. 94
Boulder Dash et Pac Man : n° 52, p.88
Boxe : n° 28, p. 116
Catch n° 50, p. 104
Contrôle aérien : n° 34, p. 146
Échelles et plates-formes n° 53, p. 96
Gauntlet : n° 54, p. 90
Golf : n° 35, p. 132
Guerre sous-marine : n° 36, p. 124
Inertie : n° 39, p. 114
Jeux de cartes : n° 30, p. 116
Jeux en équipes : n° 51, p. 84
Jeux de raquettes : n° 38, p. 128
Jeux olympiques : n° 15, p. 76
Motos : n° 42, p. 122
Navette spatiale : n° 46, p. 110
Simulateurs d'hélicoptères : n° 47, p. 108
Tennis : n° 5, p. 32, n° 31, p. 122
Wargames : n° 33, p. 122
Western : n° 41, p. 118

DOSSIER

Action : n° 38, p. 106
Animation : n° 54, p. 80
Arcade (adaptations de jeux d') n° 50, p. 86
Aventure : n° 3, p. 52, n° 18, p. 56
Aventure/action : n° 30, p. 94
Aventure grandeur nature (l') : n° 44, p. 70
Batailles navales : n° 19, p. 52
Casse-briques : n° 44, p. 67
Combat : n° 39, p. 96
Combat (corps à corps/épée) : n° 52, p. 76
Commerce interstellaire : n° 42, p. 110
Courses automobiles : n° 51, p. 72
Création graphique : n° 12, p. 62, n° 36, p. 106 n° 46, p. 82
Création musicale : n° 15, p. 60. n° 29, p. 100
Epouvante : n° 55, p. 80
Enquêtes policières : n° 31, p. 104 n° 47, p. 90
Flippers : n° 23, p. 74
Flipper : n° 44, p. 62
Générateurs de jeux d'aventure : n° 28, p. 92
Glisse (skate, surf, etc.) : n° 44, p. 75
Jeux de réflexion : n° 34, p. 124
Jeux de rôles : n° 33, p. 104 n° 53, p. 78
Joysticks : n° 16, p. 70 n° 41, p. 106
Microédition : n° 45, p. 80
Musique : n° 43, p. 80
Onze ordinateurs à moins de 1 000 F : n° 4, p. 50
Périphériques : n° 25, p. 92
Robots » : n° 11, p. 54. n° 17, p. 30
Simulateurs de conduite : n° 9, p. 60. n° 32, p. 124
Simulateurs de vol : n° 7, p. 70. n° 20, p. 60
Simulations économiques : n° 21, p. 52
Simulateurs de voile : n° 44, p. 72
Space Invaders : n° 5, p. 62. n° 49, p. 82
Sports : n° 13, p. 58. n° 27, p. 116
Sports d'équipe : n° 35, p. 118
Strip Poker : n° 44, p. 77
Wargames : n° 10, p. 56 n° 37, p. 124

LUDIC

Aigle d'or (l') : n° 12, p. 54
Bard's Tale (the) : n° 54, p. 97
Broadsides : n° 21, p. 68
Cauldron II : n° 34, p. 34
Crafton et Xunk : n° 38, p. 132
Defender of the Crown : n° 47, p. 112
Faery Tale : n° 52, p. 92
Flight Simulator II : n° 16, p. 66
King Quest II : n° 33, p. 33
Mystère de Kikekankoi (le) : n° 10, p. 66
Pawn (the) : n° 45, p. 110
Sorcery : n° 25, p. 115
Spy VS Spy : n° 20, p. 52. n° 28, p. 122

SOLUTION LECTEURS

Affaire Sidney (l') : n° 47, p. 122
Borrowed Time : n° 41, p. 130
Eureka : n° 20, p. 76 n° 21, p. 76. n° 22, p. 98 n° 30, p. 138. n° 31, p. 141. n° 32 p. 158. n° 33, p. 147. n° 34, p. 162
Forest at World's end (the) : n° 29, p. 126
Hacker : n° 39, p. 127
Harry et Harry : n° 42, p. 132
Hobbit (the) : n° 30, p. 140
Masquerade : n° 27, p. 170
Mind Shadow : n° 35, p. 154
Mortville Manor : n° 53, p. 108
Pacte (le) : n° 40, p. 126
Passager du temps (le) : n° 45, p. 120
Orphée : n° 31, p. 142
Robinson Crusoé : n° 51, p. 102
Scoop : n° 28, p. 138
Space Quest : n° 55, p. 106
Sram : n° 37, p. 172
Sram II : n° 43, p. 105
Tass Time : n° 44, p. 90
Top secret : n° 46, p. 136
Zim Sala Bim : n° 27, p. 168
Zombi : n° 38, p. 143
Zorro : n° 49, p. 124

SOS AVENTURE

Adventure Builder System : n° 47, p. 114
Affaire (l') : n° 36, p. 150
Affaire Vera Cruz (l') : n° 30, p. 129
Age of Adventure : n° 39, p. 121
Alien : n° 21, p. 72
Alien Fires : n° 55, p. 94
Alternate Reality : n° 41, p. 123 n° 55, p. 96
Auge de Cristal (l') : n° 54, p. 104
Autovisuel : n° 37, p. 162
Aztec Tomb Revisited : n° 23, p. 89
Baratin Blues : n° 31, p. 129
Bard's Tale III : n° 55, p. 97
Bill Palmer : n° 51, p. 190
Borrowed time : n° 30, p. 128
Calixto Island : n° 31, p. 130
Canal meurtre : n° 35, p. 146
Captain Blood : n° 55, p. 102
Casque des forgerons (le) : n° 51, p. 94
Chimera : n° 52, p. 97
Cholo : n° 43, p. 100
Crapule (la) : n° 44, p. 85
Crash Garett : n° 51, p. 89
Dallas : n° 23, p. 91
Déjà vu : n° 33, p. 143
221B Baker Street : n° 44, p. 86
Dondra : n° 53, p. 101
Dossier Boerhaave : n° 38, p. 136
Dragonworld : n° 31, p. 131
Dream Zone : n° 53, p. 100
Dungeon Maker : n° 46, p. 130
Dugeon Master : n° 52, p. 96
Dungeon Système : n° 43, p. 101
Eternal Dagger (the) : n° 49, p. 119
Explora : n° 55, p. 100
Faery Tale Adventure (the) : n° 46, p. 132
Fourth protocol (the) : n° 28, p. 132
Femme qui ne supportait pas les Ordinateurs : n° 31, p. 128
Fer et flamme : n° 40, p. 124
Fétiche (le) : n° 40, p. 124
F.R.E.E. : n° 27, p. 163
Gateway (the) : n° 42, p. 128
Geste d'Artillac (la) : n° 29, p. 125
Gnome Ranger n° 50, p. 116
Golden Path : n° 44, p. 84
Guild of Thieves (the) : n° 45, p. 114
Han d'Oslande : n° 53, p. 102
Heure du serpent (les passagers du vent II) (l') : n° 42, p. 129
Histoire d'or : n° 37, p. 160
Hitchiker's Guide to the Galaxy (the) : n° 39, p. 122
Hollywood Hijinx : n° 44, p. 87
Incantation : n° 47, p. 115
Jinxter : n° 52, p. 94
Intrigue : n° 54, p. 105
Karma : n° 47, p. 112
King of Chicago : n° 40, p. 123
King Quest II : n° 32, p. 150
Knight Orc : n° 49, p. 120
Land of the Lounge Lizards (the) : n° 47, p. 113

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS *TILT*

A retourner à *Tilt*,
2, rue des Italiens
75440 Paris cedex 09

Je désire recevoir les numéros suivants :

_____

_____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par :

chèque ☐ mandat ☐ à l'ordre de *Tilt*.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

Las Vegas : n° 29, p. 123
Legacy of the Ancients : n° 45, p. 116
Lord of the Rings : n° 29, p. 122
Maître des ames (le) n° 50, p. 116
Manoir de Mortvieille (le) : n° 35, p. 148
Mandragore : n° 19, p. 72
Marque jaune (la) : n° 55, p. 92
Meurtre à grande vitesse : n° 23, p. 88
Meurtre sur l'Atlantique : n° 30, p. 132
Meurtres en série : n° 41, p. 124
Mindstone : n° 36, p. 152
Mur de Berlin va sauter (le) : n° 27, p. 162
Murder on the Mississipi : n° 34, p. 151
Night and Magic n° 50, p. 115
Nine Princes in Amber : n° 38, p. 138
OO Topos : n° 33, p. 142
Oxphar n° 50, p. 114
Orphée : n° 29, p. 124
Passager du temps (le) : n° 42, p. 130
Passagers du vent (les) : n° 55, p. 99
Pawn (the) : n° 32, p. 149
Perry Mason : n° 38, p. 137
Phalsberg : n° 35, p. 147
Phantasie : n° 32, p. 151 n° 41, p. 125
Pirates : n° 46, p. 129
Pirates of the Barbary Coast : n° 46, p. 128
Police Quest : n° 52, p. 95
Portal : n° 42, p. 131
Prophétie : n° 28, p. 134
Qin : n° 51, p. 90
Questron : n° 20, p. 78
Questron II : n° 54, p. 108
Quête du chevalier (la) : n° 28, p. 133
Realms of Darkness : n° 43, p. 102
Ripoux (les) : n° 49, p. 118
Return to Atlantis : n° 54, p. 106
Roadwar 2000 : n° 38, p. 139
Sapiens : n° 49, p. 120
Scoop : n° 22, p. 88
Shadowgate : n° 45, p. 117
Shard of Spring : n° 37, p. 159
Shogun : n° 34, p. 152
Silicon Dreams : n° 41, p. 122
Sinbad : n° 43, p. 102
Space Quest II : n° 52, p. 98
Sram : n° 35, p. 145
Sram II : n° 40, p. 122
Starflight 2 : n° 55, p. 98
Star Trek : n° 51, p. 88
Tanglewood : n° 51, p. 92
Taram et le chaudron magique : n° 33, p. 144
Tempête sur les Bermudes : n° 34, p. 150
Guild of Thieves (the) : n° 45, p. 114
Thétis : n° 37, p. 158
Three Musketeres (the) : n° 45, p. 115
Trilogie du temple d'Asphai (la) : n° 32, p. 152
Troll : n° 39, p. 120
Turlogh le rôdeur : n° 51, p. 93
Ultima IV : n° 54, p. 106
Ultima V : n° 55, p. 95
Uninvited : n° 34, p. 154
Vahalla : n° 15, p. 50
Voyager 10 : n° 55, p. 93
Waidor : n° 16, p. 54
Wizard's crown : n° 36, p. 151

TILT PARADE

Advanced OCP Art Studio (the) : n° 44, p. 56
Advenced OCP Art Studio (the) : n° 52, p. 40
Aegis Animator : n° 35, p. 60
Aegis Draw : n° 53, p. 45
Airball : n° 46, p. 76
Aliens : n° 40, p. 60
AMX Page Maker : n° 43, p. 69
Animator (the) : n° 35, p. 59
Application GEOS : n° 44, p. 57
Appolo 18 : n° 53, p. 42
Arche du Capitaine Blood (l') : n° 51, p. 71
Art Director : n° 43, p. 69
Art of Chess (The) : n° 55, p. 39
Artscribe : n° 45, p. 65
Artist (the) : n° 27, p. 62
Artist (the) : n° 52, p. 39
Artworx : n° 46, p. 77
Bivouac : n° 49, p. 72
Bob Morane Chevalerie : n° 51, p. 64
Buggy Boy : n° 55, p. 36
CAO : n° 30, p. 56
CAD 3D : n° 35, p. 61
CAD 3D 2.0 n° 50, p. 67
California Games : n° 49, p. 72
CAO 3D : n° 51, p. 67
Choplifter : n° 47, p. 70
Chuk Yeager's Advanced Flight simulator : n° 46, p. 78
Contrôle aérien : n° 29, p. 87
Dambusters (the) : n° 24, p. 48
Degas : n° 32, p. 52
Degas Elite : n° 39, p. 53
Defender of the Crown : n° 40, p. 58
Deluxe Music : n° 41, p. 60
Deluxe Music Construction Set : n° 53, p. 48
Deluxe Paint : n° 32, p. 54
Deluxe Paint II : n° 53, p. 44
Deluxe Video Construction Set : n° 38, p. 58
Destroyer : n° 54, p. 44
Digitaliseur : n° 36, p. 56
Digitaliseur VIDI : n° 40, p. 59
D.P Slide : n° 34, p. 69
Destroyer : n° 39, p. 54
DTP PAO : n° 47, p. 71
Eco : n° 53, p. 49
Echosoft : n° 42, p. 60
Elite : n° 29, p. 89
Emerald Mine : n° 54, p. 45
Exeldrums : n° 26, p. 53
Exelpaint/Exelmouse : n° 30, p. 57
Expert (l') : n° 33, p. 62
Explorateur III : n° 38, p. 59
Fantavision : n° 34, p. 66
Fire Power : n° 51, p. 65
Game Maker : n° 32, p. 55
Gee Bee Air Rally : n° 52, p. 34
Gemdraw : n° 24, p. 49
Giganoid : n° 54, p. 48
Graphic Adventure Creator : n° 36, p. 54
Graphic Studio : n° 41, p. 62
Graphic Studio (The) : n° 55, p. 40
Great Giana Sisters : n° 55, p. 42
Gunship : n° 42, p. 58 n° 54, p. 43
H.M.S. Cobra : n° 39, p. 55
Infiltrator : n° 38, p. 60
Instant Music : n° 37, p. 68 n° 54, p. 51
Iznogoud : n° 51, p. 70
Jet : n° 30, p. 59 n° 54, p. 47
Kennedy Approach : n° 28, p. 52
Light Pen : n° 29, p. 86
Little Computer People : n° 28, p. 51
Lorigraph : n° 28, p. 50
Lunar Explorer : n° 42, p. 59
Mach 3 : n° 50, p. 66
Magic Sound : n° 52, p. 38
Midi Maze : n° 51, p. 66
Mortville Manor : n° 45, p. 64
Movie Maker : n° 33, p. 59
Music Pro : n° 51, p. 69
Music Studio : n° 41, p. 61
Music Studio (the) : n° 37, p. 70
Music Studio G7 : n° 32, p. 54
Music System (the) : n° 31, p. 49
Music Writer : n° 25, p. 54
Nebula : n° 44, p. 56
Newsroom (the) : n° 24, p. 46

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H

BOUTIQUE MICRO
42, RUE LAMARTINE
75009 PARIS
Tél:48.78.11.65
Véritable spécialiste de l'AMIGA depuis 2 ANS

Métros: CADET NOTRE DAME DE LORETTE

MAD C'EST L'AMIGA

SYSTEMES

A500 (UNITE CENTRALE 512KO+3"1/2+SOURIS)	4720 FRANCS
A500C (A500+MONITEUR COULEUR A1084)	7490 FRANCS
A2000 (UNITE CENTRALE RAM 1MEGA + 3"1/2 + SOURIS)	11590 FRANCS
A2000/SM (A2000 + MONITEUR COULEUR A1084)	14790 FRANCS
A2002+ (A2002 + A2052 2MEGAS INTERNE + MONITEUR HAUTE PERSISTANCE A2080)	21490 FRANCS
A1084: Moniteur couleur Haute Définition	2950 FRANCS
A2080: Moniteur Haute persistence	4490 FRANCS

MONTAGE SUR PLACE DE TOUTE CONFIGURATION SELON LES BESOINS ET TEST DE BON FONCTIONNEMENT

MAD C'EST ENCORE L'AMIGA

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

PERIPHERIQUES CONSTRUCTEURS

A1010 3"1/2 EXT	A2010 3"1/2 INTER.	A501 512K A500	A2052 2MEGS A2000	KIT PC XT CARTE + 5"1/4	A2090+ST506 CONTROL. + 20MEGS	A2092 + ST506 CONTROLE. + 20MEGS PC	A520 A2052 VIDEO PAL
2090	1 640	1095	3540	5600	6150	6150	190 899

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

LECTEUR CUMANA 3"1/2 DF	GENLOCK PAL/ SECAM FR	CAMERA HV 720 +OBJ.	ENCODEUR SATELLIT PAL	STATIF ROHEN 2 REFL.	PERFECT SOUND DIGITAL
1690,00	3490,00	4300,00	2590,00	1839,00	899,00
MPS 1500 COULEUR AIGUILLE	SHARP JX 720 ENCRE	NEC P2200 24 AIG.	MPS 1200 9 AIG. N/B	SCREEN SHOOTER PHOTO	EMULAT MINITEL ARCHOS
3390,00	16590,00	4990,00	2090,00	3390,00	890,00

MAD C'EST TOUJOURS L'AMIGA

DISKETTES 3"1/2 A PARTIR DE 100 F./10 DF DD

SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

GRAPHICS/VIDEO		SON/MUSIQUE		DIVERTISSEMENT	
DPAINT II	700	DELUXE MUSIC	700	KING CHICAGO	319
DVIDEO 1.2	700	SONIX	690	THREE STOOGES	360
DIGIPAINT	630	DYNAMIC DRUMS	NC	DEFENDER COWN	360
PHOTON PAINT	940	AUDIO MASTER	NC	INTERCEPTOR	NC
VIDEOSCAPE	1549	LANGAGES ET UTIL.		MARBLE MADNES	199
CAO 3D	1490	LATTICE 4.0	1990	CHESSMASTER 2000	199
SCULPT 3D	899	PROPIMAT	NC	FERRARI FORMULA	361
ANIMATE 3D	1480	MARAUDER II	379	TEST DRIVE	349
BUTCHER	339	PACK BUREAU	2990	BARD'S TALE	349
DIGIVIEW	1995	DATAMAT	495	FLIGHT SIMULA.	399
PAGEFLIPPER	630	SUPERBASE PRO	2490	JET	399
TVTEXT	859	MAXIPLAN	NC	SCENARY OEUROPE	NC
PROVIDEO	2500	PRO. PAGE	3690	OB AIR RALLYE	350
VIDBO TITLE R	1400	TEXTCRAFT +	300	ALT. REALITY	310
THE DIRECTOR	679	VIZAWRITE	1490	AAROH	210

MAD C'EST FOU !!!

JOYSTICK A PARTIR DE 70 F

MAD ET LE SERVICE - CHARTE MAD'CARD: *150 Disquettes référencées FREEWARE ET SHAREWARE en duplication gratuite au magasin.*
-Assistance HOTLINE ou la solution rapide à tous les petits problèmes d'utilisation par téléphone.
-Des tarifs préférentiels et des remises aux adhérents MAD'CARD
-L'OFFRE "7 JOURS DE DROIT A L'ERREUR"
-Adhésion gratuite au service MAD'CARD .

TOUTES LES SOLUTIONS CREDIT Y COMPRIS PAIEMENT EN 3 FOIS SANS FRAIS

PROMO MAD
AMIGA 500 +PERITEL + A501 + A1010
6990 F.

BON A RETOURNER A MAD 42, RUE LAMARTINE- 75009 PARIS
NOM:..... PRENOM:.....
ADRESSE:.....

☐ Envoyez moi ma MAD'CARD; ci-joint une photo et 2 timbres à 2,20F.

☐ Envoyez moi par retour votre catalogue ainsi que votre tarif général.

EDUCAMIGA
AMIGA 2000 + A1084 + KIT PC 12990 F.
RESERVE E.N.

DIDIER

Newsroom Pro (the) : n° 44, p. 58
Néochrome : n° 32, p. 52
North Sea Helicopter : n° 31, p. 51
Obliterator : n° 55, p. 38
Opération Mercury : n° 25, p. 52
Paint Works : n° 35, p. 62
Pluspaint Couleur : n° 45, p. 66
Pluspaint ST : n° 40, p. 60
Passagers du vent (les) : n° 39, p. 52
Photo : n° 27, p. 63
Platoon : n° 53, p. 46
Port of Call : n° 54, p. 46
Print Master : n° 38, p. 58
QL Peintre : n° 30, p. 58
Quantum Paint : n° 52, p. 38
Quedex : n° 51, p. 66
Racter : n° 42, p. 60
Ready Set Go : n° 29, p. 88
Radio Controlled Flight Simulator : n° 25, p. 53
Re Bounder : n° 50, p. 68
Red Arrows : n° 27, p. 64
Return to Genesis : n° 55, p. 41
Road Wars : n° 53, p. 50
Science Toolkit : n° 34, p. 67
Sculpt 3D : n° 54, p. 50
Silent Service : n° 35, p. 60
Sili Pack : n° 52, p. 37
Skate or die : n° 52, p. 36
Sonix : n° 46, p. 76
Soundsoft : n° 42, p. 60
Starring Charlie : n° 55, p. 37
Star Trek : n° 36, p. 55
Starship Andromeda : n° 33, p. 61
Studio : n° 37, p. 69
Superski : n° 55, p. 44
Synthesoft : n° 42, p. 60
Système Expert : n° 43, p. 70
Tau Ceti : n° 31, p. 49
Terrorpods : n° 49, p. 73
Thexder : n° 55, p. 43
Tonic Tile : n° 45, p. 66
Toy Shop (the) : n° 49, p. 74
Trail Blazer : n° 37, p. 68
Train (the) : n° 53, p. 43
3D Studio : n° 41, p. 60
Turbo Basic : n° 47, p. 73
Turbo CAD 3D : n° 47, p. 70
U.M.S. : n° 53, p. 47
Vampire Killer : n° 43, p. 68
Vol solo : n° 31, p. 50
Wanderer : n° 33, p. 60
Wargame Construction Set : n° 54, p. 49
Warlock's Quest : n° 54, p. 42
Wrestling Micro League : n° 51, p. 68
Xenon : n° 52, p. 35

TOUJOURS DISPONIBLES

Le **Spécial Amstrad** du numéro de juin 87 vous propose :
• des périphériques (imprimantes, drives, modems) pour toutes les bourses
• des tableurs, traitements de texte, gestions de fichiers...
• tous les softs de jeux d'aventure, action, simulation...
• des langages, listings, livres, pour aller plus loin avec votre *Amstrad*
• ET, en exclusivité, le test longue distance des *PC*, *CPC* et *PCW* le plus dur de toute l'histoire de la micro !

Le **Spécial Compatibles PC** du mois d'octobre 87 avec, au sommaire :
• 20 profils d'utilisateurs types
• 20 configurations idéales
• des tests pour mieux définir vos besoins, mieux choisir votre *PC*
• tous les points de vente
• les pièges à éviter
• les questions à poser
• dessin, architecture, musique, jeux, P.A.O., découvrez mille usages pour votre *PC*
• périphériques, langages, programmation pour maîtriser sans peine l'univers *PC*.

Le **Spécial Amstrad** du mois de décembre 87 vous propose :
• des jeux, plus de 550 softs et des centaines de photos d'écran
• le shopping, tous les cadeaux des Amstradistes fous
• un bilan : faut-il encore acheter un *CPC* ?
• une nouvelle exclusive signée Pépé Louis
• le combat du *PCW* contre le Videowriter
• le match du *PC Amstrad* face à ses rivaux

Atari ST/Amiga : le match en vente (35 F) depuis le 27 février 1988. Au sommaire de ce numéro :
• Le match *Atari ST - Amiga*.
• Enquête boutiques : comment un novice est accueilli par certains revendeurs.
• Microloisirs : les logiciels de jeux sur *ST* et *Amiga*, avec les photos d'écran.
• Création graphique et musicale : *ST* et *Amiga* ne se valent pas.
• Éducatifs : *ST* nettement mieux servis.
• Les utilitaires : émulateurs, traitement de texte et PAO, tableurs, gestions de fichiers.
• Programmation et langages, etc.

Ce nouvel hors-série dévoile les atouts des *ST* et des *Amiga* ainsi que leurs faiblesses. Depuis le 31 mai 1988, ***PC facile***, 35 F.
• Comment choisir votre *PC*.
• Les quinze meilleurs rapports qualité/prix de l'année.
• Initiation : traitements de texte, tableaux, dessin, musique, architecture : cent logiciels indispensables.
• Comment établir votre budget micro.
• 250 nouveaux jeux.

36-15 TILT
RUBRIQUE P.A.

Gratuit, rapide.
Passez vos annonces sur Minitel.

VENTES

AMSTRAD

Vends CPC 6128 couleur, t.b.é. + joystick + prgs + docs. + série Amstrad magazine et CPC. Prix : 3 000 F. **Simon MOURIER, 102, rue du Faubourg-Poissonnière, 75010 Paris. Tél. : 42.82.01.45.**

Vends CPC 464 mono + DD1 + 256 k + MP1 + souris + livres et revues + nbrx logiciels K7 et disq. Le tout t.b.é. : 4 800 F à débattre. **Claude WARSCHAWSZKI, 19, rue de la Liberté, 91480 Quincy-sous-Sénart. Tél. : 69.00.35.16.**

Vends Amstrad 6128 couleur sous garantie + joystick + nbrx jeux + revues. Le tout : 3 000 F (en espèce si possible). **Alain LE CAM, 3, rue Paul-Éluard, appt 7, 93000 Bobigny. Tél. : 48.31.86.16.**

Vends Amstrad (t.b.é.) CPC 6128 couleur + souris + 40 disq. + 15 log. + doubleur + livres. Le tout : 4 000 F. **Maxime LESGUILLIER, 5, rue Lebon, 75017 Paris. Tél. : 46.72.17.86 ou 33.51.08.46 (après 20 h).**

Vends disq. originaux pour CPC : Tony Truand : 40 F, Commando : 40 F, Who Dares Wins 2 : 50 F, le 5e Axe : 40 F, Arkanoid : 60 F, Impossible mission : 60 F. **Arnaud FRASCONE, appt 467, bât. D 1, 3, rue du Maine, 2e allée, 60000 Beauvais. Tél. : 44.05.89.14.**

Vends CPC 464 monochrome + 20 originaux (Side Arms, Rygar, Imagine, Arcade, Mirage Imager, Speed King, Hits) + livre Basic + listings. Le tout : 2 000 F. **John BOURGEOIS, 3, rue Ghesquière, 59212 Wignemies. Tél. : 27.54.30.19.**

Vends jeux originaux (disquette) Amstrad 50 F chaque. **Thierry TOURNEUR, 45, rue Gambetta, 37220 L'Ile Bouchard. Tél. : 47.58.58.83.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux + joystick + souris AMX + livres. Prix : 4 900 F sous garantie et vends lecteur 5 1/4 Jasmin (Amstrad) : 1 750 F. **Arnaud DELEVOYE, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39.64.36.35.**

Urgent ! Vends Graphiscope II pour Amstrad CPC 6128, 664 et 464. **Rodolphe QUIDEVILLE, 5, route de Louye, 27710 Saint-Georges Motel. Tél. : 37.43.58.73.**

Vends Amstrad PC 1512 double lecteur de disquette + moniteur coul. + souris + nbrx log. + livres + revues. Le tout cédé à : 6 000 F. **Mme BIGNOLLES, 22, rue de la Grande-Brière, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.43.72.80.**

Vends sur CPC originaux disq. : Arkanoid, Barbarian, Cybernoid, Out Run, Sapiens, Crasy Cars, etc. **Sébastien LOUVEAU, 8, allée des Missionnaires, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 30.58.39.89 (après 19 h).**

Vends CPC 464 monoch. sous gar. (6-8-87) + Datacorder + nbrx jeux + manettes + doubleurs + revues + cadeaux + console Atari 2600 + 4 cart. Prix : 2 000 F. **Julien BEERNAERT, 100, chemin de Vallongue, 83920 La Motte. Tél. : 94.70.25.60.**

Vends CPC 664 coul. + DMP 2000 + Scanner, synthét. parole, crayon optique + 73 logiciels + magnéto K7 + joystick : 5 900 F. **Christian PAJOT, 47, rue Étienne-Marcel, 75001 Paris. Tél. : 45.08.14.89.**

Vends jeux pour CPC 6128 : Ikari, Scoo Bidoo, Nemesis, Tau Ceti, Commando, Slap Fight, etc. Prix à discuter : 90 F. **Cédric SELLIER, 15, rue du Général-Cordonnier, 92200 Neuilly. Tél. : 47.45.30.90 (vers 19 h).**

Vends Amstrad CPC 6128 moniteur coul. + joystick + lect. K7 + 20 disq. de jeux, état neuf très peu servi : 3 000 F. **François COLLIGNON, 1, square Poussin, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.55.44.33.**

Vends Amstrad CPC 6128 monit. coul. neuf : 2 500 F. **Tél. : 48.91.68.29 (le soir ou w.e.).**

Vends CPC 464 t.b.é. + Péritel + livre « A la découverte de l'Amstrad » + 23 Amst. mag. + Tilt spécial Amstrad + env. 10 jeux. Le tout pour : 1 600 F. **Frédéric ELBAZ, 75, avenue Louis-Dequet, 78 Tremblay-les-Gonesse. Tél. : 48.60.97.12.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur t.b.é. + magnéto K7 + 10 jeux + disq. + emballage d'origine + doc. + discology 2990. Vends également jeux. **Jérôme ABERLENC, 8, rue Boutreux, 49290 Chalons-sur-Loire. Tél. : 41.78.00.81.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + magnéto K7 + 2 manettes de jeu + nbrs disq. Le tout t.b.é. : 3 800 F. **Fabrice BEAUCHÊNE, 197, avenue du Gal-Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.76.92.05.**

Vends CPC 6128 coul. (t.b.é.) avec nbrx log. récents (Rénégade, Advanced, OCP Art Studio, Discology, etc.) + 1 joystick (Speed King) + nbrs revues (Tilt...). Valeur : 4 700 F, laissé pour : 3 200 F (1987). **Sébastien PHILIPPART, 5, rue du Val-de-Loir, 28220 Montigny-le-Gannelon. Tél. : 37.98.44.30.**

Vends Amstrad PC ÈGA 1640 D 20 : 12 000 F. Sprint : 1 000 F. WS 1512 : 500 F + nbrx jeux pour PC. **Philippe QUEVAUVILLIERS, 4, rue Frédéric-Chopin, 78100 Saint-Germain. Tél. : 30.61.54.12.**

Vends Amstrad CPC 6128 en fév. 88, t.b.é. + 27 disq. (nbx jeux + log. d'Assembleur + livre graph. Le tout : 4 300 F. **Jérôme GUINEZ, 46, rue de Normandie, Toisley, 27320 Nonencourt. Tél. : 32.58.27.76.**

Vends Oric Atmos + Amstrad 664 + Sinclair + QL + accessoires et livres. **Thomas, 75, rue du Temple-de-Biosne, 35136 Saint-Jacques-de-la-Lande. Tél. : 99.31.21.51.**

Vends CPC 6128 + 30 disq. (nbrx jeux) + manette Konix + livres (M.A.N. 10 et 15. Garantie jusqu'au 21-7-89. Prix : 3 900 F à débattre (sur Paris). **David ARBUZ, 33, rue des Alouettes, bât. C, 75019 Paris. Tél. : 42.05.18.06.**

Vends CPC 6128 monochrome + manuel + joystick + jeux, état 86. Prix intéressant à débattre. **Véronique GUEGAN, 262, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 45.58.17.62.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur (année 87) + 36 jeux + utilitaires + 1 joystick, très bon état, prix : 3 800 F. **Silvère BARUT, lotissement Mont d'Aranc, 01110 Hauteville Lompnes. Tél. : 74.38.58.89.**

Vends PC 6128 coul. + lecteur K7 + cordon Superpaint + Class, Leader Board + Konamic Hits + Nécromancien, le tout pour 3 500 F, prix ferme ! **Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue Marcelin Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.85.14.**

Vends CPC 6128 + moniteur + nbx jeux + housses + revues + 10 jeux K7 originaux, (l'ange de cristal, news) + rallonge : 450 F + cadeaux : filtre. **Madeleine BRIFFAUT, hameau de Liacanti, 20137 Porto-Vecchio.**

Vends jeux CPC 6128 disq. : Mask, Mask 2, Ethnos, Captain America, Millions 3, Cobra, Indiana, Jack 2, Wizball, Renaud, Hitpak, Gold 2 : 70 à 110 F, à débattre. **Jean-Michel VALSEMEY, 28, rue Malhere, 27170 Beaumont-le-Roger. Tél. : 32.45.29.53.**

Vends CPC 664 (6128) monochrome + 35 disquettes : nombreux jeux (Ikarie Warriors, Druid...), utilitaires (discologie), 1 750 F. **Eric CONSOLINO, 133, résidence le Petit Lac, 13480 Calas. Tél. : 42.69.11.57 (après 17 h).**

Vends C 128 + drive 1570 + magnéto + 2 joysticks + nombreux jeux sur K7 et disq. + boîte rangement disq. + revues, le tout 5 500 F. **Alain CHOLLET, 6, rue de Bruxelles, 79100 Thouars. Tél. : 49.96.28.85.**

Vends CPC 6128 mono + interface TV + imprimante DMP 2000 + 25 disq. vierges + livres, peu servis, prix : 3 500 F. **Philippe ROSSEL, 20, avenue des Allies, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.10.45.12.**

Vends CPC 6128 coul. ex. état + lect. 5 p 1/4 + joystick + 20 disqs (utili. + jeux) + housses + livres + boîtier rangement, disquettes : 4 000 F. **Daniel PADOIN, 17, rue des Marguettes, 75012 Paris. Tél. : 43.44.83.37 (après 20 h).**

Vends CPC 6128 coul. exc. état + lect. 5 p.. 1/4 + joystick + 20 disques (util. + jeux) + housses + livres + boîtier rangement disquettes : 4 000 F. **Daniel PADOIN, 17, rue des Marguettes, 75012 Paris. Tél. : 43.44.83.37, après 20 h.**

Vends CPC 6128 couleur + joystick + housse + jeux et utilitaires : 300 F. **Nicolas SAFFON, Montclar-Lauragais, 31290 Villefranche-de-Lgais. Tél. : 61.81.65.50, après 19 h.**

Vends CPC 464-mono. + housses + joystick + nbrx jeux (en K7) : 1 500 F ; ext. 64 K (DKT) synthétiseur voc. SS A-1, MP-2 F. lect. DK-DD. 1- + DK à débattre (bon état). **Gérald MOËNNER, 1, rue du Tinduff, 29200 Brest.**

Vends utilitaires CPC 6128 ODDJOB, Discology, Hercule : 70 F 1 ou 190 F 3 + frais d'envoi et Master Save, Turbo 350 F 1 ou 80 F 2 + frais d'envoi. **Renaud SANCHIS, 8, place du Général-Duval, 30220 Aigues-Mortes.**

Vends CPC 464 + moniteur couleur + DDI 1 + livres + nombreux jeux sur disquettes et K7 + revues. Prix : 3 500 F ou échange contre Atari 520 ST couleur. **Nicolas GODEFROY, 3, Hameau des Cèdres, 77185 Lognes. Tél. : 60.17.78.23, après 18 h.**

Vends CPC 6128 couleur sous garantie + nbx jeux (Prohibition, Grysor, etc.) + joystick + revues + housse. Le tout : 3 500 F. **Maryène LEBRETON, 12, rue Antoine-Bourdelle, 94400. Tél. : 46.78.01.47.**

Vends Amstrad PC 1512 couleur, acheté le 16/3/88 + manette avec carte + 17 jeux, très peu servi, état neuf. Prix : 6 500 F. **Nils JORGENSEN, 16, rue des Bergeronnettes, 78650 Beynes. Tél. : 34.89.37.38.**

Vends Amstrad CPC 6128 + imprimante GLP Centronics + adaptateur TV + traitement de texte + utilitaires + jeux, 3 000 F le tout. **Eric MONNIER, 60 *bis*, bd du Maréchal-Joffre, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.61.82.33.**

Vends Amstrad CPC 664 + joystick + nbx jeux + livres + revues (moniteur mono). Prix : 2 200 F (à débat.). **David GONCALVES, 39, rue de la Noyera-Cidex 354, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.43.14.**

Vends pour CPC : boîtes de rangement disc., 5, 25 p ; revues ; R.A. Base ; 10 computeur, Hits 3 ; notices ; programmation en assembleur. **Thierry NEYRIAL, 6, rue du 11-Novembre, 63510 Aulnat. Tél. : 73.60.36.72.**

Vends Amstrad PC 1512 DD couleur t.b.é. (février 87) + souris + nombreux logiciels (jeux et utilitaires) + livres + revues : le tout cédé à 6 000 F. **François CHEVALIER, 22, rue de la Mérantaise, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : 30.43.72.80.**

Vends Amstrad CPC 464 mono ou couleur + nbx jeux et utilitaires + bibliographie importante, 1 600 F ou le tout 2 500 F. **Pierre-Olivier CAUMEL, 2, route de Versailles, 78150 Rocquencourt. Tél. : 39.54.34.17.**

Vends Amstrad CPC 464 + drive DDI 1 + jeux + joystick + livres et revues. Le tout : 4 500 F. **Mathias JACQUEMOIRE, 65, rue George-Sand, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.01.87.**

Vends CPC 6128 monochrome + 15 jeux. Prix à débattre. **Jérôme BARTHELEMY, cité le Parc, impasse de Londres, bt A2, appt 82, 31100 Toulouse. Tél. : 61.40.90.84.**

Vends CPC 464 couleur + lecteur DDI (achetè fév. 88) + 2 manettes + jeux (50 K7/DK) + revues + livres d'emploi. Le tout : 4 000 F. Urgent. **Christophe MARTIN, rue Saint-Martin-Est, 02570 Chézy-sur-Marne. Tél. : 23.82.81.79.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + manuel d'utilisation + joystick + 70 jeux et utilit. (très récents) encore sous garantie : 3 500 F ; t.b.é. **Gwenael JACOB, 34, rue Bonaparte, 75006 Paris. Tél. : 43.54.58.31.**

Vends CPC 128 Qwerty couleur + imprimante DMP 2 000 + livres + lecteur K7 + crayon optique + disquettes et plus : 5 000 F, tout en très bon état. **Julien ROBBE, 15, rue de la Tuilerie, 77370 Nangis. Tél. : 64.08.27.31 (h. des repas).**

Vends CPC 6128 couleur + nbx jeux (Crazy Car, Discology, Bobble, etc.), revues Tilt (17) + 2 joysticks + doubleurs, + livre, le tout : au plus offrant. **David GAUTHIER, Colayrac-Saint-Cirq « Caouna » 47450. Tél. : 53.87.51.10.**

Vends Amstrad Strad CPC 464 avec lecteurs disquettes 3 p. + nombreux jeux (Pink, Panther, Hurlement, Exit, etc.) + joystick + revues (Amsta, Magamstrad 100%. Prix : 4 500 F **Julien BONNY-SWIATEK, 32, rue Saint-Bris, Vomon, 33140 Pont-de-Lamaye. Tél. : 56.30.21.07.**

Vends Amstrad CPC 6128 moniteur couleur + joystick + 50 disks. 3 700 F. **Antoine FRANCESCHINI, 51, rue Saint-Placide, 75006 Paris. Tél. : 45.48.33.08.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + joysticks + nbx jeux + revues + manuel + emballage origine : état neuf. Le tout pour 3 500 F. **Nicolas VANDENBULCKE, 70, allée du Haut, 95670 Marly-la-Ville. Tél. : 34.72.65.88.**

Vends nbx jeux et util. pour CPC. Petits prix avec ou sans disc. Synthé vocal + logiciel. A débattre. **Denis RUDEN, 30, rue Lisbonne, 47000 Agen (H.R.). Tél : 53.98.01.14.**

Vends Amstrad 6128 coul., t.b.é. + joystick + nbx jeux (Fis, Game, Oven, Sentinel) + utilitaires (Disco, Adv. Music System) + livres. Prix : 3 500 F. **Gilles D'ANDREA, 33, rue de Callong, 11500 Quillan. Tél. : 63.20.09.77.**

Vends Amstrad CPC 664 monoch. t.b.é. (86) + nbx jeux + utilitaires + joystick (jeux originaux), valeur plus de 6 500 F. Sacrifié à 2 500 F. **Tristan CHABREDIER, 5, rue Duglescilin, 34000 Montpellier. Tél. : 67.92.04.41.**

Vends Amstrad PC 1512 DD monochrome sous garantie + logiciels + revues 614 Ko. Prix : 5 800 F (possible payer en trois fois). **Pascal VANZATO, aile sud des Ministres, château de Versailles, poste 315. Tél. : 39.50.58.32, heures de bureau.**

Vends Amstrad 464 couleur + drive DDI + 100 jeux sur disk et K7 + revues + manettes : 3 100 F ou vends séparément : drive DDI : 1 400 F ; CPC 464 : 1 900 F. **Bruno BERGER, 47, rue du Général-Leclerc, 95210 Saint-Gratien. Tél. : 34.17.36.46.**

Vends Amstrad 6128 écran couleur + joystick + 40 disquettes (jeux, utilitaires) + manuel, t.b.é., le tout pour 2 970 F. **Frédéric AUSSILLOU, chambre 506, foyer Aljt, 74, rue Alfred-Labrière, 95104 Argenteuil Cedex. Tél. : 26.08.46.55.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur, exc. état (10 heures d'utilisation) sous garantie (2 ans) + joystick + 60 jeux + nombreux magazines : 2 500 F. **Philippe THIRY-BASTIEN, 9, route de Montmort-Fromentières, 51210 Montmirail. Tél. : 26.81.62.36.**

Vends Amstrad PC 1512 simple drive couleur + très nombreux logiciels de jeux et d'utilitaires + 2 boîtes de rangement, la carte joystick et la malette, les housses, les livres et les magazines. Vendu : 6 900 F ; valeur actuelle : 12 000 F. **Stéphane HUANG, 31, rue des Petites-Écuries, 75010 Paris. Tél. : 42.46.98.10.**

Vends disks 3 pouces, vends Amstrad MGZ n° 1 à 28 : 40 F ; Amstrad n° 4 : 25 F ; Amstradebdo n° 7 : 20 F. Port Franco. **Renaud BOUCHACOURT, 85300 Challans. Tél : bur. : 51.68.04.91 ; dom. : 51.35.04.09.**

Vends disks 3 pouces (prix correct). Vends Amstrad MGZ n° 1 : 35 F ; Amstrad n° 4 : 30 F ; Amstradebdo n° 7 : 20 F. Port franco (si absent, laisser n°). **Renaud BOUCHACOURT, chemin du Maréchau, 85300 Challans. Tél : bur. : 51.68.04.91 ; dom. : 51.35.04.09.**

Vends Amstrad G 128 + imprimante DMP 2000 + 50 originaux. L'ensemble ou séparément. **Jean-Luc POUSTACROUILLE. Tél. : 47.97.67.99.**

Vends Amstrad 6128 coul. + imprimante DMP 1 + synthé vocal + joystick + nbx jeux (F 15, Sentinel) + utilitaires (Disco, TMS) + livres. Prix : 4 500 F. **Gilles D'ANDREA, 33, rue de Callong, 11500 Quillan. Tél. : 68.20.09.77.**

Vends Amstrad 6128, t.b.é. (87) + 2 joysticks + 106 jeux + disqs neufs + stylo optique + Books cadeau : magnéto + jeux. Valeur : 9 000 F, cédé 4 500 F. **Philippe BOBIS, 14, rue Victor-Hugo, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.57.01.**

Vends 6128 couleur + joystick + jeux + utilitaires divers : 3 000 F. **Claude DEROGNAT, 9, rue du Vercors, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.01.35.**

Vends CPC 464 couleur + lecteur disquette + nbx programmes + lecteur cassette + 2 joysticks + docs + Tilt. Le tout : 2 500 F. **Arnaud CHRISTEN, 6, parc de Beauregard, 91330 Yverres. Tél. : 69.48.14.94.**

Vends CPC 6128 couleur excellent état (87) + 20 disquettes de jeux avec utilitaire + revues : 3 800 F. Tél. (tous les jours après 18 h). **Emmanuel PASTEL, 29, rue du Haut-de-Tilly, 54210 Saint-Nicolas-de-Port. Tél. : 83.46.75.45.**

Vends CPC 6128 couleur + housses + 170 progr. originaux + 2 joysticks + filtre/écran + divers. Valeur neuf : 15 000 F, proposé pour 3 500 F. **Frédéric DUVARRY, 18, rue Lakanal, 75015 Paris. Tél. : 42.50.52.84.**

Vends K7 pour Amstrad CPC 464. Vends jeux pour Vectrex (Cosmics, Crash, Hyperchase, Blitz...) **Stéphane DANNENHOFFER, 8, rue du Héron, 67460 Souffelwe-Eyersheim. Tél. : 88.81.97.17, aux heures de repas.**

CPC 6128. Vends crayon optique avec log. : 150 F et disk jeux : 60 F. Liste sur demande. **Sylvie MICHEL, Stagnola, Isolella, 20166 Porticcio.**

Vends Amstrad 6128 couleur + 29 disquettes (jeux originaux + vierges) + souris AMX + cordon K7. Très bon état : 4 500 F (30 km Lyon). **Joseph BARRAUD, Le Bonnard, Frontonas, 38290 La Verpillière. Tél. : 74.94.41.96.**

Vends original de Marche à l'ombre avec foulard et jaquette : 150 F, disquette Amstrad. **Franck MICHAUX, 22, rue Salvator-Allende, 80130 Friville-Escarbotin. Tél. : 22.30.12.58.**

Vends Amstrad CPC 464 coul. + DDI + 25 disq. (news) + nbrx jx K7 + joy. Speed King + nbrses revues. Le tout t.b.é. : 3 500 F (à déb.). **Fabrice BEAUCOURT, 12, allée du Bois-Moussu, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 60.05.40.24 (après 18 h 30 sem.).**

APPLE

Vends Apple II c 384 Ko, jamais servi + moniteur mono + souris + stand + sac de transport + Appleworks + Péritel. Prix à débattre : 3 800 F. **Jean-Marc AUSSOUS, 6, square Esquirol, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.19.09.**

Vends Apple II e, 28 K + 80 col. + moniteur vert apple + joystick + 2 drives + Z 80 + souris + Mouse paint + livres et logiciel : 4 700 F, tél. n./b. 29 cm : 500 F. Achète Amiga 500 : 1 000 à 1 500 F maxi. Recherche contacts II GS. **Christian LI, 82, rue des Meuniers, 75012 Paris. Tél. : 43.54.31.76.**

Vends Apple II e + 2 lecteurs + moniteur monochrome + joystick + nbx programmes (jeux et utilitaires). Prix : 3 500 F. **Eric GUIFFARD, 44, rue de Chanzy, 92800 Asnières. Tél. : 47.90.35.47 (après 19 h).**

Vends Apple II Europlus + drive + monit. coul. + 12 K + nbx jeux. Super prix : 3 000 F ou UC : 1 000 F ; monit. coul. : 1 200 F ; drive : 500 F, jeux : 1 000 F. **Stéphane LEHNERT, 24, promenade Maxime-Gorki, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.26.52.**

Vends Apple II + compatible avec moniteur + drive + Z 80 + doc. + nomb. bons logiciel + boîte rangement : 3 250 F. **Arnaud FRÉRET, 51 rue Jean-de-La-Fontaine, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.78.14 (le soir).**

Vends Apple 2 c + moniteur 2 c + support 2 c + softs + livres + souris + joystick + interface pour imp. LX 90 (+ 1 000 F). Le tout excellent état : 3 500 F. **Matthieu DURIS, 192, rue Championnet, 75018 Paris. Tél. : 42.28.47.98.**

Vends Apple II GS + moniteur + 2 drives + logiciels et carte mère Appel II GS complète. Le tout : 7 000 F (à débattre). Le tout neuf suite liquidation. **Jean-Jacques LE GOFF, Rue du Général Leclerc, 29160 Crozon. Tél. : 98.27.07.32.**

Vends Apple II GS + lecteur 3 " 1/2 et 5 " 1/4 + logs + joystick : 10 500 F. **Jean-Philippe LETOURNEUR, 5, rue de la Bergère, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 46.61.92.53.**

Vends Apple II bas prix + jeux + 2 lecteurs + moniteur + 2 drives. Echange jeux sur 520 ST. **Jacques TOMBE, 17, rue de Clery, 75002 Paris. Tél. : 42.33.46.04.**

Vends Apple 2 c + moniteur mono Apple + support + joystick + souris + lecteur externe + nbx logiciels + F 15 + FS + prise Péritel + nbx docs ; cédé à : 3 500 F. **Raphaël GOTHEIL, Rue de Bonnefamille, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.26.82 (après 20 h).**

Vends Apple II e + moniteur vert + drive + souris + nbx jeux dont : Sorceleries 1, 2, 3 ; Ultima 2, 3, 4. Liste sur demande. Prix : 7 00 F, le tout. Tél. : **Philippe CASTETS, 8, rue Jules-Simon. Tél. : 42.50.85.32.**

Vends Apple II e, 64 Ko + moniteur vert + 1 drive + joystick + pascal 1.2 + programmes jeux et utilitaires. Prix : 2 000 F. **Serge SAUBADINE, 161, rue Louis-Plana, 31500 Toulouse. Tél. : 61.23.98.16.**

Vends Apple II GS, 512 Ko + moniteur couleur + drive 5 1/4 + drive 3 1/2 + joystick + nbx softs. **Arnaud MEMMRUTH, 22, allée de Moulerens, 33170 Grandignan. Tél. : 56.89.02.90.**

Vends Apple II e 64 K + moniteur vert Apple 2 drive + joystick + nbx logiciels + livres. Urgent. Prix : 3 500 F. **Franck CHATRY, 97, avenue Roger Salengro, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : 46.61.84.11.**

Vends Apple II GS + écran + 2 drives + logiciel. Prix intéressant à débattre. Vends Atari 520 + pro. 24 ; Atari 1040 + pro. 24. **Pascal BÉLIARD, 44, rue du Bournard, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.15.55.**

Vends Apple II e 64 K + 2 drives + moniteur mono + carte 80 colonnes + joystick + nbx logiciels jeux et utilitaires. Prix : 3 000 F. **Renaud PARE, 78, rue Vaneau, 75007 Paris. Tél. : 45.48.46.14.**

Vends Apple II Microway + 1 lecteur + 1 cartouche couleur Péritel + 1 Joystick + 80 disq. (jeux, utilitaires) + nbx docs./livres. Prix : 3 000 F à débattre. Vends aussi disq. 5 1/4 : 5 F pièce. **Christophe MOREUX,8, sente St-Jouin, 78450 Villepreux. Tél. : 30.43.18.38.**

Vends Macintosh 512 K + 2e lecteur disq. + imprimante Image writer + logiciels originaux, état excellent, frais et garanti de port assurés. **Frédéric MARKARIAN, avenue de la Grande-Armée, résidence Laëtitia Bonaparte, 20000 Ajaccio.**

SOFTAGE

MAREE BASSE SUR LES PRIX

AMIGA

AMSTRAD

ATARI ST

COMMODORE 64

NOUVEAUTES

SEGA

ACCESSOIRES

PARTENAIRE AGREE

Club

TI 56

BON A DÉCOUPER

Titre : _____ Prix : _____

Titre : _____ Prix : _____

Titre : _____ Prix : _____

Titre : _____ Prix : _____

Total : _____

N° Ab. club Tilt : _____ Remise : _____

Port : 15

Contre remboursement 25 F C/R : _____

Type ordinateur : Total : _____

A retourner à SOFTAGE - BP 35 - 62101 CALAIS CEDEX

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

☐ Chèque ou Mandat lettre ☐ Contre remboursement

☐ Carte bleue

CB Date expiration : Signature :

P.A

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT. Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

Vends Apple II c 384 K + écran II c + support + souris + prise Péritel + sac + nbx logiciels + rangem. disq. + joy. Très bon état. Prix : 3 500 F. **Jean-Paul MEGRET, 18, boulevard de Grenelle, 75015 Paris. Tél. : 45.77.43.82.**

Vends Apple II c + moniteur mono support + souris + nbx logiciels + câbles + malette de transport + état neuf. Prix sacrifié : 2 800 F. **Franck ANDREINI, 77, avenue du Groupe-Morgan, Le Bellevue, 06700 St-Laurent-du-Var. Tél. : 93.83.16.38.**

ATARI

Vends jeux pour XL à prix sacrifiés (Leader Board' Stourn, Pirates of Barbary). Vds 800 XL + lect. K7 + drive 1050 : 2 000 F. Vente séparée possible. **Franck FLAMBART chez M. Pessin, La Bijude Saint-Gilles, 50180. Tél. : 33.57.78.69.**

Vends 600 XL + 64 K : 250 F + drive 1050 : 890 F (+ 100 log.) + doc. de périph. Prog. de jeu de 5 à 65 F. Vds 2600 VCS + 8 K7 : 800 F. **Cyril ANDRÉ, 10, rue de Bas-A-l'Heure, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.16.55.**

Vends 520 STF (nlles roms, lect. 1MO acheté le 29/03/88 + 2 joysticks + livre + tapis souris + jeux (Space Racer, Xenon, Ikari War.) : 3 200 F gar. 2 ans. **Philippe LUPTER, 1, allée de Cornouailles, 78200 Magnanville.**

Vends 520 STF : 2 200 F, avril 87. **Nicole ALINY, 8, rue Anciens-Béliers Rochefort, 78730 St-Arnoult-en-Yvelines. Tél. : 30.41.34.80.**

Stop affaire ! Cause achat 1040 STF, vends 520 STF (sous garantie) + livre du ST basic + 10 logiciels (Xenon, Eco, Mach 3, Cracked...) pour 2 500 F. **Victor VILLOSLADA, 4, rue du Labyrinthe, 91350 Grigny. Tél. : 69.21.98.37.**

Vends 1040 ST (sous garantie) unité centrale + nbrx log. 5 000 F à débattre ! Vente séparée possible (urgent). Cherche club sur XL... gratis. **Claude ALBRIEUX, 28, rue de Luvray, 91230 Montgeron.**

Vends 520 ST + moniteur coul. SC 1224 (tout sous garantie) + nbrx log. (Sub Battle, Test drive, Goldrunner II, Ikari Warriors...) + ST magazines : 5 350F. **Janine CHUPIN, 14, rue Edmund-Hillary, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.73.17.**

Vends originaux pour ST (Superski, Predator...) à 100 F cause vente de mon. ST. Cherche contact Amiga sur Lille. **Philipp VERBREKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vends Defender of the Crown original, 150 F incluant frais port pour Atari STF 520. **Richard VINÇONNEAU, CD 402 Sept-Un-Boutiers, 16100 Cognac. Tél. : 45.35.21.75.**

Vends 800 XL + lect. disq. 1050 + nbrx jeux (FS2, Karateka, Summer Games, etc.) + livres + disq. vierges + nbrx cadeaux : 1 500 F, vente séparée pos. **Pierre CORTIAL, 18, rue Pierre-Bérard, 42000 St-Etienne (Loire). Tél. : 77.37.47.68.**

Vends pour Atari ST, jeux originaux (Rogue, Championship, Wrestling), 100 F chaque. Vends livre « Le livre du lecteur de disquette » : 100 F. **Richard LEPREGASSIN, 94, rue Martre, 92110 Clichy. Tél. : 47.31.36.65.**

Vends moniteur coul. t.b.é. 1 200 F (Péritel) et imprimante MT85 (Atari...) 1 500 F (câble compris). Demander Fred : transport sans problème. **Frédéric MARKARIAN, avenue de la Grande-Armée, rés. Laëtitia-Bonaparte, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.20.27.15.**

Urgent ! Vends jeux disq. 800 XL à bas prix (Tomah., Silent Serv., Arkan., Gauntlet), cherche disq. vierges (25 F/10), vds Paddles (100 F) + moni. (500 F). **Jean-Olivier ANTOINE, rue des Cabrières, 13510 Eguilles. Tél. : 42.92.40.23.**

Vends 520 STF + souris + moniteur Amiga + joysticks + nbrx disq. avec notices : 5 000 F (donné) garanti encore 6 mois. A débattre. **Marc DHALEINE, 10, rue J.-Valles, 78130 Les Mureaux. Tél. : 30.99.50.73.**

Vends imprimante pour Atari ST : 804, 1 300F. Peu servi. Cartouche neuve cordon et papier. Cherche contact pour échange et idée en GFA et C. **Xavier BONNAFOUS, lieu dit le Delphi la Bastide St-Sernin, 31620 Fronton. Tél. : 61.84.98.17.**

Vends mon Atari 1040 ST + moniteur mono + log. + manette de jeu + jeux et utilitaires sous garantie : 5 000 F. **Stéphane. Tél. : 39.11.11.58 ou 39.11.57.12.**

Vends lecteur 3"1/2 (704 K) pour CPC, PC, Atari... : 600 F ; achète ou échange contre 1 écran mono 1224 pour Atari ST à débattre. **Ming TAING, Paris. Tél. : 42.41.24.71.**

Vends toutes mes disquettes 3"1/2 sur Atari ST. Rechercher moniteur HR à prix intéressant. Achète périph. Atari H.S. à bas prix. **Philippe FRANCK, 22, rue du Jardin-des-Tuileries, 57980 Diebling. Tél. : 87.02.80.33.**

Vends Atari 1040 STF (1/88). exc. état + nbrx logiciels (Dungeon Master, Out Run, Buggy Boy) : 4 300 F. **Christophe GUILLET, 4, rue Arthur-Rimbaut, bt 1, log. 7, 60000 Beauvais. Tél. : 44.02.22.01.**

Vends ou échange logiciels de jeux sur Atari ST, possède de nouveautés, lecteur 5"1/4 et écran couleur à vendre à prix intéressant. **David SEBAG, 1, ville Franklin, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.81.07.**

Vends moniteur couleur Atari 5 C 1224 sous garantie. Prix : 2 100 F. **Martial BOUVREUX, 111, rue de Champeaux, 77111 Joignolles-en-Brie. Tél. : 64.06.74.62.**

Vends Atari 520 STF + drive Cumana 3/2 DF sous garantie + 80 logiciels : 4 200 F. **Lionel EVANO, 23, rue Marcelin-Berthelot, 94140 Alfortville. Tél. : 43.78.70.15.**

Vends ou échange nouveautés pour Atari ST (Explora, Gauntlet 2, Thunder Cat, Bob Morane, Ocean, etc.). Vends imprimante pour C 64 t.b.é. : 750 F. **Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lect K7 1010 + table tactile + 1 manette + jeux. Prix : 2 000 F. **Pierre BERNARD, 34, rue des 3-Chênes, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.69.07.**

Vends Atari 520 ST + SM 1425 + SM 804 + lecteur 5"1/4 Cumana et donne environ 50 disquettes (jeux + utilitaires). Le tout pour 4 000 F. **Laurent TENARD, 113, rue Béranger, 92320 Chatillon-Sous-Bagneux. Tél. : 46.38.17.64.**

Vends Atari 800 XL + lecteur disq. + très nbrx jeux + notice + disquettes vierges : le tout 2 000 F. **Antonio SESSA. Tél. : 39.61.43.51.**

Vends Atari 130 XE + lecteur disq. 1050 + 12 jeux d'origine : Arkanoid, Gauntlet, Tuer n'est pas jouer, Golf + livres + revues. Etat neuf, 2 300 F. **Michel HAHUSSEAU, 5, rue de l'Orléanais, 41100 Vendome. Tél. : 54.72.23.37.**

Vends Atari 520 STF + 20 jeux, le tout 2 700 F. Vds console Sega + pistolet + 10 cartouches de jeux ; 1 900 F le tout (ne vend pas séparément « Jeux »). **Laurent DUTEL, 28, rue du Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.53.95.**

Vends joystick Atari 80 F (frais de port compris). Vends Atari 1040 ST + nbrx log. 5 000 F (à débattre !). Vends jeux (disq.) sur Atari XL. **Claude ALBRIEUX, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgeron.**

Vends, pour Atari 800 XL/130 XE, disq. (et K7) : 170 super jeux (F 15, FL. Sim...) + 35 utilitaires + 15 disq. de langages + manuels. Prix très bas. **Ahmet CIFTCI, 28, rue Eugénie-Cotton, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.85.14.01.**

Vends imprimante EP 80, 1 200 F. Vends console jeux Atari avec 2 joysticks, 2 paddles, 15 K7, 600 F. Vends fast-load Epyx 195 F. **Thierry MADET, Conciergerie cimetière de l'Est, 93100 Montlucon. Tél. : 70.05.19.55.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + nbrx jeux + 2 joysticks + bte rangement disq. Le tout : 2 000 F, très peu servi. **Daniel ANANIKIAN, 66, rue Armand-Lépine, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.82.48.88.**

Vends Atari 800 XL : 450 F ; drive 1050 : neuf 800 F ; 1010 : 200 F ; tablette tactile : 300 F ; jeux en K7 ; disq., cartouche de 40 à 3 00 F. Liste sur demande. **Houman GHAFOORZADEH NOBAR, 6, chemin des Palmiers, les hauts de Vaugreniers 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.73.23.42.**

Vends pour Atari ST : cartouche Hardcopy + replica-box + F-Boot + potent. ou plans. **Egidio BASSO, 114, rue Jean-Friot, 06180 Courcelles, Belgique. Tél. : 071/45.86.23.**

Vends : K7 Coleco/CBS et Atari 2600, petits prix + mini-jeux LCD, console Mattel, accessoires pour CBS + mega News for C 64 disk. Liste sur demande. **Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Traves, 70360 Scey-sur-Saone. Tél. : 84.68.82.01.**

Vends Atari 520 STF, lecteur double face interne + 20 logiciels + 1 souris + cordon alimentation, Péritel + 1 joystick ss garanti. Le tout : 4 700 F. **David MERIEUX, 5, rue des Reuriottes, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.95.32.91.**

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur SC 1224 (ss garanti) + nbrx logiciels et jeux et utilitaires (+ 50) + disq 3/2 + joystick + revus. Prix intéressant. **Didier MIEGE, Peignat, Marcellaz-Albanais, 74150 Rumilly. Tél. : 50.01.01.27.**

Vends Atari 800 XL + Péritel + 1050 avec nbrx jeux (75) + document et manettes de jeux. Prix : 3 000 F. A débattre. **Fabien ALEXANDRE, 68, rue Jean-Jaurès, Fenestre-Ay, 18390 Saint-Germain-du-Puy. Tél. : 48.24.81.24 (h. des repas).**

Vends Atari 520 STF (DF) + mon. 1425 + gar. 01/89 + joystick + 45 jeux (Out Run, Space Racer, Genesis...). Prix : 4 750 F à débattre. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77 (après 18 h).**

Vends lecteur simple face pour Atari interne en parfait état pour 500 F frais de port inclus. Echange logiciels sur STF. **Hugues SIMONET, 7, rue de la Mardelle, 95270 Viarmes. Tél. : 30.35.34.38.**

Vends Atari 730 XE + lect. de disquettes 7050 + lect. de cassettes XC 12 + joystick + nombreux logiciels (jeux et utilitaires) + boîte de rangement. Le tout : 2 000 F. **Pascal VIGNER, 29, rue François-de-Malherbe, 86000 Poitiers. Tél. : 49.46.10.42.**

Vends Atari 2600 + 16 cartouches pour 1 000 F, acheté en décembre 1986, très bon état. **Yves BRUNNER, 11 rue Albert-Schwettzer. Tél. : 28.27.48.13 (après 18 h).**

Vends Atari 800 XL + lecteur de disquettes (1050) + plus de 25 jeux et programmes + adaptateur Péritel + 1 dizaine de disquettes vierges + 2 joysticks. Prix : 2 000 F. **Philippe BOULAKIA, 89, avenue Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél. : 45.00.83.63.**

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + cartouche + manuel + cordon. Prix : 500 F. Vends Atari 2600 + 20 K7 + manette + notices + boîte de rangement. Prix 500 F. **Robert GILOT, 1, rue Alix-Marquet, 58700 Prémery. Tél. : 86.68.13.13.**

Vends Atari 520 STF + monit. mono, t. b. état (17/09/87) encore sous garantie + jeux + utilitaires + livres du C. Prix : 3 200 F. **Franck RACCAN, 275, rue du Faubourg-Saint-Antoine, 75011 Paris. Tél. : 43.72.50.84.**

Vends 15 cartouches de jeux Atari VRS 2600 (Pac Man, Berzeric, River Raid, Robot Tank, Donkey Kong, etc.). Le tout :

LE SEUL SPECIALISTE DE LA CONSOLE DE JEUX

OPERATION COUP DE POINTS !

GAGNEZ DES POINTS AVEC CHAQUE ACHAT

ECHANGEZ VOS ANCIENS JEUX CONTRE DES POINTS

ECHANGEZ VOS POINTS CONTRE DE NOUVEAUX JEUX

2010 ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris tél. 45.49.14.50

OPERATION COUP DE POINTS !

JUSQU'A 20 % DE REMISE

CEUX QUI SE DISENT MOINS CHER N'EN FONT PAS AUTANT

LES PLUS 2010

LES MEILLEURS PRIX

TOUS TITRES DISPONIBLES

ESSAI POSSIBLE DE TOUS LES JEUX EN MAGASIN

ECHANGE OU REPRISE DE VOS ANCIENS JEUX

CHOIX PERMANENT D'OCCASIONS TOUTES MARQUES

RACHAT POSSIBLE DE TOUT MICRO RECENT AU MEILLEUR PRIX SANS OBLIGATION D'ACHAT

MISE EN DEPOT VENTE MICRO-INFORMATIQUE VIDEO - HI-FI - SON

LIVRAISON DANS TOUTE LA FRANCE SOUS 48 H

SEGA

CONSOLE SEGA + HANG-ON**	790 F
CONSOLE SEGA + HANG-ON + OUT RUN***	890 F
PHASER + 3 JEUX**	449 F
LUNETTES 3 D** + MISSILE D	499 F
CONTROL STICK*	149 F
JOYSTICK SPEED KING*	149 F

CARTES SEGA : 169 F*
ou 6* – reprise 2*

MY HERO – GHOST HOUSE
TEDDY BOY – TRANSBOT – SUPER TENNIS – F 16 FIGHTER – SPY VS SPY – BANK PANIC

MEGA CARTRIDGE : 219 F*
ou 8* – reprise 3*

CHOPLIFTER – FANTASY ZONE
BLACK BELT – PRO WRESTLING
THE NINJA – ALEX KIDD
WONDER BOY – QUARTET
ZILLION – SECRET COMMAND
ASTRO WARRIOR – ACTION FIGHTER
WORLD GD. PRIX – ENDURO RACER
KUNG FU KID – GLOBAL DEFENSE
WORLD SOCCER – GREAT GOLF
GREAT FOOTBALL – GREAT BASKET
GREAT VOLLEY – GREAT BASE-BALL

TWO MEGA : 269 F**
ou 10* – reprise 4*

OUT RUN – SPACE HARRIER – ROCKY
FANTASY ZONE II – ZAXXON

4 MEGA : 299 F**

AFTER BURNER

NINTENDO

CONSOLE NINTENDO + MARIO BROSS****	990 F
PISTOLET ou 12* – reprise 5*	299 F

CARTOUCHES DE JEUX : 249 F**
ou 10* – reprise 4*

SUPER MARIO BROSS
EXITE BIKE – MATCH RIDER
WRECKING CREW – GOLF
PRO WESTLING – FOOTBALL
SLALOM – TENNIS
VOLLEY BALL – BALLON FIGHT
CLU CLU LAND – ICE CLIMBER
PINBALL – KUNG FU
URBAN CHAMPION

CARTOUCHES : 199 F*
ou 8* – reprise 3*

DONKEY KONG
DONKEY KONG 3
POPEYE

SERIE PISTOLET : 249 F**
ou 10* – reprise 4*

DUCK HUNT
HOGAN'S HALLEY
WILD GUNMAN

NOUVEAUTES ATTENDUES

LEGEND OF ZELDA
METROÏD

ATARI 2600

50 TITRES DISPONIBLES
A 149 F*
ou 5* – reprise 1*

NOUVEAU
COMBI-CARTRIDGE
8 JEUX DIFFERENTS SUR UNE SEULE CARTOUCHE
299 F** ou 10*

CBS COLECOVISION

TOUS MODULES ADDITIONNELS DISPONIBLES

60 TITRES DIFFERENTS
SUIVIS EN PERMANENCE

MATTEL INTELLIVISION

GRAND CHOIX PERMANENT DE JEUX D'OCCASION AVEC BOITAGE & NOTICE
100 F

CONSOLES D'OCCASION
ATARI
CBS
MATTEL
A PARTIR DE 300F

* = 1 point ** = 2 points *** = 3 points **** = 4 points

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H 30 SANS INTERRUPTION, METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

PROMO DU MOIS

NINTENDO

COFFRET DE LUXE
CONSOLE
+
ROBOT + GYROMITE
+
PISTOLET + DUCK HUNT

1675 F

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS · 71, RUE DU CHERCHE-MIDI · 75006 PARIS

T156

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre ..... F Titre ..... F
Titre ..... F Titre ..... F
Titre ..... F Titre ..... F
Titre ..... F Frais de port ..... 20 F
Titre ..... F machine + 50 F
Titre ..... F TOTAL ..... F

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
TYPE DE CONSOLE .....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

P.A

300 F seulement ! **André CHO, 815, avenue Général-Leclerc, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél : 46.20.56.13.**

Vends Atari 520 ST monitor couleur 1224, encore sous garantie avec 40 logiciels jeux/éducation/bureautique. Prix : 6 000 F à débattre. **Norbert COHEN, 44, square des Bauves, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : 39.83.53.42 (de 14 à 21 h).**

Vends Atari 1040 STF + moniteur Atari 1224 + imprimante Citizen 120 D + 2 manettes + revues + logiciels. Prix : 9 200 F (à débattre !). **David MAURER, 4, rue Victor-Hugo. Tél : 44.57.55.46.**

Vends console Atari 2600 + 16 jeux + 4 manettes (Phoenix, King Kong, Battlzone Indy 500 + 2 manettes + Years Revenge). Prix : 600 F à débattre. **Sébastien DEWOLF, 31, rue Jussieu, 75005 Paris. Tél : 46.33.03.03.**

Affaire : vends Atari 800 XL + livres + tablette + drive + nbrx jeux et utilitaires + joystick + cartouche. Etat neuf. Prix : 2 900 F. **Philip BRISAC, 3, rue du Clot-Bey, 38000 Grenoble. Tél : 75.51.62.03.**

Vends Atari 520 STF + nbrx jeux (Buggy Boy, Out Run, Dungeon Master...) + 2 joysticks + livre + GFA Basic + souris. Prix : 2 700 F cause travail. **Patrick LE SAINT, 8, rue Lavoisier, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.94.07.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + très nombreux logiciels + livres + joysticks. Le tout : 2 000 F. Pas de vente séparée. **Cédric MALOUX, 3, rue Claude-Matrat, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.42.50.02.**

Vends Atari 130 XE acheté en avril 87, très très peu servi + joystick + K7. Le tout : 1 000 F. **Alain HOUSSINEAU, 17400 Saint-Jean-d'Angely. Tél. : 46.59.93.54 (après 20 h).**

Atari XL/XE, vends un lot important de programmes sur disq. Prix très intéressant... achat au détail possible. Réponse assurée... **Jean TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger.**

Vends Atari 800 XL + 1010 + 2 joysticks + livres + adaptateur Pal/Péritel. Prix : 600 F. 22 K7 (Ace of Aces, Gauntlet, Silent Service, Arkanoid) : 50 F chaque. **Patrice PERROT, Courtelon, 10130 Ervy-le-Châtel. Tél : 25.42.01.99.**

Vends jeux vidéo Atari 2600 + 2 joysticks + 8 cartouches (Enduro, Joust, Invaders, Battlezone, Yars, Galaxian, Jungle Hunt). Prix : 1 000 F à débattre. **Pierre-Yves BLANCHIER, les Rochons, 01090 Montmerle-sur-Saone. Tél : 74.66.23.28.**

Vends Atari 130 XE + lecteur K7 1010 + jeux : Zaxxon, Bruce Lee, Dropzone, etc. + jeux Basic. Prix : 2 000 F à débattre. **Gilbert BERON, 8, rue Bertrandd-de-Mun, 51100 Reims. Tél. : 26.02.27.43.**

Vends Atari 520 STF neuf sous garantie 1 an + nbrx jeux + 10 disquettes vierges. Prix : 2 900 F à débattre. **Franck SWIERCZINSKI, 8, rue Raymond-Poincaré, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.83.90.**

Vends console Atari 2600 + 2 joysticks + 3 cartouches (Pac Man, Defender, Pole Position), état neuf. Prix : 450 F à débattre. Cherche contacts sur PC. **Christophe MOREUX, 6, sente Saint-Jouin, 78450 Villepreux. Tél. : 30.43.18.38.**

Vends périphériques jeux et langages avec manuels pour Atari XL/XE/XLD. **Cyrille GERARD, 36, rue de la Liberté, 33850 Léognan. Tél : 56.21.00.80. Tél : 56.21.00.80 (après 18 h).**

Urgent ! Vende Atari ST + Defender of the Crown, Barbarian, Tonic Tile, Macadam + 3 autres. Le tout : 2 500 F. **Eric LECAT, 9, rue Hector-Berlioz, 94450 Limeil-Brevannes. Tél. : 45.69.48.46.**

Vends nombreux jeux pour Atari ST dont News : Space Racer, Spidertronic, Ikari Warriors, Trantor, etc. **Dominique DELAFOSSE, 3, rue Camille-Pissaro, Tour L2, 76380 Canteleu. Tél. : 39.36.46.73.**

Vends Atari 520 STF 11/87, pect. DF + 70 logiciels : 2 700 F excellent état. Vends Amstrad CPC 6128 mon. couleur + log. Beg. Prix : 2 700 F, le tout à débattre. **Loïc RIBOT, CES de Oissery, 77178 Saint-Pathus. Tél. : 60.01.04.36.**

Vends Atari 1040 STF mon. couleur + pack bureautique + impr. Citizen 120 D + Degas Elite + Silent Service + Crafton Xunk + joystick. Prix : 8 500 F. **Pascal MOREL, 13, boulevard de Palayson, 83490 Le Muy. Tél. : 94.45.19.38.**

Vends 1040 STF Atari neuf + 100 disk + 7 livres (valeur 1 200 F) + cordon minitel. Le tout : 4 300 F à débattre. **Christophe DHEE, 9, rue des Alpes, 59400 Cambrai. Tél. : 27.83.55.65.**

Atari 800 XL-130 XE, vends jeux en disquettes. Possibilité d'échanges. **Willy BLAIN, école Jean-Zay, 02500 Hirson.**

Vends pour Atari ST : cartouche Hardcop + disq. ou plan + 1 cart. et donne tous softs. **Egidio BASSO, 114, rue Jean-Friot, 06180 Courcelles, Belgique. Tél. : 071/45.65.23.**

Vends logiciels pour 520/1040. Vends numéro de Pokey, l'Atarien, SVM, Micro 7, Liquide..., K7 et disq. sur Atari 800 XL. **Jérôme SERAIS, 6, rue des Norbertines, 14310 Villers-Bocage.**

Vends pour Atari ST/STF : livre « Bien débuter sur ST » : 80 F. Vends jeux original « Rogue » : 100 F et le livre du lecteur de disquettes. **Richard LEPREGASSIN, 94, rue Martre, 92110 Clichy. Tél. : 47.31.36.05.**

Vends pour Atari XE/XL : 20 prog. originaux dont Syncall et Synfile + livres et revues. Le tout : 1 000 F. **Eric BOQUIER, 21, rue Edmond-de-Rothschild, 77164 Ferrières. Tél. : 60.07.23.62.**

Vends 8 jeux Atari 2600 pour 220 F, soit – 30 F pièce : River Raid, Fastfod Locncnase, Planet, Patrol, Cross Force, Donkey Kong, Keystone Kapers, Robot. **Alain VORABOUTH, 2, allée Daumier, 77181 Courtry. Tél. : 64.26.30.06.**

Atari ST : vends moniteur HR SM 125 : 1 100 F – drive externe SF 354 : 800 F + coupleur NB/couleur/hi-fi : 200 F + « Le livre du GFA Basic » : 150 F. Le tout t.b.é. **Frédéric JOUSSET, 26, rue de la Carterie, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.28.45.**

Vends nombreux jeux pour Atari XL/XE A – de 5 F pièce. Urgent ! Cherche drive 5"1/4 pour Atari ST. **Philippe FRANCK, 22, jardin des Tuileries, 57980 Diebling. Tél. : 87.02.80.33.**

Urgent ! Vends moniteur haute résolution Atari SM 125 (pied pivotant) + prog. en haute résolution (Emmulateur, Mac...). Le tout : 1 100 F (à débattre). **Gaël SAULNIER, 9, rue du Bois, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.19.45.**

Atari XL. Vends jeux en disk ! **Claude ALBRIEUX, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgeron.**

Liquide nombreux disks pour Atari ST. Prix : 1 800 F. **Philippe RAVAIN, 358, rue de Belle-Vue, 44521 Oudon. Tél. : 40.83.63.10.**

Vends jeux originaux Atari ST (Gauntlet I, Mission, Flight Sirul II, The Pawn, Mission Elevator) 70 à 50 % de leur prix d'origine. Achète jeux originaux Amiga. **Joan-Yves LACROIX, 5, boulevard de Bulgarie, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.99.88.**

Pour Atari ST : vends moniteur SM 125 (haute résolution monochrome). Etat parfait. Faire offres. Cherche contacts sur Amiga. **Boris PROUD, 3, rue Victor-Hugo, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : 43.53.39.94.**

Vends Atari 520 STF d'avril 87 t.b.é. + cumana 3"1/2 DF + Citizen 120 D + mag. + 80 logiciels environ. Le tout : 7 000 F. **Serge MONTET, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.86.56.**

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur + drive cumana + Free Boot + nombreux programmes. Prix : 7 000 F à débattre. **Francis COPPET, 19, avenue de l'Orangerie, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.92.96.**

Vends Atari 520 STF + nombreux logiciels + revues + copieurs + joysticks + doc + moniteur couleur. Prix : 4 900 F. **Emmanuel PETIT, 2, rue Maisons-Rouges, Boussy-Saint-Antoine, 91800 Brunoy. Tél. : 69.00.20.03.**

Vends Atari 520 STF. Prix : 2 300 F. **Pascal BONY, 15 *ter*, rue du Frêne, 31150 Fenouillet. Tél. : 61.70.05.92.**

Vends Atari 520 STF + mon. coul. + joystick + nbrx jeux et utilitaires + progs + docs. Le tout en t.b.é., prix réel 8 000 F, vendu 5 500 F, garanti 1 an. **Thierry DELQUIGNIE, 3 *bis*, rue Bouillonsart, 59178 Hasnon. Tél. : 27.26.64.65.**

Vends pour Atari 520 STF softs dont nouveautés. **Philippe GOYET, La Croix-Bidaud, 44130 Blain. Tél. : 40.79.81.20.**

COMMODORE

Vends pour C 64/128 K7 originales Eurêka, Rescue on Fractalus, Ball Blazer à 80 F pièce. Hacker, Sorcery, Scarabaeus, Realm of impossibility, Hulk, Now Games 2, Attack of mutant camels à 50 F pièce. **Frédéric BLAYO, 38, rue Falguière, 75015 Paris. Tél. : 43.22.37.16.**

Vends portable Commodore 64 + imprimante Tandy DMP 105 + logiciels + interfaces + livres : 4 500 F. **Didier BIGOT, 1, rue E.-Pottier, 94500 Champigny.**

Vends logiciels sur Amiga 500 dont nombreuses nouveautés à des prix sympas. Joindre enveloppe timbrée pour réponse assurée. **Stéphane FREREBEAU, Gilly les Citeaux, 21640 Vougeot.**

Vends CBM 64 + 1541 + moniteur vert + reset + disks : nbx jeux, et utilitaires de qualité + avantages (fanzine-contacts) en TBE pour 2700 F. **Olivier CAYLUS, 7 bd de l'Orangerie, 95160 Montmorency. Tél. : 39.84.15.57.**

Vends CBM 64 + 2 1530 + écran mono zénith + livres + jeux. Le tout en bon état, 2 000 F ou séparément. Vds moniteur mono Philips 1 000 F. **Fabrice DELLA BELLA, 40, rue René Appère, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.18.49.**

Vends C128 1400 F + lect disk 1571 : 1 500 F + lect. K7 : 100 F + fbeecc fame : 350 F + 3 manettes : 30 F pièce. Le tout : 3 200 F ou échange le tout contre Amiga. **Alain BITZENTHALER, 6, place Loucheur, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.53.85.08.**

Vends imprimante Epson LX 90 avec interface Commodore 64-128 impecc, valeur : 2 300 F vendue 1 200 F. **Alfred MENU, 113, cité 1940, 62820 Libercourt. Tél. : 21.37.21.03.**

Vends C64 + 1541 + 1530 + moniteur couleur + power cartridge + nbrx jeux + joystick. Le tout en très bon état : 5 500 F à débattre. **Christian GAUTHIER, 46, cours de Verdun, 38200 Vienne. Tél. : 74.53.07.55.**

Stop affaire. Vends C64 new an. 87, Prix : 1 000 F + moniteur vert an. 87, prix : 800 F, le tout neuf très peu servi. **Jean-Marc MALEPEYRE, 12700 Capdenac. Tél. : 65.64.78.17.**

Vends imprimante MPS 803 pour C64, très peu servie + ruban neuf : 750 F ; Modem pro 12 modes (minitel, etc.) : 1200 F (possibilité de régler en 3 fois). **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asni. Tél : 47.98.86.39.**

Vends CBM 64 + lecteur disk 1541 + 6 livres de programmation + nbrx jeux dont Skate or die, California games + joystick. Le tout tbe : 2 300 F **Anthony DEYDIER, 27, villa Domas, 21160 Antony. Tél. : 46.68.23.50.**

Vends C64 pal + moniteur zénith vert + cart. ass. mon. 64 + livres + nbx jeux + K7. Le tout : 2 000 F. **Philippe BOCHER, 80, rue Raoul Dautry, 95120 Ermont. Tél. : 34.15.48.09.**

Vends ou échange news et autres pour C64 sur disk (Ikari Warrior, Tetris, Iznogoud, Bangkok, Knight...) Envoyer vos listes. **Olivier GOY, 3, allée Morgane, 35510 Cesson Sévigné. Tél. : 99.83.91.33.**

Vends affaire CBM 128 + magnéto + power cartridge + moniteur 80 col (mono) + joystick, manuels, House + bcp de jeux (Ace 2, Out run...), 2 300 F. **ANTHONY (Val d'Oise). Tél. : 39.91.90.34 (après 18 h).**

Vends urgent C128D + écran 40-80 + lecteur K7 + drive 1571 et notices originales + doc : 6 000 F à déb. **Eric POCH 23, allée des Hirondelles, 95170 Deuil de la Barre. Tél. : 39.84.36.52. (19 h).**

Cause vente C64, vends jeux petit prix, moniteur mono orange Taxan 40-80 colonnes peu servi au misérable prix de 900 F (à déb.) **Tristan FONGARO, 9, impasse du clocher, 47320 Clairc. Tél. : 53.84.35.55.**

Vends C64 pal + lecteur 1541 + nbx livres + logiciels. Le tout : 2 400 F. **Patrick FAVRE, 6, bd de la République, 69410 Champagne au mont d'or. Tél. : 78.35.40.60.**

Vends C64 + 1530 + lect K7 1541 (août 87) + nbx logiciels + manettes + livres + disk (jeux, utilitaires). 2 300 F à déb. **Pascal BERNARD, 18, Rue du Moulin de la Vierge, 75014 Paris. Tél. : 45.45.98.26.**

Vends News pour Amiga 250 F les 40 disks + IBM logiciels pas cher avec docs. **François KUC, 39, rue St Gabriel, 59800 Lille. Tél. : 20.06.37.13.**

Vends urgent C64 + lecteur disk 1541 + lecteur K7 + nbx jeux + Freeze frame. Prix à déb. **Denis DERRENDIGER, 15, rue de Paris, 67230 Benfeld. Tél. : 88.74.58.82. Demander Frédéric le week-end.**

Vends CBM 128 + 50 jeux : 1 150 F. 1571 + 50 jeux + livres : 1 450 F + moniteur couleur + 50 jeux : 1 500 F. **Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : 69.09.86.24.**

Vends Pour Amiga news (Barbarian, Xenon, Roadwars... etc) uniquement dans la région parisienne. Echange possible. Achète Obliterator. **Xavier Deveaux, 24, rue de Scandici 93500 Pantin.**

Exceptionnel : vends Amiga 500 + ext. mémoire + imprimante starm LI0 + 150 disks cause double emploi : 6 000 F. **Daniel RUFFRAY, 29, rue Titon. 75011 Paris.**

Vends disquettes sur C64 : Appolo 18, The Train, Tour du monde 80 jours, Iznogoud, Power at sea, Ikari, Marche à l'ombre, Platoon, Gee Bee, etc... **Christophe BUCHMANN, 1A, rue de l'Université, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.13.58.**

Vends C64 + drive 1541 + lecteur K7 + interface + nbx jeux + péritel + joysticks + livres : le tout en tbé : 2 400 F. **Christophe RIBERPRAY, 8, rue du Moulin d'Amboile, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.04.52 (après 18 h).**

Vends C128 + écran couleur : 2 800 F. Drive 1541 + 50 disquettes : 1 700 F Data-K7 + 10 K7 pleines : 350 F. Bon état, tout + joysticks : 4 800 F. **Eric BISSON. Tél. : 43.81.40.57.**

Vends Amiga : 100 F/pièce. Grand slam tennis, Goldrunner, Sky Blaster, King Quest 3, Barbarian, Defender of the crown, etc. **Daniel POUSSARD, 6, rue F. Chopin, 92220 Bagneux. Tél. : 46.54.40.23.**

Vends C128 + drive 1541 + lecteur K7 + moniteur couleur HR14 + 3 joysticks + nbx jeux + boîtes de rangements. Bon état 5 500 F à déb. **Frédéric AUGST, 48, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél. : 43.58.04.56 (apr. 20 h).**

Vends pour C64 K7 Game Maker 95 F. Joy magnum 75 F. Little comp. Peop 40 F, Crazy konk, Wildfire, Tank Attak, 15 F l'un. **Arnaud BOILOT, 4, square Auguste Renoir, 750145 Paris. Tél. : 45.39.94.50.**

Vends pour 6128 : digi ara : 650 F + synthé technics garantie : 350 F + log. voix réelle : 110 F + revues + livres IMA) + softs originaux. **Fabien BEAUGENDRE, 36, av. Fruchard, 91210 Draveil. Tél. : 88.42.88.75 (19 h).**

Vends C64 + mon. couleur 1801 + 1541 + 1530 + souris + 120 jeux + 20 disks vierges + joysticks + power cartridge + Game Killer : 6 000 F. Bon état. **Sébastien LENGLET, 26, rue Martin, 76320 Caudebelles-Elbeuf. Tél. : 35.77.25.00 ou 35.87.84.85.**

Vends C128 + lecteur K7 + livres micro application + jeux + coll. microdore. Prix 1 500 F. **Gilles BORTOT, 29, rue Caponière, 14000 CAEN. Tél. : 31.85.47.23.**

Vends C64 N + drive + 1530 + adapt. péritel + nbx livres et docs + agenda + magic desk + news + originaux, etc. Le tout : 3 600 F. **DIEUDO, B.P. 09, 29265 Plouzane. Tél. : 98.05.45.40.**

Vends C64 n + drive + K7 1530 + péritel + docs + livres + utilitaires + news + jeux : Gryzor, B. boble, Train : 3 600 F, ou contre Amiga. **Christian RANAIVO, 11, allée des Aubépines, 29263 Plouzane. Tél. : 98.05.45.40.**

Vends C64 + 1541 + power cartridge + imprimante « hush 80 » + tablette Graphiscop + livres + 2 joysticks + logiciels. Prix : 3 000 F. **Pascal BONNEAU, 44, square de Chantilly, 95380 Louvres. Tél. : 34.66.12.32.**

Vends urgent, C64 N + 1530 + ext. mém + péritel + utilitaires + jeux et news. Le tout : 3 600 F. **Ranivo RANDRAVALIVA, 11, allée des Aubépines, La Trinité Plouzane, 29290 St Renan. Tél. : 98.05.45.40.**

Vends disquettes 3 p. 1/4 : 90 F les 10 et les 5 p. 1/4 : 42 F les 10 + news pour C64. Echange softs pour Amiga Atari et Macintosch. **Fabian WISS, ch. de l'Esplanade 22, 1052 Le Mont/Lausanne. Suisse. Tél. : 21.32.11.66.**

Vends sur CBM 64/128 (disk), toutes les dernières news à des prix incroyables. **Jerôme LIGERE, 17, rue de la Félicité, 75017 Paris. Tél. : 42.27.22.62.**

Vends C64 new + disk 1541 + 1530 + K7 + ext mem (agenda, M. Desk + docs + livres + péritel + news et demos : 3 600 F. **Claude RANAIVO, 11, allée des Aubépines, 29263 Plouzane.**

Vends CBM 64 + lecteur disk + nbx jeux et vo + boîtes + moniteur couleur + imp MPS 1 000 (tbé) + nbx livres. Le tout : 5 000 F. **Gérard OLIVIER. Tél. : 87.31.38.52 (18 h).**

Vends C64 + lect disk + moniteur mono + lect. K7 + joysticks + nbx jeux. Prix : 3 000 F. **Christophe GOMMERY, 44, rue Georges Clémenceau, 10510 Maizières la Grande Paroisse. Tél. : 25.24.76.54.**

Vends C64 + lecteur de disk 1541 (sous garantie) : 1 950 F le tout en exc. état. **Frédéric GIRAUD, rue de la Gare, Serre les sapins, 25770 Franois.**

Vends C64 1541 : 1 250 F (disks), imp. Okimatero : 1 800 F, Pal. graphique Koalapad : 1 000 F. Echange power cart. contre jeux Amiga. Prix à déb. **Pascal BRACONNIER, 5, rue des Tulipes, 55700 Stenay.**

Vends C128 + 1571 + jeux + nbx disks + revues + docs + livres. Le tout : 3 800 F. C64 N + lect K7 + K7 + PC + livres – originaux : 2 200 F. **Eric GRAS, 648, chemin des Broquetons, 84140 Montfavet. Tél. : 90.23.93.56.**

Vends C64 : 1 000 F, 1530 : 1 100 F, 1 joy 860, cartouche importdor UK : 400 F, oscar : 300 F, 12 disks vierges : 80, 20 K7 : 380 F, nbx disks : 460 F. Peut être vendus séparément. **Attilio DI COSTANZO, 31, quai de l'Ourcq, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.81.03.**

Vends CBM 128 + monit. coul. 1901 (40-80 col.) + impr. MDS 803 + lect. – disq. 1570 + nbx jeux + livres. Le tout en T.B.E. : 6 000 F. **Tél. : 64.46.29.79.**

Vends Commodore 128 + 1571 + 1541 + manette + imprimante MPS 801 + livres + logiciels + péritel. Ens. ou sép. **Serge COLIN 23, rue du Sergent Bobillot, 93140 Bondy. Tél. : 48.02.15.60.**

Vends CBM 64 + péritel + disk drive 1541 + nbx news + lect. 1530 + 1 joystick + livres + manuels. Le tout en T.B.E. : 3 000 F. **Frédéric DUPUIS, 27, rue Romain Rolland, 93410 Vaujours. Tél. : 48.80.32.72 (après juillet).**

Vends C64 + 1541 + lect. K7 + impr. MPS 803 + power cart. + voice master + livres + tool 64 + nbx util. et news sur disks contre 4 500 F. **Eric COQUELET, 25, rue du Levant, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.42.18 (après 19 h).**

Vends news (disk ou K7) à prix bas. Rép. ass. Jeux sur Commodore 64. **Gervais CLERLX 11, square Jean Rostand, 59510 Hem. Tél. : 20.80.45.70.**

Vends C128 (sous garantie) + 1530 + nbx jeux new. Prix : 1 500 F. Nbx jeux originaux à 30 F pièce (Barbarian, Outrun, Arkanoid, Roadrunner, etc.) **Charih NGOUN 6, Les Nouveaux Horizons, 78990 Elancour. Tél. : 30.62.26.84 (après 18 h).**

Vends C64 + drive 1541 + nbx jeux originaux. Prix : 1 500 F. **Gilles ARIF, 6, allée des Côteaux, 78110 Le Vésinet. Tél. : 34.80.12.44.**

Vends C64 + 1541 2 power car., + 69 disks + joysticks + 9 livres : 2 450 F. Imp. MPS 803 + Tractor + papier + 11 disks : 1 450 F à déb. **Christophe BURDIN, 6 bis, rue de la Belle Epoque, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.15.66.**

Vends C128 + lect K7 + 50 jeux + 4 joysticks : 2 000 F. **Jacques LAGARDE, 12, rue Utrillo, 91600 Savigny/Orge. Tél. : 69.96.00.19.**

Vends Amiga 500 + monit. coul. + souris + joystick + jeux (tout sous garantie). **Bertrand HASCOET, 197, bd. Dabout, 75020 Paris. Tél. : 48.97.81.27 (de 18 à 20 h).**

Vends utilitaires, originaux pour Amiga : Deluxe Paint 2, Deluxe Vidéo, Videoscape 3D, Aegis Sonyx, etc. A prix bas. **Xavier DESMARS 2, impasse des Courlis 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.32.08.**

Vends C64 + 1530 + 1541 + imp. MPS 801 + mon. coul. + nbx prog. jeux Toll 64 + Multiplan + livres. Le tout TBE, 5 000 F. **Michel LIEHRMANN, 22, rue Jean Giono, 91000 Evry. Tél. : 60.77.68.04.**

Vends ens. CBM 64 périt/ant + lect K7 + livres + cube basic + logithèque + 90 jeux : 12 000 F. Urgent. **Christian MARTIN, Cité centrale 3, Genevrier n° 5, 13120 Gardanne. Tél. : 42.51.30.86.**

Vends C64 + lect disk 1541 + lect K7 1530 + moniteur + joystick + cart machs + nbx jeux K7 et disk + docs.

OCCASION

LECTEURS	T.T.C.
Disquettes 1541	1000,00 F
Disquettes 1570	1150,00 F
Disquettes 1571	1500,00 F
Disquettes DD1	1100,00 F
UNITÉS CENTRALES	
Commodore 64	1000,00 F
Commodore 128	1500,00 F
Commodore 128D ...	2600,00 F
CPC 464 Monochrome	1200,00 F
CPC 6128 Couleur ...	2100,00 F
PC Divers	—NC—
MONITEURS	
Moniteurs couleur	1500,00 F
Moniteur Monochrome	600,00 F

MATÉRIEL GARANTI 1 AN PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE

Valermike

GAGNEZ DU TEMPS ! Allo Sylvie

206, Rue LAFAYETTE - 75010 PARIS - ☎ 48.03.33.11

agréé Canon VICTOR Transcom

NUMERO VERT 05 - 04 - 28 - 88

24h / 24h

Un professionnel au service du particulier...

OPÉRATION PRÉ-RENTRÉE 88

N'attendez pas les foules et les ruptures de stock du mois de septembre !

Disquette	par 10	par 50	par 100
5''¼ dfdd	4,00 F	3,50 F	**3,00 F**
3''½ dfdd	16,90 F	16,50 F	**16,00 F**
3'' dfdd	9,95 F	9,50 F	**9,00 F**

OUVERTURE D'UNE BOUTIQUE SAV. OCCASION au 68, Rue du Chemin Vert, 75011 PARIS

REPRISE IMMEDIATE DE VOTRE MICRO 50 % DE SA VALEUR POUR TOUT ACHAT.

DEPANNAGE

MARQUE	TYPE	T.T.C.
Commodore	C64/C1541	350.00 F
Commodore	C128/C1517	390.00 F
Commodore	C128D/SX64	450.00 F
Commodore	AMIGA 500	550.00 F
AMSTRAD	CPC 464	350.00 F
AMSTRAD	CPC 6128	390.00 F
AMSTRAD	DD1/FD1	360.00 F
ATARI	520 STF	415.00 F
ATARI	1040 STF	475.00 F
MONITEUR	COULEUR	400.00 F
	MONO	350.00 F

REPARATION GARANTIE 1 MOIS DELAIS MAXIMUM 8 JOURS

Le tout vendu ensemble ou séparément 4 000 F. **STEPHANE. Tél.:76.49.06.37 (après 19 h).**

Vends, échange jeux sur C64 sur disquettes et K7. **Philippe PAILLOLE 17, rue Jean Mermoz, 92240 Malakoff.**

Vends C64 + 1541 + speed-dos + nbrx disks + boîtes rangement + cartouches fastload-Isepic. Offre-région parisienne seulement. **Bernard DEBARRE, 2, Plants Verts, 95000 Cergy. Tél.: 30.73.08.67.**

Vends C128 + monit. coul. 1702 + drive 1970 + lect. K7 + joysticks + nbx jeux (Ultima 4, Gauntlet 2); le tout en TBE pour 4 800 F. **Nicolas RAMADE, 17-25, rue de Clingnancourt, 75018 Paris. Tél.: 42.64.31.32.**

Vends C64 ou Vic 20 : lect. K7 à 150 F. **Eric ANANOFF, 5, av. Mozart, 75016 Paris. Tél.: 45.27.42.10.**

Vends original de Wonder boy 100 F. Achète interface RS232C. Cherche contacts sérieux sur C128 en mode CPM, 128 et 64. **Philippe LECLERCQ, lycée Carnot, rue A. Leroy, 62700 Bruay-Labuissière. Tél.: 21.53.60.81.**

Vends SX64 (64 + mon. coul. + flop. incorporés et portable) + flop. 1541 + plotter VC1520 + impr. 803 + cartouches + nbrx disk PRG + docs +livres : 10.000 F. **Gabriel GIGUET, Les Grandes Aires, 83143 Le Val. Tél.: 94.86.31.59.**

Vends Modem. Digitelec 2000 pour 8 bits, 850 F ou échange matériel Amiga. **STEF 6, rue Louis Part-au-bois 62190 Lillers. Tél.: 21.66.01.72 (après 19 h).**

Vends C128 + power cartridge + 2 joysticks + lect. K7 + péritel + nbx log. Le tout en TBE : 1 500 F (+ ou —). **Gilles DE BOYSSON 50, rue Edouard NORTIER, Neuilly sur Seine. Tél.: 47.45.76.37 (le week-end).**

Stop affaire, cause départ, vends nbx logiciels pour Amiga 500. **ALAIN. Tél.: 82.22.52.01 entre 18 h 30 et 20 h ou 47.68.98.83..**

Vends C64 + lect. K7 + disk 1541 + impr. MPS 801 + trait. de texte + paddles + livres et jeux : 2 500 F. **Bernard CAPOT. 16, rue du Thouet, 49400 Chace. Tél.: 41.52.97.81.**

Vends C64 + 1541 + 1530 + nbx jeux sur disk (news) + doc + magazines + autoformation basic + utilitaires (tool, Simon), le tout pour 3 500 F. **Stéphane JALLOT, 32, rue de la Concorde, 91700 Sainte-Geneviève des Bois. Tél.: 90.15.88.32.**

Vends logiciels originaux Amiga : Barbarian, Strike Force Harrier, Karaté Kid 2, etc., 150 F pièce + moniteur 1081 : 2 000 F. **Francis BERTHOUIN, 21, av. Charles de Gaulle, 95230 Soisy sous Montmorency. Tél.: 34.17.18.25.**

Vends pour Amiga : drive, extension mémoire + autre hardware. Prix intéressant. **Christophe JOHO, 2, rue du Maréchal Foch, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.35.11.98 ou 88.35.43.32 (après 18 h).**

Vends C64 TBE + lect K7 + nbx jeux + 2 manettes + prises péritel + apprentissage basic + livres div. pour seulem. 1 450 F, cause déménagement. **Eric BAROTTE, 1743, chemin de Camplanier, 30000 Nîmes. Tél.: 66.23.96.73.**

Vends C64 + 1541 + 1530 + monit. coul. 1802 + joystick, nbx jeux (dont news) + boîtes de rangement. Le tout : 4 300 F (avec doc). **Yann MERLAUD, 25, rue des Lilas, 75019 Paris. Tél.: 42.01.71.60.**

Vends divers logiciels de jeux pour C64/128 entre 50 et 150 F. **Jean WOEHREL 3, rue Hautefort, 67100 Strasbourg.**

Vends C64 avec monit. coul. + lecteur 1541 + lect. 1531 + livres + disquette et K7. Le tout pour 3 700 F. **David WEXSTEEN, 15, rue Rabelais, 93100 Montreuil. Tél.: 48.51.70.94.**

Vends C64 (révisé) + 20 jeux (Zaxxon 1 et 2 super cycle) + lecteur cassettes + joysticks + adapt. pal/péritel, 1 500 F. **Lionel VICTOR, 19, bd de Verdun, 34204 Sète cédex. Tél.: 67.53.51.10 (h. repas).**

Vends CBM 64 + drive 1541 + lect. K7 + nbx jeux + livres. Le tout TBE sacrifié à 2 200 F. **Hervé SAMSON, 5 bis, rue Félix Faure, 94300 Vincennes. Tél.: 43.28.69.54.**

Vends CBM 128D + monit. coul. 1901, état neuf + nbx jeux + utilitaires + livres + joysticks + boîtes rangement + meuble 5 500 F. **Hervé QUINTON, 12, clos de la Marèche, Tessancourt S/Aubette, 78250 Meulan. Tél.: 30.99.39.98.**

Vends C64 nbx programmes sur K7 ou disk à partir de 5 F le jeu. Liste contre timbre + deux francs. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av, des Chevrefeuilles, 93220, Gagny. Tél.: 43.88.09.01.**

Vends Amiga 500 09/87 + drive + extension 1 méga + disks avec docs le tout exceptionnel 6 000 F, TBE. **Daniel RUFFRAY, 29, rue Titon, 75011 Paris.**

Vends ou échange jeux sur C64. K7 originales : Rygar, Stap Flight, Last ninja, etc. Echange aussi jeux sur disk. Cherche Arkanoid II. **Frédéric MAZZINI, 36, bd Anatole France, 93300 Aubervilliers. Tél.: 43.52.04.39.**

Vends C64 + lect disk 1541 + lect K7 1530 + impr. 1200 + adapt. péritel + nbx jeux (news) + turbo 50. Prix total : 5 000 F à déb. **Jérôme VIOT, Larbetie Divisin, 38490 Les Abrets. Tél.: 76.32.09.24.**

Vends news sur C64, test drive, Risk, Arkanoid 2, Bub. bubble, BMX 2, 720° 2, Platoon, Nebulus, Ghost Goblins 2, Iznogoud, Druid 2, Outrun... Disk et K7. **Nicolas SOLEIL, 2, place des Fauvettes, 06200 Monteslot. Tél.: 68.22.24.39.**

Vends C64 + 1541 + monit. coul. 1702 + joysticks the boss + Fast Load + nbx jeux + revues. Le tout : 4 400 F. **Julien BAREYRE, 18, rue des grès, Gif sur Yvette. Tél.: 69.07.25.82.**

Vends C128D + monit. coul. 1901 + impri. MPS 1000 + joy + nbx jeux et utilitaires. Sous garantie. Prix : 8 000 F. **Yvan MICHELAS, 54, rue d'Orsel, 750189 Paris. Tél.: 42.58.59.19.**

Vends C64N + drive 1541 + lect K7 1531 + power cart. + nbx jeux originaux + nbx livres + câble + cadeau. Achète neuf 8 000 F. Cède 4 100 F. **Franck GAVINETT, 112 bis, rue A. Blanqui, 93140 Bondy.**

Vends C64 disk et K7, vends nbx jeux à partir de 5 F le jeu. Liste et timbre. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chèvrefeuilles, 93220, Gagny. Tél.: 43.88.09.01.**

Vends C64 + péritel + 1530 + 1541 + boîte de rangement + disk et K7 Joystick + livres + alimentation pour TV non pal. Le tout 4 990 F. **Pascal POTET, 14, allée des Chaumes, 17420 Saint-Palais-sur-mer. Tél.: 46.38.37.27**

Vends C64, They Sold a million 3 et Ace of Ace, 50 F les 2. **Alexandre ELLENA, 301 A, chemin de Combe de Trial, 30300 Beaucaire. Tél.: 66.58.54.29.**

Vends C128D + 1531 + nbx jeux + nbx livres + boîte de rangement + jane. Le tout : 4 200 F. Cherche pro 24 pour St peu cher. **Emmanuel VERGUET, Lebourg, Ratte, 71500 Louhan. Tél.: 85.75.20.58.**

Vends C64 (ancien modèle) bon état + lect. K7 + nbx jeux (new et anciens) + interface PVP 80 (péritel) + 1 livre de progr. Le tout : 1 550 F à déb. **Arnaud REA, 2, av. Jean Bouin, 94600 Choisy-le-Roi. Tél.: 48.90.74.05.**

Vends C64 + monit. coul. CM14 + disk 1570 (comp.128) + 2 jstk quick. II + nbx logiciels (Jx + Util.), le tout pour 3 100 F. Vente séparée possible. **Christophe MEUNIER, 11, rue de la Victoire, 39800 Poligny. Tél.: 84.37.20.80.**

Vends C128 péritel + 1541 + 1531 avec nbx logiciels + joysticks. Le tout en TBE, 4 800 F justifiés. Vente séparée possible. **LAURENT, 39800 Poligny. Tél.: 74.84.07.32.**

Vends C64 TBE (10/87) + 1530 + nbx jeux et utilitaires + joysticks. 1 300 F. **Franck LEMARIE, 31, Rue des Hauts graviers, 91360 Epinay sous/oise. Tél.: 64.48.89.87.**

Vends C128 + lect. disquettes et K7 + monit. coul. HR14 + 2 joysticks + nbx jeux avec boîte de rangement (déc 85). B.E. 4 000 F. **Frédéric AUGST, 48, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél.: 43.58.04.56 (après 20 h).**

Vends C64 + drive 1571 + power cartridge + jeux + doc. 2 400 F. **Gilles ROUHIER, 59 B, av. Jean Lolive, 93500 Pantin. Tél.: 48.45.88.24.**

Vends Amiga 500 + digitaliseur de 50 N. Exc. qualité de sont. Logiciels de digitalisation fournis tout ça pour 500 F. **Marc ALBINET, 1, av. Charles André, 69230 Saint-Génis Laval. Tél.: 78.56.01.49.**

Vends Amigatiens, une Oktimate 20 avec une capacité d'impressions incroyable, 24 couleurs, une résolution incroyable. Cause besoin argent. **Pascal EVRARD, 176, rue Saint-Honoré 80000 Amiens. Tél.: 22.89.69.85.**

Vends Amiga 500 + monit. coul. Philips CM 8832, état neuf servi 3 mois : 5 600 F. **Lucien DICOLA, 54, résidence Egalité, rue Thénart, 59160 Lomme. Tél.: 20.09.50.91 (soir).**

Vends C64 + lect. K7 + joystick + nbrx jeux (Super sprint, Barbarian...). Prix : 1 000 F. **Michel PERIE, rue du Beau Séjour, Trépot, 25620 Mamirolle. Tél.: 81.86.72.81.**

Vends ou échange jeux sur disq. uniquement pour C64 (Antiriad, Western games, Clever et Smart, Test drive, Knight orc, Thunder cats...). **Stéphne COUILLEROT, 15, route de Chalon 71380, Epervans. Tél.: 85.96.60.64.**

Vends Amiga 1000. 512K avec lect. intégré + livres + monit. coul. + lect ext. 360K + disque nettoyant + prgs + joyst. TBE 13 000 F. **Malik ADLER, 5, av, de Sardaigne, St-Julien-en-Genevois, 74160. Tél.: 50.49.18.85.**

Vends C64 secam + lect. K7 + lect disk 1541 sous garantie (8-87) + disqu. et prog. + manettes + livres. Prix 2 600 F à déb. **Pascal BERNARD, 18, rue du Moulin de la Vierge, 75014 Paris. Tél.: 45.45.98.26 (le soir).**

Vends C128 + 1541 + monit. coul. + Jane + nbx jeux. 3 000 F. **Patrick BRIGNONE, 19, av. de Strasbourg, 93130 Noisy Le Sec. Tél.: 48.40.97.94.**

Vends News C64 pas cher + K7. Cherche tome I « Langage machine PSI ». **FREDERIC, 03400 Yzevre. Tél.: 70.46.54.71.**

Vends CBM64 + mon. monochrome + drive 1541 + lect K7 + nbx jeux (K7 et disk). Valeur 5 000 F laissé 2 600 F. **Jules RIDENTE, Marseille. Tél.: 91.86.07.23.**

Vends superbe C64 + drive 1541 + manette + power cartridge + doc + nbx jeux + boîte de rangement. Prix 1 900 F. **Jean-Luc FREMONT, 12, square Henri Régnault, Bat. G, 5e étage, 92400 Courbevoie. Tél.: 47.74.74.00.**

Vends C64 + 1541 (sous garantie) + joystick + nbx jeux et manuel + MPS 802. Le tout : 2800 F. **Nicolas OLLÉ, 8, chemin de Ravarel, 69360 Terney. Tél.: 72.24.88.83.**

Vends C64 + 1530 + 1541 + Power cartridge + péritel + prise poste + disq. Jeux et util. (new look). Le tout soldé 2 500 F. **Fabrice GOUEL, 28, square de Flandres, 77186 Noisiel. Tél.: 60.06.13.07.**

Vends CBM 128 + oc + monit. coul. 40 c. + lect K7 + nbx jeux. En TBE 3 200 F. **Olivier CAILLARD, 1, parc des Erables av. de Monsieur, 91800 Brunoy. Tél.: 60.46.32.38.**

Vends C64 K + drive 1541 + lect K7 + super monit. coul. 1701 + 2 joysticks + nbx progr. util. sur disk, K7, état neuf 2 990 F. **Nicolas JONCQUIERT, Les Savoyances Antay, 74200 Thonon. Tél.: 50.26.18.06.**

Vends C64 péritel + lect. disk 1541 + lect K7 + 80 disquettes + nbx prog. Le tout pour 2 200 F. **Dimitri KOMATITSCH, 36, rue de Campo Formio, 75013 Paris. Tél.: 45.70.76.84.**

Vends Commodore impr. Seikosha Gp loovc exc. état nombreux listings le tout : 800 F. **Arnaud ROBINARD, 167, Av. Victor Hugo, 92140 Clamart. Tél.: 46.42.82.15.**

Vends impr. Star NL 10 pour Amiga 2000F, près à l'emploi + jeux pour Amiga et utilit. Prix intér. **Jacques MUGNIER, 4, rés. du Parc de la Loge, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél.: 39.72.67.71.**

Vends C128 + lect disk 1541 + lect K7 + monit. vert shneider + disk jeux + livres + boîtes de rangement. Etat neuf 86. Prix : 4 500 F. **Patrick DARS, 9, rue Adhemard de Monteil, 43000 Le Puy-en-Velay.**

Vends C64 pal + 1541 + nbx disk + joystick + livre 2 300 F. **Vincent BIREBENT, 100, rue Marc Sangnier, 94700 Maisons-Alfort. Tél.: 42.07.82.92.**

Vends lect. Amiga 1010. Cherche freeware pour Amiga et St en vue de la création d'un club. Le lecteur est encore sous garantie. **Hervé STACHMICK, 1, ure des Pivoines, 08000, Charlesville-Mezières.**

Vends C64 + monit. mono + lect. K7 + nbx jeux et progr. Prix à déb. : 3 000 . Vends Interface CGV neuve, valeur 900 F vendu 500 F. **Philippe DE OLIVEIRA ou José AGUAS, 2, rue Gramme. 75015 Paris. Tél.: 48.28.48.42.**

Vends C64 + 1541 + monit. coul. 1802 + 2 joy + docs. jeux. Prix : 4 500 F et Commodore : 4 500 F. **Laurent MAURICE, 21, passage Dubail, 75010 Paris. Tél.: 42.01.63.84 (après 20 h).**

Vends C64 + lect K7 + logiciels avec doc (Pirates, Cauldron...) + livres : 900 F + port. **Stéphane PAVEC, 4, rue Louis Braille, 14500 Vire. Tél.: 31.68.15.28.**

Vends C128D + nbx logiciels + docs en parfait état : 3 000 F. Monit. coul. : 500 F. Original pour Apple : 200 F à déb. **Christophe LAGUET, 54, rue de la Madeleine, 95290 L'Isle-Adam. Tél.: 35.69.43.85.**

Vends nouveauté pour C64 (Winter Games 2, The train...). La face 15 F. Joignez 1 disq. et 1 timbre à 2,20 F pour obtenir ma liste. **Barthélémy CYRIL, 52, rue Marius Piant, 54420 Laxou.**

Vends C128 coul.+ DMP2000 + scanner + souris + crayon optique + 40 originaux + joystick + câble K7 + 120 revues : 6 990 F à déb. **CHABANE, 14, rue de Le Brix, 93420, Villepinte. Tél.: 43.85.57.47**

Vends C 64 new 87. Prix : 1 000 F + moniteur vert année 87. Prix : 800 F. Le tout neuf très peu servi. **Jean-Marc TILLET, Malepeyre, 12700 Capdenac. Tél.: 65.64.78.17.**

THOMSON

Vends pour Thomson TO7/TO7-70/MO5 lecteur disquette DD 90-320 et contrôleur CD 90-640 avec manuel, livre et disquette du Dos : 1 200 F. **Raphael BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris (répondeur). Tél.: 43.72.64.64.**

Vends 130 XE + drive 1050 + 2 boîtes de rangement + nbrx logiciels + livres. Le tout 2 500 F. A débattre. **Fabrice HÉNON, 20, rue Molière, 3421 Le Village, 95220 HERBLAY. Tél.: 34.50.08.14.**

Vends MO6 + crayon optique + 8 K7 jeux + livres. (Lect. K7 intégré). Prix : 1 800 F. **Pierre RISMONDO, 12, rue des Cordes, 81200 Mazamet. Tél.: 63.61.44.20.**

Vends TO 8 + lecteur de disk 3 pouces + moniteur couleur + crayon optique + 2 manettes + 20 jeux avec notices + guide + magazines informatiques. Le tout 3 900 F. **Stephan LELIEVRE, 17, avenue du Vartonnier, 60128 Mortefontaine. Tél.: 44.54.36.39.**

Vends TO 7-70 + L.E.P. + basic + joysticks + ext. music. jeu + t.b.é. + logiciels + livres, 900 F !! **Sylvain ROVZÉ, 41, boulevard des Batignolles, 75008 Paris. Tél.: 42.94.23.84.**

Vends TO 8 + moniteur couleur + lect. disq (sous garantie jusqu'à juillet 88) + nbrx jeux + accessoires : 2 900 F.

P.A

Erwan ROME, 476, avenue du général De Gaulle, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.34.40.

Vends Thomson TO 9 + monit. coul. HR + souris + ext. musique et jeux + manette + nbrx jeux (Sapiens, MGT) + utilitaires + revues : 4 000 F **Olivier PÉROT, square Lekain, bât F2, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.12.29.67.**

Vends unité centrale TO 8 + drive 3,5, nbrx jeux, en tout 30 (Ripoux, Bivouac, Morane, Prohibition, Turlogue le rodeur, Izmogoud), 3 000 F. Etat neuf. **20, rue Santos Dumont, 31400 Toulouse. Tél. : 61.34.08.28.**

Vends MO 6 + lecteur de disquettes + disquettes + jeux + manettes : 2 600 F. Vends console Microvision + 6 jeux : 600 F. **Philippe BECHE, 4, rue d'Alésia. Tél. : 43.83.07.41 (après 18 h).**

Vends TO 8 + QDD + vol, solo + initiation au Basic + câble + crayon optique + 2 livres, 1 100 F garantie, urgent. Vend Modem TO, MO, 450 F. **Kemel AICHE, 2, rue Charles-Alban, 92230 Gennevilliers.**

Vends TO 8 + lect. disk 640 KO + guide + 4 revues : 1 790 F (garanti déc. 88). Vente séparée de : manette, cray, optique, colorpaint, 8 supers jeux originaux. **Richard DUTU, Val d'Oise. Tél. : 30.34.07.07.**

Vends MO 6 + moniteur coul. Philips CM 8535 + 2 joysticks + crayon opt. + éduc + jeux (dont news) + manuel + docs. Le tout état neuf, 3 500 F. **Pascal THIEBAUT, 7, rue des Troubadours, 31210 Montrejeau. Tél. : 61.95.76.39.**

Vends Thomson TO 8 + monit. coul. + lecteur disk double face + 40 jeux + stylo optique + 2 joysticks + livres Basix et revues. Prix : 4 200 F, le tout en t.b.é. **Christophe GOULLON, 18, rue Maréchal Foch, 77400 Thorigny-sur-Marne. Tél. : 64.30.01.56.**

Vends U.C. TO 8 + lect. disk + 2 manettes + 7 jeux + 7 disks vierges, t.b.é. : 3 000 F, valeur réelle : 4 500 F., acheté en septembre 87. **Yann ARGOT, quai Clémençon, Montoison, 26800 Porte-lès-valence. Tél. : 75.84.43.21.**

Vends TO 8D + moniteur coul. + lect. K7 avec nbrx jeux (K7 et disques) + 10 disq. vierges. Etat neuf : 4 300 F. **Cyril MARLET, 41, av. du Gal-Leclerc, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : 48.81.08.44 (midi ou soir).**

Vends pour TO 8, TO 9, TO 9 + 5 disquettes (malette fil + classique 2 + Magic CUB 1 + HITS 1 + Silent Service). Acheté 1 200 F, vendu 600 F. **David BONNAL, 8, rue Debussy, 59760 Grande Synthé. Tél. : 28.61.36.33.**

Vends MO 5 + guide + 10 jeux + crayon optique + 1 lecteur K7 + 1 manette + 1 extension : 2 000 F. **Sébastien FABRE, 108, Bd Bineau, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.47.85.55.**

Vends TO 9 (128 K) + moniteur couleur + Joistick + 16 jeux + revues + disks vierges (avec programmes) : 4 100 F sans le moniteur couleur : 3 000 F. **Laurent LE GUILLY, 4 place Charles-de-Gaulle, 29210 Morlaix. Tél. : 98.88.98.09.**

Vends super tennis et Vol SOLO pour Thomson TO-MO : les deux 180 F ou l'une 100 F. **Sébastien SOULARD, 16, rue des Acacias, 85600 Montaigu. Tél. : 51.94.22.91.**

Vends jeux pour Thomson et Amstrad. Revues (hebdogiciel, SVM...) pour Thomson : matériels, livre. Envoie liste contre enveloppe timbrée. **François ROYERE, Les Eduens, Bât A3, 58000 Nevers. Tél. : 86.36.39.30.**

Vends MO 5 + LEP + 2 manettes + cray. opt. + 35 livres (OI, TEO...) et + 30 jeux originaux : 2 000 F. **Christophe BERTON, 944, rue Gabriel Moulleron, 54200 Toul. Tél. : 83.64.56.34 (après 18 h) .**

Stop. Vends TO 7 clavier plat + joysticks + nbrx jeux + lecteur de cassette + cassettes + crayon optique + Basic manuel. Valeur : 3 000 F. Prix : 1 200 F. **Alexandre CARTEAU, 14, rue de Phalsbourg. Tél. : 42.27.21.57.**

Vends TO 7 + lep + initiation au Basic + 2 cassettes de jeux. Prix : 2 990 F (valeur ens. : 4 290 F). **Michel BRIGNONE, 50, Bd de la Liberté, 83300 Draguignan. Tél. : 94.47.26.08.**

Vends TO 7 + ext. 16 K + ext. 8 K + contrôleur de jeux + logiciels (cartouches, cassettes) + magnéto + revues + livres + listings. **Jacques CRESP, 15, avenue des Muses, Le Mousseau, 44470 Carquefou. Tél. : 40.30.13.35.**

Vends urgent ! Vends MO 6 + manette + crayon optique + 20 jeux (âge : 1,5 ans). Au prix exceptionnel de 2 000 F. **Julien WEBER, pharmacie Weber, 15, rue Masséna à Nice. Tél. : 93.87.97.73.**

Vends TO 8 couleur + disquette + 2 manettes + modem + logiciels. Prix : 4 000 F + projecteur Meurisse Muet, 500 F. **Fabienne GAUDRY, 4, allée Komaron, 92000 Nanterre. Tél. : 47.24.49.30 (de 18 h 30 à 21 h + week-end).**

Vends jeux pour MO 5 et TO 7-70 : Vampire ; Androïdes ; l'Aigle d'or ; Pulsar 2 ; TNT N° 10 ; Mission en rafale ; Hacker ; Barry Mc Guigan ; les classiques n° 1. **Michel MAROUZÉ, 13, rue de la Plaine, 30110 Les Salles du Gardon. Tél. : 66.34.45.88.**

Vends Thomson MO 6 bon état + joystick + crayon opt. + 60 jeux. Prix 2 000 F TTC. A débattre. **Frédérik MIGETTE, 235, rue de Versailles, 92410 Ville d'Avray. Tél. : 47.09.67.86.**

Vends pour TO 8, TO 9, TO 9 + cartouche Assembleur 6809E. 100 F. Vends jeux originaux : Dakar 4 x 4 : 60 F Vie et mort des dinosaures : 60 F Bolchoi : 60 F. Vends TO 7-70. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Vends TO 9 + mon. coul. + souris + lep. + interf. joys. + 2 joysticks + imp. Thomson + cart. Assem. + 17 disk + 4 cass. + pap. imp. gratuit : Tout : 7 000 F ou imp. 1 800 F + reste 5 600 F. **Frédéric NICOLAS, 65, rue des 4 Frères Robert, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.27.09.**

Vends pour TO-MO K7 de jeu, 50 F pièce (liste sur demande). Vends aussi contrôleur de lecteur de disquette Thomson, 150 F. **Alexandre ELLENA, 301 A, chemin de Combe de Trial, 30300 Beaucaire. Tél. : 66.58.54.29.**

Vends MO 6 avec lecteur cassette int. + manette + crayon opt. + jeux (Green Beret, Blue War) + guide MO 6 + 12 jeux + 2 utilitaire cédé à 1 700 F. **Nicolas CHARLES, La Batie, 6, rue Jacquard, Chazay d'Azergues, 69380. Tél. : 78.43.03.33.**

Vends MO 5 + clav. méca. + ext. mus. + 2 manettes : 1 000 F lep : 200 F + ext. QDD + Jane : 500 F + crayon optique : 90 F + 6 livres : 200 F + 25 jeux : 50 à 200 F l'un, le tout t.b.é. **Eric BERAUD, Chalet Chem des Oches, 05220 Monetier-les-Bains. Tél. : 92.24.45.13.**

Vends TO 7-70 (neuf) garantie + lep + 2 ext. musique et jeux + 2 manettes + Basic + livres + 50 jeux + Colorpaint/Studio, 4 000 F. VLEP (neuf) 3 000 F, Basic 10 (300 F). **Christophe LUCCO, 61, avenue Riquet, 75019 Paris. Tél. : 40.34.45.45.**

Vends TO 9 : unité cent. + clavier + lect. K7 + crayon opt. + souris + 37 jeux originaux disk + 15 disk vierges + 2 jeux cart. + 28 jeux sur K7 : le tout : 6 000 F. **Jean-Claude, Patrick NALLINO, 1, imp. les Malines, 91090 Lisses. Tél. : 60.86.23.25.**

Vends TO 8 + lecteur disc 640 K + livre : jeux + joystick + jeux (Green Beret, Avengeur...), le tout t.b.é. (1 an). Valeur : 3 885 F, vendu 2 890 F. **Olivier DUMONT, 7e chemin du Panorama, 69570 Dardilly. Tél. : 78.35.12.23 (de 18 h à 20 h).**

Vends TO 9 complet (lect. disk, lect. cart., mon. couleur) + souris + cr. op. + 17 jeux orig. + 20 disk vierges + 1 manette, + livres + colorpaint + cadeaux aux 1re : 5 000 F. **Cyrille DRFANIDIS, 14, rue du Château, 78250 Hardricourt. Tél. : 30.99.82.18.**

Vends MO 5 + clavier mécanique + manette + livres + magnétophone + 11 logiciels + portefeuille boursier : 1 800 F. **Laurent DIDIER, 52, Grande-Rue des Charpennes, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.70.74.**

Vends Thomson MO 6 + écran mono + lecteur de cassettes intégré 128 ko + crayon optique + guide + 20 jeux (Green-Beret, Arkanoïd, Enduroracer) à 2 700 F. **Bruno MARCHAND, Bât. La Renardière, 13170 Les Pennes-Mirabeau. Tél. : 42.02.68.58.**

Vends MO 5 + stylo optique + lecteur K7 + Mandragore - Pictor, le tout en t.b.é. (encore sous garantie). Prix à débattre. **Julie BERESS, 71, rue des Saints-Pères, 75006 Paris. Tél. : 42.22.52.71 (lundi, mardi, jeudi, vendredi, de 17 h 30 à 20 h.).**

Vends Moniteur couleur Thomson CM 36512 RGBI pour Amiga, Atari ST, PC, CGA ou C64-C128. Echange Softs Amiga. **Xavier DARRÉ, 59, La Mare des Champs, 91290 Ollainville. Tél. : 60.83.35.66.**

Vends Thomson MO 6 128 K sous garantie + 1 manette Quickshot + 8 jeux (pas du vent II, Izmogoud...) + 2 livres : 2 000 F à débattre. **Benoît ARGAST. Tél. : 47.36.28.52 (après 19 h).**

Vends Thomson MO 5 + écran M/B + lect. K7 + cray. opt. + adapt. manettes + 2 manettes + doc. + logiciel. Divers jeux. Prix : 1 400 F le tout. **Noël TEILLARD, 24, bd des Batignolles, 75017 Paris. Tél. : 43.87.54.64.**

Vends Thomson TO 7-70 + lect. K7 + imp. + livres + jeux, le tout neuf, cause double emploi. Vendu 3 500 F. **René POURRIÈRE, Les Romaniquettes, 13130 Berre-l'Etang. Tél : 42.74.13.88.**

Vends TO 8 + mon. couleur NR + lect. cass. + lect. disk + nbrx jeux + 2 joysticks + revues, prix à débattre. **Emmanuel CLEMENT, 7, rue du général Frère, 57070 Metz. Tél. : 87.65.78.98.**

DIVERS

Réalise vos images et son digitalisé sur Atari ST. Vends drive 5 pouces 1/4 Apple 500 F et tablette graphic Koala Pad Apple IIC. **Benoît FREMONT, 53, chemin de la Marchaudière, 91250 Saintry-sur-Seine. Tél. : 60.75.58.54.**

Vends logiciels ZX Spectrum comme neufs. Plus de 90 titres : Ocean, US Gold,... Bas prix cause départ. Liste et détails contre 1 timbre à 2 F. **Jean-Marie LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris.**

Vends originaux K7 pour Oric-Atmos (The Hobbit, Hades, Dao...) pas cher. Vends ou échange news sur C 64 (K7) Pos. (Defender of The Crown, ARK2...). **Laurent. Tél. : 39.71.66.42.**

Vends Adam + imprimante + Turbo + 2 super controllers + 25 jeux + livres (état neuf). Valeur : 2 000 F. Vendu pour 500 F seulement. **Jean-Michel LISSILLOUR, 28, rue de l'amiral Courbet, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 48.93.44.79.**

Vends Sega Master System t.b.é. (11-87) + 2 joysticks + Hang on + Light Phaser et 3 jeux, le tout pour 990 F ou 600 F sans le Light Phaser. **Nicolas ÉRÉSÉO, 40, cheminement Le Tintoret, appt. 60, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.21.96.**

Vends console Sega + 9 jeux, Noël 87, sous garantie. Valeur : 2 700 F, vendue : 1 500 F. **Raphaël MERMOND, 17, rue Wilson, 38610 Gières. Tél. : 76.89.32.76.**

Vends Spectrum + 48 K adapt. péritel + manettes + jeux, 800 F le tout. Alice (Matra) + magnéto K7 + imprimante + logiciels éducat. 600 F le tout. **Manuel COSTE, 4, rue du 11-Novembre, 93260 Les Lilas. Tél. : 48.91.18.37.**

Vends carte Sega « M7 Hero » neuve et jamais utilisée car ne possède pas de console. Prix en magasin : 160 F, prix de vente : 90 F (bonne affaire). **Jean-François TAVERNE, 59, rue des Lilas-Spycker, 59380 Bergues. Tél. : 28.27.03.66.**

Vends Sega + Hang on : 600 F + 5 jeux : 1 Mega : 170 F + Outrun : 200 F + After Burner : 230 F + Phaser : 350 F ou le tout : 2 000 F ou contre 520 STF. **Guillaume POULLOT. Tél. : 30.44.18.84.**

Affaire ! Vends Spectrum + 2 encore sous garantie + 37 jeux + joysticks + câbles et livre d'instructions. Prix : 1 100 F. **Mario DI STEFANO, 67, avenue de Lutterbach. Tél. : 89.43.55.17 (à partir de 16 h 15).**

Vends Spectrum + 48 K péritel + magnéto + 60 jeux + interface joystick et cartouches + livre sur Z 80, le tout : 900 F. **Jean-Philippe AMBLARD, 6, avenue du général De Gaulle, 06320 Cap d'Ail. Tél. : 93.78.58.95.**

A vendre Spectrum + 2 sous garantie + interface 2 + joystick + livres et nbrx jeux dont nombreuses news, 2 500 F. A débattre. **Myriam PLENEL, 1, allée des Sternes, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.45.19 (heures de repas).**

Vends Spectrum 48 K + K7 + interface péritel/manette de jeux + ZX1 + 2 microdrives + Alphacom 32 + 10 microdrives + cordon MNTL. Prix : 1 750 F. **Michel DIVRY, 40, rue Servan, 75011 Paris. Tél. : 48.07.83.43.**

Vends jeux sur K7. Prix à discuter : 30 x 80 F. Summer Winter Games, Skyfox, Paintpic, Law of The West, etc. Réponse assurée. **Frédérik SUMIEN, 27, avenue du docteur Serrulaz, 69670 Vaugnekay. Tél. : 78.45.82.39.**

Vends Sega + Light Faser + 13 jeux dernières nouveautés « After Burner », 2 100 F (prix neuf 4 000 F). **Vincent BACHTROG, 6, rue Jules-Guesde, 94260 Fresnes. Tél. : 46.68.05.71.**

Vends console Sega + Light Phaser + 5 jeux + moniteur couleur, le tout 2 800 F ou séparément. Vds imprimante Citizen 120 D. **Jean-René ALONSO, 77, chemin des Fraises, 13170 Les Cadeveaux. Tél. : 91.65.31.67.**

Vends TRS 80 4 pouces + imprimante + logiciels superscripsit Visicall, etc., t.b.é. : 4 000 F. **Gérard BOURLET, 47, rue Niewport, 93700 Drancy. Tél. : 48.30.73.16.**

Vends console de luxe Nintendo + cassettes : Kung-Fu, Ice Climber. Prix de l'ensemble neuf 2 490 F. Cédé à 1 800 F (janvier 1988). **Luis SIMOES, 12, rue des Bords de Marne, 94170 Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.08.18.**

Vends console Sega + Light Phaser + 4 cartouches, le tout : 1 200 F. **Laurent PERRIÈRE, 49, rue de Chatenay-Estérel 5, 92160 Antony. Tél. : 42.37.92.70 (après 18 h.).**

Vends console Sega + Light Phaser + 14 cartouches (After Burner, Great Golf, Out Run, Space Harrier, Black Belt...), le tout cédé à 2 500 F. **Yves LALOY, 3, rue de Strasbourg, 94500 Champigny. Tél. : 47.60.72.06 - poste 75-94.**

Vends ZX Spectrum + 2 état neuf avec joystick et 10 jeux : Rambo, Ghostbuster, Cauldron III. Valeur 1 700 F, vendu 950 F. **Tarik BELAMIRI, 36, Bd Saint-Michel, 75006 Paris. Tél. : 43.29.64.57.**

Vends moniteur couleur Philips 8801, 1 500 F et imprimante couleur MPS 1500 C pour 3 000 F (neuf). Echange logi. Amiga. Achète extension mémoire. **Cyrille MASSON, 6, avenue Fernand-Forest, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.10.23.18.**

Vends Vectrex + 2 manettes + 10 cartouches. Excellent état. Le tout à débattre : 1 200 F. **Jean-Michel LEBLANC, 2, square de Font-Romeu, 95380 Louvres.**

Vends orgue Casio PT 31, 700 F + ordi. Casio FX 750 P 450 F + EXL 100 + log. + Exeldrums, 500 F + 2 lec. 51/4 400 F pièce ou éch. contre mat. Atari ST. **Robert VIGEAN, Riols, 34220 St-Pons. Tél. : 67.97.11.80.**

Vends K7 pour CBS : Zaxxon : 150 F, Space Fury : 80 F, et pour Atari 2 600 : Atlantis, Yars Revenge, Night Driver, Breakthrough, Video Checker : 50 F l'une. **Patrice LIGIER, 37, rue des Landes, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.84.16 (après 20 h).**

Console Sega vends Ninja, Choplifter, S. Command, Zilion, Great Basket, Astro W, World GP, Quartet, Wonderboy : 150 F + O. Run, Space H, Art. Burner : 210 F. **Guillaume SYLVAND, 6, allée des Messages, 13800 Istres. Tél. : 47.56.67.42.**

Affaire ! Vends super MSX HB, 75 F, Sony + 5 cartouches (Chop Lifter...) + 1 joystick 2 boutons Sony + magneto + jeux K7 + listings + HB Calc + initiation au Basic. **Frédéric PINCHON, 29, rue J.-B. Corot, Margency, 95580 Andilly. Tél. : 34.16.44.64.**

A vendre micro-ordinateur Casio PB 700 + 3 extensions ORM + imprimante 4 couleurs FA10 + lecteur avec microcassette CM1 et logiciel graphique, 3 000 F à débattre. **Christian ALCOUFFE, 93, rue de Fontenay, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.41.09.**

Vends console de jeux Sega complète (4 mois) + cartouches : Rocky, World, Soccer, Geat Basketball, Super Tennis, Hang on : 1 000-1 100 F. **Quoc Thinh LE, Cormatin, 71460 St-Gengoux-le-National.**

Vends ordinateur de poche Sharp PC 1430 autorisé aux examens. Urgent. Cédé à 500 F avec manuel et étui de protection. **Fabrice. Tél. : 48.68.08.78 (après 20 h).**

Vends souris micro soft neuve avec ses programmes, coffret complet, facture 1988, 1 200 F à débattre + PC Paint. **Jean-Marc BURGARD, 1, square Marcel-Toussaint, 75015 Paris. Tél. : 47.00.32.42.**

Vends console Sega + lunette 3D + Light Phaser + 15 jeux dont Out Run et Rocky + péritel + manettes : valeur réelle 4 000 F, vendue 2 100 F. **Daniel. 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.58.31.**

A vendre console + tout (joystick + Hang on) + rien d'autre mais jamais servi, jamais déballée et sous garantie cause 2 emplois. Prix à débattre. **Sébastien VANACKERE, 19, avenue Château Gobillon, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.37.32.**

Vends console Sega + Cordon + 1 jeux + le pistolet Light Phaser + 2 manettes. Le tout : 750 F. SS GT et aussi notice pour l'ensemble. **Erik JEAN-MARIE, 24, rue du 11-Novembre, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.19.89.04 (après 18 h).**

Vends console Sega complète + 4 logiciels : 900 F (console sous garantie). **Christian BONET, 92, rue du Faubourg-Saint-Denis, 75010 Paris. Tél. : 47.70.55.57 (après 20 h).**

Vends Victor S1 + disque dur 10 MO + Multiplan + Pascal + Basic, 5 000 F. **Philippe GUILLOT, 8, rue Diderot, 42300 Roanne. Tél. : 77.68.37.76.**

Vends interface RS 232 C Mercitel peu servie. Prix 900 F + notices + câbles + transfo. + cadeau disk Jagot Leon + câble. Envoi contre remboursement. **Christian COUGNAUD, 42, avenue du Docteur Picaud, 06400 Cannes. Tél. : 93.90.31.29.**

Vends 12 jeux Sega + pistolet Phaser : 1 900 F ; ou vente à l'unité ; Gret Golf, Kung Fu Kid, Rocky, Choplifter, Fantasy Zone, Wonder Boy, Quartet. **Daniel DEHERME, 23, rue de l'Union, porte 138, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.39.21.17.**

Vends collection de Tilt n° 1-n° 56. Prix 9 F l'un. **Alexandre LEROUX, 5, place Ferdinand Million, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.10.26.**

Vends ordinateur Sharp PC-1403 24 KO (calculatrice scientiphique, programmation, etc.), 76 touches. Acheté 809 F en 1987, vendu 650 F. **Anthony BIONDA, chemin de Haute-Perche, 49320 St-Melaine-sur-Aubance. Tél. : 41.57.74.96.**

Affaire ! Vends Exl. 100 + moniteur monochrome + nbx logiciels + lecteurs de K7 et cartouches + joystick. Prix : 1 000 F. **Gaël PONCET, 8, rue René-Michel, 77390 Chaumes-en-Brie. Tél. : 64.06.17.91.**

Vends originaux entre 70 et 100 F (Volley, IK+, Asphalt, les Pyramides d'Atlantis, Bob Winner, Star Fight, N'Enfin...). **Yannick BOUIN, 39, avenue Berlioz, 93270 Sevran. Tél. : 43.84.47.27.**

Vends numéro Tilt 24, 25, 27, 29, 32 à 49. 10 F le numéro plus moitié frais d'envoi. **Raphaël RAMBERT, 6, rue Durant de la Borgerie, 78540 Vernouillet. Tél. : 39.65.74.66.**

Digitalise images sur ST. 150 F les 10 couleurs, 100 F les 10 NB. (Degas). Vends imprim. DMP 110 Tandy 1 000 F. **Alain GODIN, rue du Hohenbourg, Bischheim. Tél. : 88.33.45.38.**

Vends t.b.é CBS + 2 K7 550 F, Atari 2 600 + K7 300 F, bale-

OCCASION

A.M.I.E.

MATERIEL REVISE ET GARANTI PIECE ET MAIN-D'OEUVRE 1 AN

C64	1000 F
C128	1300 F
C128D	2600 F
1541	1000 F
464 M	1200 F
464 C	2200

Tél. : (1) 43.57.82.05

deur et magnétophone 150 F. TB électrophone 650 F. A débattre. Ech. et vds log. 6128 nbrx. **Herhé BARRIQUAND, Rambures, rue du château, 80140 Oisemont. Tél : 22.25.81.48 (après 19 h).**

Vends Adam + console CBS + Turbo + super controler + prise péritel + 50 logiciels. Prix sacrifiés (à ajouter les manuels). **Gilles CADILLAC, 34, route de Saint-Romain, 69660 Collonges-au-Mont-d'Or. Tél : 78.22.26.61.**

Vends Sega + 13 cartouches (news) + Phazer + accélérateur + TMS professionnel + garantie 6 mois, état neuf, peu servi. Prix neuf : 4 500 F. Vendu 3 400 F + cadeaux. **Gaël AUSSEIL, St-Vincent, 35350 St-Coulomb. Tél.: 99.56.96.34.**

Urgent ! Vends console Sega + 7 jeux (Out Run, Black Belt, Ouartet, etc.) au prix de 2 000 F au lieu de 2 500 F. **Pascal VILET, cité G. Péri, bt 1, 93200 St-Denis. Tél : 48.22.33.07.**

Vends imprimante PR 80 - 090 600 F + cordon TO 8 ci-1436, 150 F + papier uni, 2 000 feuilles 60 g, 150 F. **Bruno LAFOSSE, 2, rue de la Forêt, 27550 Massandres.**

Vends moniteur monochrome ambre marque Zénith : 1 000 F. **Frédéric MERGEY, Macey, 10300 Sainte-Savine. Tél : 25.70.34.78 (après 20 H et samedi après 14 h).**

Vends anciens numéros de « Tilt », N°s 45, 46, 48S; 50, 51, 53 pour 10 F chaque. Vends livre « Bien débuter sur ST » 75 F. **Richard LEPREGASSIN, 94, rue Martre, 92110 Clichy. Tél : 47.31.36.65.**

Brade collection de logiciels comme neufs pour Spectrum, + de 70 titres Durell, Océan, Us Gold, Beyond à moitié prix, timbre SVP. **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude Chau, 75116 Paris.**

Vends K7 pour vidéo Pack Philips N41 : 150 F, N51 : 100 F l'une, 180 F les 2, N1-4-16-22-34-35-38-39 : 80 F l'une, les 9 : 650 F, le tot entier : 850 F. **Jacques BERNAT, 1, rue Bailly, La Rochelle. Tél : 46.44.80.35.**

Vends moniteur couleur Fidelity CM 14 avec prise Péritel, vitre anti-reflets, état impeccable : 1 250 F, acheté 2 490 F. **Jean-Michel TOURET, 54, rue Albert Thomas, 93350 Le Bourget. Tél : 48.37.87.28.**

Vends console Sega garantie octobre 88 + light Phaser + Out Run + Rocky + Choplifter + Space Harrier : 1 500 F. **Jean-Louis BOERI, 25, rue du Vieux Perray, 91700 Sainte-Geneviève. Tél : 60.16.94.52.**

Vends QL1 avec microdrives + manuel + tableur + trait. txt, complet 1 000 F, état superbe. **Serge PIGUET, 82, rue du Bois-Hardy, 44100 Nantes. Tél : 40.43.22.00.**

Vends imprimante Microline 82, a pour PC & compatibles, 120 CPS interface série et parallèle (câble), sous garantie, prix fou 890 F. **Jean-Michel JOUDRIER, 24, rue St-Louis, 78760 Pontchartrain. Tél : 34.89.33.93.**

Vends console CBS + 6 jeux + super-controllers, très bon état (4 mois), cédé à 900 F, vends cartouche Sega : Out Run : 130 F, My Héro : 90 F. **Ludovic SEBAG, 20, avenue Eugène Thomas, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél : 46.70.51.24.**

Vends console Sega + Light Phaser + 15 jeux (After Burner, Out Run, Space Harrier, Great Golf, Black Belt...), sous garantie, le tout 2 000 F. **Yves LALOY, 3, rue de Strasbourg, 94500 Champigny. Tél : 47.60.72.06 (poste 75-94).**

Echange console Sega + 8 jeux (Out Run, Space Harrier, Afterburner, etc), le tout 2 200 F (matériel garanti, tbé) + vends Atmos + magnéto : 600 F (tbé). **Philippe GAUTHIER, les Pleds Froids, 5, rue de Saint-Aigny, 36300 Le Blanc. Tél : 54.37.73.65.**

ACHATS

Achète 520 STF (t.b.é.) + moniteur couleur + joysticks + jeux. Prix : 4 500 F (maximum). **Christophe MARTIN, rue Saint-Martin Est, 02576 Chézy-sur-Marne. Tél : 23.82.81.79.**

Achète jeux pour Apple 2 C. Achète boîte de rangement pour 50 disquettes d'Apple 2 C. **Jérémie SELLAN, Paris. Tél : 42.38.10.96.**

Amiga 500 achète docs de Chessmaster 2000, Port of Call, Fearv Tale (+ jeux). Possède News. **Laurent LEHNING, 12, rue Dominique-Macherez, 57070 Metz.**

Achète Amiga 500 si possible sous garantie avec Moniteur couleur. Le tout : 4 800 F. Urgent !. **Frantz PILOTIN, 2, place des Fauvettes, 33270 Floirac. Tél : 56.86.37.38 (avant 20 h).**

Achète lecteur disk 5"1/4 pour Amiga 500. Prix : — 1 500 F. Echange jeux et utilitaires. **Pierre VINCENT, 34, route Nationale, 54940 Belleville.**

Je cherche des logiciels graphics comme CAD ou Larigraph de 50 à 70 F. J'apprécie les copies. **Cyrille MENARD, 9, rue de la Source, 78570 Chante-Loup-les-Vignes. Tél : 39.75.03.39.**

Achète Free Boot, Hard Copieur, V1-92 disk 3"1/2 au plus offrant pour Atari ST. **André RICHARD, 26, rue Haute-desFossés, 55300 Saint-Mihiel.**

Recherche programme de comptabilité et gestion sur Amiga. Prix raisonnables (urgent). **Catherine WONG, 4, cours des Roches, 77186 Noisiel.**

Amstrad CPC 464 recherche lecteur disquettes DD1 (ou CPC 6128 sans écran). Faire offre avec un très bon prix. **Yvonne FUNK, chez KREBER, 2, rue du Mimosa, 57240 Knutange-Nilvange. Tél : 82.84.53.47.**

Achète softs pour Amiga 500. Envoyer listes. Vends C 64 + 1541 + Power cartr + prgs, t.b.é. Prix : 2 000 F. Vends imprimante Seikosha GP 100 pour C 64. Prix : 1 500 F. **Denis GORET, 16, rue de la Verdure-Couvron, 02270 Crécy-sur-Serre.**

Achète cassettes pour Sega, envoyer liste + prix. **Michel ROLLAND, 37, rue Anatole-France, 53210 Louverne.**

Achète moniteur Atari SM 124 (monochromé), t.b.é. Prix : 900 F environ. **Marie-Laure MURACCIOLE, 59, boulevard Gillibert, 13009 Marseille.**

Cherche souris pour Amiga : 100 F. Extension A 501 : 600 F. Prise midi : 300 F. Notice français pour sculpt. 3D : 50 F. **Jérôme ABERLENC, 8, rue Boutreux, 49290 Chalonne-sur-Loire. Tél.: 41.78.00.81.**

Achète console Vectrex bon état + 1 clavier + jeux dont Armor Attack (ou uniquement celui-ci). Prix maximum : 500 F. **Daniel BOUCHER, 93190 Livry-Gargan. Tél.: 45.09.36.10 (après 18 h 30).**

Achète drive externe 3"1/2 pour Atari 1040 STF (prix raisonnable). Faire offre. Urgent !. **David GELLE, 34, rue de la Fonderie, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél : 38.85.96.49.**

Cherche combiné imprimante/lecteur enregistreur cassettes pour Sharp PC 1246 (— de 500 F. **Guillaume CHOCTEAU, 16, rue Lapeyrado, 44100 Nantes. Tél : 40.46.14.46.**

Achète cartouches vidéopac Radiola pour Jet 25. **Jacques SCHMIDT, 57, boulevard Soult, 75012 Paris. Tél.: 43.40.27.48.**

Achète moniteur monochrome pour Atari 520. Prix raisonnable. **Pierre SCHATH, 1, rue Jacques-Louis-Bernier, 92700 Colombes. Tél : 47.85.83.70 (après 18 h).**

Achète Atari 1040 STF. Faire proposition. Pour Amiga, cherche lecteur 3"1/2, imprimante, Amiga 2000, extension, Genlock, Sherna. **Jean-Charles BAPTISTA, 4, cité Jacques-Duclos, 93200 Saint-Denis. Tél : 48.29.13.49.**

Achète lecteur de disquettes DDI-1 (Amstrad). Prix à débattre. Cherche également contacts pour me procurer des jeux sur CPC 464. A vos listes. **Cyrille HURÉ, place de l'Église, Landivy, 53190 Fougerolles-du-Plessis.**

Achète 520 ST + moniteur coul. (bon) + jeux ou disquettes vierges + joystick. Prix : 4 000 F maximum (double face). **Jérémy CLAPIN, 1, rue André-Chenier, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél : 46.44.80.19.**

Achète Amiga 500, bon état, joystick, souris, câble Péritel. Prix : 3 000 F maxi. Région parisienne de préférence. **Laurent JACQUELIN-CLUZEAU, 68 bis, rue du Poteau, 75018 Paris. Tél : 42.55.93.33 (après 17 h).**

Achète CPC 6128 en panne pour récupération. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél : 43.72.64.64 (répondeur).**

Atmos recherche lecteur Jasmin 2 + (— de 1 000 F), MCP 40 (400 F maxi), contacts pour échanges de logiciels. **Richard LESOURD, Le Deschaux, 39120 Chaussin. Tél : 84.81.72.03.**

Donnerai News pour C 64 contre collections Micrador et Commodore magazine. Cherche aussi Power Cartridge et utilitaires pour C 128. **Jean-Marie ETIENNE, 20, rue des Capucins, 55200 Commercy. Tél : 29.91.28.10.**

Atari ST achète tous originaux et extensions (ou échanges). **Egidio BASSO, 114, rue J.-Friot, 6180 Courcelles, Belgique. Tél : 071/45.65.23.**

Achète Amiga 500 dans région marseillaise. **Frédéric PARRES, résidence Saint-Pierre, bât. 15, 13700 Marignane. Tél : 42.88.90.27 (après 18 h).**

PC 1512. Achète news : Gauntlet, Gryzor, Bedlam, Jackal, Captain Blood, Bard's Tale, Wizball, Roadwar Europa, Ums, etc. Prix sympas. **Nicolas THIERRY-MIEG, The Whitehouse, Milton Rd, Impington, Cambs, CB4 4 NF, Grande-Bretagne.**

Cherche pour C 64 interface BRV 70. Echange disq. vierges contre news. Je paie le port. Très important, merci d'envoyer vos offres à **Christian IBREDIN, 27, rue Louis-Monnier, 70000 Vesoul.**

Achète Atari 520 ST avec nombreux jeux (Test Drive, Defender, etc.) pour octobre 1988 : 2 500 à 3 000 F. Paris-région parisienne-Normandie. **Hervé FAUQUEUX, Courbepine, 27300 Berway. Tél : 32.43.23.51.**

Suis prêt à recevoir toutes listes de jeux et utilitaires pour Atari ST. Réponse assurée. **Roland SERRE, La Petite Fieffe Maisoncelles-la-Jourdan, 14500 Vire.**

Collectionneur achète à prix raisonnable l'original de tout logiciel ou jeu pour Atari ST, Amiga, C 64/128, Amstrad (sur disq. seulement) **Antoine QUETEL, 56, rue Pierre-Brossolette, 91130 Ris-Orangis. Tél : 69.43.33.38.**

Achète à bas prix ttes épaves d'imprimantes + lecteurs de disq. pour récupération. Vends C 64 + RVB + lect. K7 + K7 : 1 000 F. Mat. révisé. **Stéphane FRADIN, Le Bois-Colin, 85690 Notre-Dame-de-Monts.**

Achète pour Atari 520 STF logiciel de traitement de texte ainsi qu'un copieur, les deux très performants. Prix intéressants, faire offre à **Eric JARLAND, résidence parc de Capeyron Médoc, 33700 Mérignac. Tél : 56.47.20.97.**

Achète Amiga 500 dans région marseillaise. Echange jeux pour Amiga et 520 ST (news). **Frédéric PARRES, Résidence Saint-Pierre, bât. 15, 13700 Marignane.**

Achète ou échange originaux à un prix raisonnable pour Atari 520 STF double face. Achète aussi périphériques de toutes sortes. **Arno LÉONI, La Musardière, chemin de la Croix-Gentil-Tourgeuille, 14800 Deauville. Tél : 31.87.96.25.**

Recherche soft Atari ST avec docs : Stratégie, Eao, utilitaires, simulat. Faire offres. **J.-Louis ALBERTUS, 29, rue du CDT-Guilbaud, 91600 Savigny-Orge.**

Achète lecteur de disquettes DDI-1. Prix à débattre. Cherche également jeux pour Amstrad K7 ou disq. Envoyez vos listes. Merci. **Cyrille HURÉ, place de l'Église-Landivy, 53190 Fougerolles-du-Plessis.**

CLUBS

Adhésion annuelle divisée par 2 ! 150 F et 16 services désormais ! Vite renseignez-vous sur le réseau du club : 3615, cluba ★ Cenacle. **Club Atari et Archimèdes, B.P. 49, 95110 Sannois. Tél : 39.80.81.92.**

Apple réveillez-vous ! Il n'existe pas seulement pac-man, club amical d'échange de logiciels, T. Hentgen RU DS Mure, 91540 Mennecy. Ne tél. pas. **THOMAS, 74, rue des mûres, 91540 Mennecy. Tél : 64.99.84.87.**

Enfin un fanzine hyper cool pour C64/128, Atari ST, Amiga, et aussi pour : cinéma, vidéo, news music. 4 timbres à 2,20 F pour un « TGN »(CFA). **Olivier MARTIN, 16, rue Guynemer, Ouges, 21600 Longvic. Tél : 80.36.69.16.**

Atari XL/XE inédit ! Club Sos Aventure : vous coincez ? Vous avez fini 1 jeu ? Ecrivez (env. tim. pour rép.). Solut. : Dallas, Free, Mindshadow, Ultima 4...). **Bertrand COURQUIN, 25, rue Jean Drdron, 44980 Sainte Zuce sur Loire. Tél : 40.25.64.84.**

Ouverture d'un serveur Télématel en basic (BA4, jeux, forum, téléchargement, etc...) en RTC. 7 jours/7 et 24/24. **Serveur Télématel, 89, trav. des Etoiles, St Menet, 13011 Marseille. Tél : 95.43.00.54.**

Serveur Télématel, 24/24, cherche programmes à télécharger sur mon serveur. Contactez Fabrice (l'opérateur) sur le dialogue ./. **Serveur Télématel, 84 trav. des Ecoles, St-Menet, 13011 Marseille. Tél : 91.43.00.54.**

Ni local ni multi-ordi ni luxueux ni gratuit ni cher : BE'ST Club National (2 lettres/mois : infos, annonces...). Doc. contre 3 timbres. **Club National St, BE'ST, Résidence Beau soleil, 39, rue F.Poulenc, 17300 Rochefort.**

Club St/Amiga, trucs + bidouilles + programmation. **CLUB AST, bâtiment B, Les Forges, 85000 La Roche-sur-Yon.**

Inscrivez-vous nombreux au club A.T.A. (Amiga, MO 6, Amstrad 6128) échanges logiciels, trucs, solutions, notices. Frais mensuel 25 F. Ecrivez. **Stéphane LAMOURE, 183, route de Toulouse, 87000 Limoges.**

Cherchons membres pour club informatique en Suisse. Renseignements/Inscriptions Informaticiel. **Philippe DE PREUX, Ch. de Rennier 4, 1009 Pully, Suisse.**

Le club Rungamme pour Thomson et CPC 464 vous propose 25 services dont journal (13 No). Doc contre 2 timbres. Cadeau gratuit pour les premiers. **Club RUNGAMME - Service doc. 45 bis, rue Jean Jaurès, 70200 Lure. Tél : 84.30.26.96 après 20 h 30.**

Enfin du neuf pour Exelvision ! Pour échanger des astuces et des softs, pour réaliser des logiciels écrivez à : **Xavier GERBEAUD, 54, rue Cazenave, 33100 Bordeaux.**

Club Amstradi cherche des adhérents pour tous les Amstrad. Pour renseignements écrivez à l'adresse ci-dessous et joignez un timbre ! ! **Laurent DUPLAN, 220 allée des Coucous, Domaine du Cap Sicie, 83500 La Seyne.**

Mega Club MSX achète, vend et échange tout logiciel pour MSX1 ou MSX2. Renseignements et services du club sur

MATÉRIEL NEUF VENDU AVEC GARANTIE

DES PRIX INCROYABLES...

ENSEMBLE VG 5000

VG 5000

• **VG 5000.** Micro ordinateur ROM 18 K RAM 24 K. 13.758 octets. Basic clavier AZERTY 8 coul. 255 sons + • **VU 002** Alimentation + • **Magnétophone** spécial informatique + • **3 LOGICIELS** + • **Manuel** complet en français. **PROMO**

L'ENSEMBLE COMPLET : **560F**

ENSEMBLE 5216

VG 5000. Micro ordinateur ROM 18 K RAM 24 K + **VG 5216.** Extension mémoire 16 K capacité totale 40 K. Interface intégrée avec cordon + Magnétophone spécial informatique + 3 logiciels + 2 manettes **PROMO** de jeux.

L'ENSEMBLE COMPLET : **990F**

MATRA

ENSEMBLES D'INITIATION

COMPRENANT :
Un ordinateur 32 Ko + 1 magnéto K7 « Spécial Informatique » + 1 guide d'instruction + 1 guide d'initiation + 4 K7 (de programmes ou de jeux) + câble PÉRITEL + cordon de liaison. **PROMO 350F**

• MATRA 32 K + imprimante . **420 F** • IMPRIMANTE MATRA .. **240 F**
• MATRA 56 K + imprimante . **590 F**

SUPER PROMO
MONITOR MONOCHROME SONORE

ECRAN : 32 cm **PROMO : 590F**

MAGNÉTOPHONE

• Magnéto K7 spécial informatique **160 F**

MAGNETOPHONE A PILES
SPECIAL ATARI 400/800 XL ET COMMODORE VIC 20 ET 64 avec interface *(Port 40°)* **PROMO 99F**

VG 5000 MICRO *(seul)* PROMO : **350F**

• Adaptateur PÉRITEL couleur pour MC 810 et VG 5000 ..... **430F**
• Manette de jeux pour MC 810 et VG 5000. Pièce **100F**

CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS
Tél. : 42.05.03.81 et 42.05.05.95

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI AVEC VOTRE RÉGLEMENT A :
CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS
JE DÉSIRE : ..... ENSEMBLE COMPLET AU PRIX DE : .....
NOM ..... ADRESSE .....
..... CODE POSTAL .....

156

P.A

demande. Ecrire ou téléphoner. **MEGA CLUB MSX, 366, avenue de Dunkerque, 59130 Lambersart. Tél.: 20.09.73.24.**

Club Energy pour C 64, Almiga, St. Possède nouveautés, recherche adhérents. N'hésitez pas à nous contacter, réponse assurée si enveloppe timbrée. **ENERGY, BP 110, 7700 Mouscron 1, Belgique.**

Un problème avec votre Amstrad ? Besoin de pokes ou de bidouilles ? Téléphonez impérativement à l'oncle Sam. **Sam GUILLOUD, 61, rue Paul Feval, 69002 Lyon. Tél.: 78.51.79.38.**

Club S.I.D. sur Amiga ou C 64/128 a été créé, nous échangeons toutes les news, possède Out Run sur Amiga et Crazy cars sur 6 64. A bientôt. **Renato CORONA, Grange Levrier 15, 1220 Les Avanchets, Suisse. Tél.: 022.97.04.51.**

News à gogo à partir du 01/08 ! Rejoignez notre club Amiga sur Bourges et par correspondance. Recherchons tous contacts ! **Xavier RAME, 17-22 vieil Castel, 18000 Bourges. Tél.: 48.65.07.13.**

Pour Commodore (C-64 + A.500). Rejoignez nous vite. Déjà 40 abonnés. Echange de softs, pgrs, etc. Futur club. Rabais supers sur disquettes. **FUTUR CLUB, Ch. de l'Esplanade 22, 1052 Le mont, Laussanne, Suisse. Tél.: 21.32.14.66.**

Idéal pour débutants, isolés et « branchés contact » : Be'st Club National ST, 2 lettr./mois. Infos, annonces, 3TBR. **Nouvelle adresse : BE'ST « La Finelière », St Contant le Grand, 17430 Tomay Charente.**

Programmeurs de tous les langages, unissez-vous ! Vous programmez sur ST ? Alors renseignez-vous sur les conditions d'entrée du Groupe Movep Atari (nous créons une bibliothèque et un répertoire d'entraide). Joindre une enveloppe timbrée pour la réponse. Ecrivez à **GROUPE MOVEP ATARI, B.P. 49, 95110 Sannois.**

STORM, le club des utilisateurs d'Atari ST propose deux numéros de téléphone. **Marseille : 91.72.50.34 ; Provence : 42.55.45.74 (le soir).**

Société A.M.I.E. recherche vendeur Amiga et PC compatibles. Tél. au 43.57.48.20.

ECHANGES

Urgent ! C 64 + 1541 + 1530 échange nbrx jeux. Possède : Platoon, Gee Bee, Air Rally, Ik +, Endoor Sport, etc. Cherche news uniquement. **Franck ROSSION, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres. Tél.: 83.54.74.66.**

Echange, achète logiciels 6128 Amstrad et cherche contact direct sur Moselle, Bas Rhin. Faire offres ! **Bernard LAPP, 114, rue Bauer, 57600 Forbach. Tél.: 87.88.00.19.**

Amiga cherche contacts sérieux pour échange news, utilitaires, cherche programmeurs LM non débutant. Envoyer liste, réponse assurée. **Frédéric COMBE, 47, rue des Toupes, 39000 Lons-le-Saunier. Tél.: 84.47.43.84 (week-end).**

Echange ou vends news sur C 64 disq. Only. Possède The 3 Stooges, Ikari, Apollo 18, etc. Recherche Rock et Ranger et d'autres... **Olivier PROUILLAC, Rue Hélène Boucher, 47520 Le Passage. Tél.: 53.96.59.50.**

Echange ou vends cartouches et Light Phaser pour console SMS... **Jacky CANTIN, 11, rue de Tchécoslovaquie, 44000 Nantes. Tél.: 40.48.15.04.**

Possesseur d'un compatible PC/AT/XT, cherche tous prgs

DEPANNAGE

A.M.I.E.

DELAIS 8 JOURS MAXI

Garantie 1 mois

C64	380 F
C128	420 F
1514	380 F
UC 464	340 F
UC 6128	380 F
520 STF	450 F
Moniteur mono	240 F
Moniteur coul.	420 F

Tél. : (1) 43.57.82.05

(util. jeux, news). Je peux acheter vos prgs, je cherche surtout des prgs en mode EGA. **Denis CASTELLY, 7, lot. « Sainte Madeleine », 13000 Salon. Tél.: 90.56.51.05.**

Vends disquettes de 3,5 p. ainsi que des disques compact à très bon prix, de plus échange logiciels sur ST. Possède news. **François, Essonne. Tél.: 69.01.38.95.**

Echange logiciels sur Thomson en K7, possède environ 80 logiciels et recherche (Blue War, Temple of Asphaï, Tout Schuss, 500 cc). **Denis BEYER, 11, rue des Acacias, 67120 Ernosheim-sur-Bruche. Tél.: 88.96.07.36.**

Echange news C 64 (K7) : The Train, Marche à l'ombre, Rastan, Bivouac, Arkanoid 2, Target Renegade, Bad Cat, Apollo 18, Ik War... Pos. vente. **Patrice POEYTO, 73, bd de l'Ousère, 64000 Pau.**

Echange ou vends Pink Panther pour Amiga. Recherche correspondants sérieux sur Amiga et Atari ST. **Alexandre JOUANDEAU, 3, rue sous Montaigu, 28130 Yermenonville. Tél.: 37.32.34.98.**

Echange ou vends jeux sur XL-XE (Atari). **Patrick LE MEUT, 12, villa des Alouettes, 91580 Etrechy. Tél.: 60.80.39.18 (mercredi matin).**

Echange ou vends jeux sur ST. **Reza AFKHAMI, Paris 16e. Tél.: 45.03.37.96.**

Atari 52 STF, échange jeux région Vaucluse (double face uniquement). Recherche simulation, jeux de sport, Arcade. Cherche contacs sérieux. **Pierre BOUTEILLE, 23, rue Guillaume-Apollinaire, 84100 Orange.**

Echange nbrx news sur disq. et K7 pour CBM 64/128. Recherche contact en Espagne et Italie (Firefly, I.O., T Renegade, ATF Sim, Bodlan, Rim Runner. **Marc PERROT, 19, rue A.-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél.: 74.21.95.19 (après 19 h 40).**

Atari 520 ST, cherche contacts pour échange de logiciels. Possède news : Out Run, Bobo... Envoyez liste, réponse assurée. Pas sérieux exclu. **Laurent STRYJAK, 82, rue de la 32e Div., 59229 Tetoghem. Tél.: 28.26.90.03.**

Echange ou vends news CBM 64. Possède Dan Dare 2, Tetris, Bad Cat, Bubble Bobble, Impossible Mission 2, etc. (disq. seulement). **Laurent DUHAMEL, 20, rue du Couvent, 67260 Sarre-Union. Tél.: 88.00.24.51.**

Recherche pour C 64/128 utilitaires de P.A.O. avec doc. **Didier COLL, 54, rue Henri-Barbusse, 59490 Somain.**

Echange news sur C 64 K7, possède Bad Cat, The Train, I Ball 2, Joe Blade. Recherche Power at ser. Predator, Bionic, Commandos et autres news K7. **Stéphane LATEULERE, 20, rue Henri-Faisans, 64000 Pau.**

Echange ou vends 20 logiciels pour TO 8, 9, 1 disq. 3,5. Recherche : Zombi, Renegade, Bobo, Space Racer, 3 D Flight, Bivouac, Will Ball, Crazy Cars et nouv. pour TO 8 disq. 3,5. Faire proposition ! **Elie PAILLOT, 12 bis, rue de la Poste, 60150 Loudun. Tél.: 44.83.39.69 (après 18 h).**

Echange souris Amiga jamais servie + 150 F contre extension 512 K pour Amiga 500. Echanges nbrx softs contacts pauvres acceptés. **Kristof SUAREZ, chemin d'Esquerre, 65100 Lourdes.**

Echange news pour Amiga 500 plus de 150 logiciels toutes régions acceptées. **Eric VERNANCHET, 16, rue Marcel-Cachin, 93450 Ile-Saint-Denis.**

Amiga, échange, achète logiciels. Possède nbrx news, envoyer vos listes, recherche caméra noir et blanc pour digitaliseur. Réponse assurée. **Jean-Paul REY, 7, chemin du Maquis, 42800 Rive-de-Gier. Tél.: 77.75.94.23.**

Echange ou vends news sur C 64 disq. Possède (Crazy Cars, Space Racer, Tour de Force) et échange aussi Out Run sur Amiga 500. **Michel GALLIKER, Croix-du-Levant, 51220 Les Avanchets (Suisse). Tél.: 022.97.04.51.**

Echange logiciels Amiga 500, possède quelques news (Explora, Bubble Ghost, Barbarian Combat, etc.) dans le 93 et 75 uniquement. **David LEROUX, 23, rue Paul-Éluard, 93000 Bobigny. Tél.: 48.31.93.70.**

Echanges super news : The 3 Stooges, Winter Games 2, Iron Horse, Ikari Warrior + pleins de news. **Stéphane VERDIER, 4, rue Jean-Claude Tissot, 42000 Saint-Étienne. Tél.: 77.41.55.25.**

Cherche contacts sympas pour échanges de jeux dans la joie et la bonne humeur. Recherche logiciels musicaux (je possède un ST DF). **Nicolas HIREL, 3, rue Marcel-Sembat, 53400 Saint-Ouen. Tél.: 40.12.98.52.**

Echanges Ghost, Goblins (+ doc.) contre Test Drive ou Gunship (+ doc.). **Stéphane DUCOURNAU, 28, avenue César-Frank, 95200 Sarcelles. Tél.: 34.19.80.70.**

Echange ou vends (Athena, Renegade, Madballs, Winter Games, Impossible Mission, Super Cycle, 1942, Jet Set Willy 2, Antiriid, Skoobidoo). Réponse assurée. **Patrice ANDRES, 35 lotissement Herrade de Landsberg, 67210 Niedernai.**

6128 recherche utilitaires et news pour échanges. Envoyez liste + vends jeux originaux K7 : 50 F et disq. : 100 F (Out Run, Quad) liste sur demande. **Éric FENECH, 1, avenue Jean-Jaurès, 78210 Saint-Cyr-l'École.**

Amiga échange ou vends Hot news. Recherche contacts France et étranger. Echange jeux contre livres (Amiga Basic...). Joindre liste. **Olivier FLAMION, 16, rue du Jura Cosnes, 54400 Longwy. Tél.: 82.24.14.92.**

Amiga 500 + news, recherche contact si possible étranger, débutants s'abstenir... Icherche Graphics Paint) The Iron Ray Tracers. **Jaguar. Tél.: 89.58.11.09.**

Cherche contact pour échange de cartouches et accessoires Sega. **Sébastien SOULARD, 16, rue des Acacias, 85600 Montaigu. Tél.: 51.94.22.91.**

Amiga échange programmes contre listings sources en assembleur de scrollings et autres jolies animations. Recherche langage Pascal. **Xavier DARRÉ, 59, rue des Champs, 91290 Oliainville. Tél.: 60.83.35.66.**

Amiga 2000, vends modem compatible pour tout ordinateur. Prix : 1 500 F, cherche contact même débutant, échange new contre originaux. **Camille SOLTANE, 37, rue Pierre-Brossolette, 93500 Pantin. Tél.: 48.40.93.97.**

Echange news C 64 : Ikari Warrior 1 et 2, Winter Games 2, Sinbad, Super Hangon, Predator, Rastan, etc. 11-5-88. **Matthieu GAUTIER, 1, impasse San Remo, 54580 Vandeuvre. Tél.: 83.55.56.64.**

Amiga 500/2000, cherche contacts sérieux et sympas pour échanger tout prg. (util., jeux, demo) + doc. **Cyril BOURDON, 5, allée des Lauriers, 94420 Le Plessis-Trevise. Tél.: 45.94.13.41 (de 18 h 30 à 20 h, sauf le lundi).**

Echange jeux pour ZX Spectrum 48 k + pokes + astuces. Réponse assurée. **Didier BUTEL, 30, rue Croizat, 62224 Equihen-Plage. Tél.: 21.92.39.72.**

Echange logiciels pour Amiga. Toutes régions, tous pays. Possède nouveautés. Recherche contacts sérieux et durables. **David CHARIOT, 295, rue Salvador-Allende, 54230 Neuves-Maisons. Tél.: 83.47.15.23.**

Echange jeux et utilitaires sur PC, liste sur simple demande possibilité de ventes originaux de 100 F à 180 F. **Philippe LARGUIER, 21, boulevard des Castors, résid. « St. Irenee, 69005 Lyon. Tél.: 78.96.54.88.**

Echange news ST possib. : Buggy, Gold, R. to Genesis, Leatherneck, Oblit, Knight Mare, Trantor, Mickey etc. **Didier BOLDRINI, Mas des Acades Pont de Crau, 13200 Arles. Tél.: 90.93.15.15 (après 19 h).**

Echange nbrx news pour C 64 sur K7 Only. Barbarian, Cobra, Top Gun, cherche Out Run, Pirate, The Train, Appolo 18, Fire Power. Envoyez liste. **Jean SZABO, 15, rue du Jura, 90100 Chavannes-les-Grands. Tél.: 84.23.45.56 (le samedi après 18 h).**

Cherche sources en assembleur sur Amiga. Echange logiciels dans le monde. Tron, débutants s'abstenir. **Éric DUHAYON, 41 rue de l'Etrier, 59480 La Bassée.**

Echange nbrx logiciels sur 6128 Amstrad. **René WEPPE, 12, rue des Flandres, 62790 Leforest. Tél.: 21.77.76.87.**

Amiga 1000, échange logiciels débutants ou confirmés. Cherche drive 5 1/4 pour Amiga 1000. Vends disq. 3"5 DFDD à 9 F. Réponse assurée. **Jean-Yves CHENU, 12, rue de Mainoue, 77420 Champs-sur-Marne. Tél.: 64.68.35.75.**

Echange ou vends prg. Amiga, possède news (Thexder, Explora, Wizball (+), Barbarian (Palace), Spake Racer, Pool. **Jérôme KLEINKLANS, 18, rue des Camélias, 57157 Marly. Tél.: 87.62.43.33.**

Echange logiciels sur Amiga. Débutants bienvenus ! **Stéphane BÉNARD, 8, impasse des Fauvettes, 61000 Alençon. Tél.: 33.26.03.32.**

Echange news sur Amiga dans le monde entier. **Frédéric SCHEERLINCK, 59, rue Eugène-Jacquet, 59800 Lille. Tél.: 20.06.27.16 ou 20.73.71.55 (Biggles).**

Echange ou vends nbrx jeux pour Atari 520 STF. Possède Buggy Boy, Dungeon Master, Predator, Wargame Construction, Set, et bien d'autres. **Sébastien PERNET, 34, rue du Beaujolais, 73000 Chambéry. Tél.: 79.85.03.33.**

Echange prgs sur Atari 520 et Amiga, recherche et possède news surtout Amiga. **Adel FERJANI, 22, rue du Nord, 75018 Paris. Tél.: 42.52.44.96 (après 18 h).**

Amiga 500, gonflé ! Possède news (l'Arche du capitaine Blood, Out Run...) et en recherche. Envoyer liste, réponse assurée. **Jérôme ABERLENC, 8, rue Boutreux, 49290 Chalons-sur-Loire. Tél.: 41.78.00.81.**

Possesseur sculpt 3D + animat 3D, + DP II, recherche langage C, Amiga C, Lattice C 4.0 pour Amiga 500. **Patrick PAGNEUX, 48, boulevard Montaigne, 95200 Sarcelles. Tél.: 39.93.79.45 (après 20 h).**

Recherche contacts étrangers ou contacts ayant contacts étrangers pour former club très sérieux. Sur C 64 disq. **Frédéric. Tél.: 87.91.46.28.**

Echange ou achète logiciels sur Amiga 500. Possède news. **Jean-Michel VIOT, 1243 Les Aigles, 51300 Vitry-le-François. Tél.: 26.72.03.58.**

Echange logiciels pour 520 ST, possède news et input U.S.A. Envoyer vos listes. **Jean-Marc PEYNAUD, Villette, 17360 Saint-Aigulin.**

Echange logiciels pour 520 ST, vends ZX 81 + 16 K + interface manettes + 1 manette + nbrx jeux et livres. Prix : 300 F. **Christophe GAUDIN, 4, allée de la Croix Rompue, 78124 Mareil-sur-Mauldre. Tél.: 30.90.78.99.**

Echange ou vends nombreuses news sur Atari 520 STF double face. Envoyer liste, réponse assurée. **Frédéric GIDOUIN, 9, allée du Chèvrefeuille, 29263 Plouzane. Tél.: 98.45.92.28.**

Atari 520 ST-DF, recherche contacts pour échanges de logiciels. Toutes réponses étudiées. **David BOULARAND, 12, allée de l'Ousse, 64121 Serres-Castet.**

Echange new sur ST (possède : Defender, Rampage, Manor, Barbarian, Star Wars). **Sébastien DEBUIRE, 39, avenue des Grévières, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél.: 26.64.44.83.**

Echange softs 64 contre 50 F, ts 64 ou softs Amiga 500. Envoyer liste si possible. **Yves GELIN, 62, rue Léon Zeude, 60000 Beauvais.**

Amiga recherche contacts (débutants aussi). News : GB Air Rallye, Fire Power, Insanity Fight, etc. **Eric FISCHER, 16, rue des Genevriers, 95800 Cergy St-Christophe. Tél.: 30.32.58.92.**

Cherchons contacts sérieux pour échanger jeux et utilitaires sur CBM 64. Posedons : Test Drive, Platoon, the Train... Réponse assurée. **Kerem UNAL, 1, rue des Boudines, 1217 Meyrinige. Suisse. Tél.: 22.82.66.47.**

Dans la région de Pontivy, Lorient, Vannes... Amiga 500 cherche possesseurs d'Amiga pour échange idées, de prgs, de docs, de sources en ASM. **Gwenael ROPERT, 24, rue de Touraine, 56300 Pontivy.**

Echange tout programme pour C 64 sur disq. et K7 même anciens, possède super news (Platoon, Predator, The Train, Appolo 18, Rastan, etc). **Sylvain DHEILLY, 34, rue Miraumont, 80009 Amiens. Tél.: 22.46.57.48.**

Cherche contacts pour échanges, logiciels (utilitaire, jeux) sur PCW Amstrad, réponse assurée, envoyer listes (même contact pauvres). **Vincent DUC, 3, rue Nicephore Niepce, 38200 Vienne.**

Spectrum échange nbx prgs + vends K7 news, prix dégressif de 20 à 40 F suivant validité du jeu. **Guillaume SCHOHN, rue de la Pierre Blanche, Ville-Brioude, 43100 Brioude. Tél.: 71.50.91.95.**

Pour CPC échange logiciels, recherche news, je recherche aussi Amstrad. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, appt 65, 92000 Nanterre.**

Echange super news pour C 64 en disq. Possède Rahazade, Blueberry, Knight 2, Jinxter, WWF, World Tour, Golf, Bad-cat, Jinks... **Franck PAGNIEZ, Le Chatelet-Chatillon, 69380 Lozanne. Tél.: 78.47.97.09.**

Echange ou vends pour Amiga Insanity Fight, 120 F, prix neuf : 250 F. **David COUSO, 31, rue de la Fontaine, 75016 Paris. Tél.: 45.20.41.26.**

Echange ou vends cartouches et Light Phaser pour console Sega. **Jacky CANTIN, 11, rue de Tchécoslovaquie, 44000 Nantes. Tél.: 40.48.15.04.**

Echange jeux K7 (only) sur votre C 64, recherche personnes ayant des images et des musiques digitalisées ou des jeux de rôles. **Florent COSTE, 65, rue de l'Heritan, 71000 Macon. Tél.: 85.39.10.71.**

Echange et vends news sur C 64 en K7 et disquette, France et étranger. **Vincent LE METAYER, 13, rue de Chambellan, 44300 Nantes. Tél.: 40.50.30.96.**

Echange jeux sur CBM 64/128 (disq.), recherche surtout news, possède plein de news (Roue de la fortune, Rastant + Mask 3...). **Max GIL, 32, route Minervoise, 11000 Carcassonne. Tél.: 68.47.85.23.**

Atari 520 STF échange news (Out Run, Space Harrier, Xénon, Backflash, Warlock Quest, Beyond the ice Palace...) **Emmanuel DENIMAL, 101, rue des Charrières, 21800 Quetigny. Tél.: 80.46.32.41.**

C 64 recherche personnes connaissant bien le langage machine et musique sur C 64 pour faire demos, graphistes bienvenus. **Sabrien MOSKALA, place Delamarre, 23170 Chambon-sur-Voueize. Tél.: 55.82.13.96.**

C 64-128 recherche Batman et éch. news. **Sabrien MOSKALA, place Delamarre, 23170 Chambon-sur-Voueize. Tél.: 55.82.13.96.**

Echange news sur Atari STF, simple face, contact sérieux. **Jean-Marc LOUX, 5, rue François, 57290 Seremange. Tél.: 82.58.26.31.**

Echange news C 64/Amiga : Ikari Warriors, Sinbad, Winter Games 2, Predator, New Ikari, Warriors, etc (sur disq.). **Mathieu GAUTIER, 1, impasse San-Remo, 54500 Vandeuvre. Tél.: 83.55.56.64.**

Pour Amiga 500 : cherche moniteur 1081 couleur stéréophonique t.b.é. 1 800 F, extension ASO 1 : 600 F, Interface Midi : 200 F, échange news. **Jerome ABERLENC, 8, rue Bourtreux, 49290 Chalonnes-sur-Loire. Tél.: 41.78.00.81.**

C 64 (disq.) échange derniers news ainsi que supers démos (débutants s'abstenir), cont. durable, rapide, réponse assurée. **Sébastien LEBRUN, 18, rue de Dijon, 06000 Nice. Tél.: 93.16.08.19.**

Echange logiciels pour CBM 64 disq. ayant beaucoup de news. **Alain BERTOLOTTI, 15, av. de la Marine, 13600 La Ciotat. Tél.: 42.08.04.85.**

Echange pour C 64 (cartouches : the Tool, Power Cartridge, Fastload Epyx, Action Replay N4, Diskmate V3). Joystick Quickshot IX contre Paddle. **Didier COLL, 54, rue H. Barbusse, 59490 Somain.**

Cherche contacts sur Amiga (jeux et utilitaires) dans la région de Paris, vds monit. SM 125 hr pour ST, vds originaux sur Amiga, ch. joystick. **Boris PROUD, 3, rue Victor Hugo, 942226 Charenton-le-Pont. Tél.: 43.53.39.94.**

P.A

demande. Ecrire ou téléphoner. **MEGA CLUB MSX, 366, avenue de Dunkerque, 59130 Lambersart. Tél.: 20.09.73.24.**

Club Energy pour C 64, Almiga, St. Possède nouveautés, recherche adhérents. N'hésitez pas à nous contacter, réponse assurée si enveloppe timbrée. **ENERGY, BP 110, 7700 Mouscron 1, Belgique.**

Un problème avec votre Amstrad ? Besoin de pokes ou de bidouilles ? Téléphonez impérativement à l'oncle Sam. **Sam GUILLOUD, 61, rue Paul Feval, 69002 Lyon. Tél.: 78.51.79.38.**

Club S.I.D. sur Amiga ou C 64/128 a été créé, nous échangeons toutes les news, possède Out Run sur Amiga et Crazy cars sur 6 64. A bientôt. **Renato CORONA, Grange Levrier 15, 1220 Les Avanchets, Suisse. Tél.: 022.87.04.51.**

News à gogo à partir du 01/08 ! Rejoignez notre club Amiga sur Bourges et par correspondance. Recherchons tous contacts ! **Xavier RAME, 17-22 vieil Castel, 18000 Bourges. Tél.: 48.65.07.13.**

Pour Commodore (C-64 + A.500). Rejoignez nous vite. Déjà 40 abonnés. Echange de softs, pgrs, etc. Futur club. Rabais supers sur disquettes. **FUTUR CLUB, Ch. de l'Esplanade 22, 1052 Le mont, Lausanne, Suisse. Tél.: 21.32.14.66.**

Idéal pour débutants, isolés et « branchés contact » : Be'st Club National ST, 2 lettr./mois. Infos, annonces, 3TBR. **Nouvelle adresse : BE'ST « La Finelière », St Contant le Grand, 17430 Tomay Charente.**

Programmeurs de tous les langages, unissez-vous ! Vous programmez sur ST ? Alors renseignez-vous sur les conditions d'entrée du Groupe Movep Atari (nous créons une bibliothèque et un répertoire d'entraide). Joindre une enveloppe timbrée pour la réponse. Ecrivez à **GROUPE MOVEP ATARI, B.P. 49, 95110 Sannois.**

STORM, le club des utilisateurs d'Atari ST propose deux numéros de téléphone. **Marseille : 91.72.50.34 ; Provence : 42.55.46.74 (le soir).**

Société A.M.I.E. recherche vendeur Amiga et PC compatibles. Tél. au 43.57.48.20.

ECHANGES

Urgent ! C 64 + 1541 + 1530 échange nbrx jeux. Possède : Platoon, Gee Bee, Air Rally, Ik +, Endoor Sport, etc. Cherche news uniquement. **Franck ROSSION, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres. Tél.: 83.54.74.66.**

Echange, achète logiciels 6128 Amstrad et cherche contact direct sur Moselle, Bas Rhin. Faire offres ! **Bernard LAPP, 114, rue Bauer, 57600 Forbach. Tél.: 87.88.00.18.**

Amiga cherche contacts sérieux pour échange news, utilitaires, cherche programmeurs LM non débutant. Envoyer liste, réponse assurée. **Frédéric COMBE, 47, rue des Toupes, 39000 Lons-le-Saunier. Tél.: 84.47.43.84 (week-end).**

Echange ou vends news sur C 64 disq. Only. Possède The 3 Stooges, Ikari, Apollo 18, etc. Recherche Rock et Ranger et d'autres... **Olivier PROUILLAC, Rue Hélène Boucher, 47520 Le Passage. Tél.: 53.96.59.50.**

Echange ou vends cartouches et Light Phaser pour console SMS.... **Jacky CANTIN, 11, rue de Tchécoslovaquie, 44000 Nantes. Tél.: 40.48.15.04.**

Possesseur d'un compatible PC/AT/XT, cherche tous prgs (util. jeux, news). Je peux acheter vos prgs, je cherche surtout des prgs en mode EGA. **Denis CASTELLY, 7, lot. « Sainte Madeleine », 13000 Salon. Tél.: 90.56.51.05.**

Vends disquettes de 3,5 p. ainsi que des disques compact à très bon prix, de plus échange logiciels sur ST. Possède news. **François, Essonne. Tél.: 69.01.38.95.**

Echange logiciels sur Thomson en K7, possède environ 80 logiciels et recherche (Blue War, Temple of Asphaï, Tout Schuss, 500 cc). **Denis BEYER, 11, rue des Acacias, 67120 Ernosheim-sur-Bruche. Tél.: 88.96.07.36.**

Echange news C 64 (K7) : The Train, Marche à l'ombre, Rastan, Bivouac, Arkanoid 2, Target Renegade, Bad Cat, Apollo 18, Ik War... Pos. vente. **Patrice POEYTO, 73, bd de l'Ousère, 64000 Pau.**

Echange ou vends Pink Panther pour Amiga. Recherche correspondants sérieux sur Amiga et Atari ST. **Alexandre JOUANDEAU, 3, rue sous Montaigu, 28130 Yermenonville. Tél.: 37.32.34.98.**

Echange ou vends jeux sur XL-XE (Atari). **Patrick LE MEUT, 12, villa des Alouettes, 91580 Etrechy. Tél.: 60.80.39.18 (mercredi matin).**

Echange ou vends jeux sur ST. **Reza AFKHAMI, Paris 16e. Tél.: 45.03.37.96.**

Atari 52 STF, échange jeux région Vaucluse (double face uniquement). Recherche simulation, jeux de sport, Arcade. Cherche contacs sérieux. **Pierre BOUTEILLE, 23, rue Guillaume-Apollinaire, 84100 Orange.**

Echange nbrx news sur disq. et K7 pour CBM 64/128. Recherche contact en Espagne et Italie (Firefly, I.O., T Renegade, ATF Sim, Bodlan, Rim Runner. **Marc PERROT, 19, rue A.-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél.: 74.21.96.19 (après 19 h 40).**

Atari 520 ST, cherche contacts pour échange de logiciels. Possède news : Out Run, Bobo... Envoyez liste, réponse assurée. Pas sérieux exclu. **Laurent STRYJAK, 82, rue de la 32e Div., 58229 Tetegheam. Tél.: 28.26.90.83.**

Echange ou vends news CBM 64. Possède Dan Dare 2, Tetris, Bad Cat, Bubble Bobble, Impossible Mission 2, etc. (disq. seulement). **Laurent DUHAMEL, 20, rue du Couvent, 67260 Sarre-Union. Tél.: 88.00.24.51.**

Recherche pour C 64/128 utilitaires de P.A.O. avec doc. **Didier COLL, 54, rue Henri-Barbusse, 59490 Somain.**

Echange news sur C 64 K7, possède Bad Cat, The Train, I Ball 2, Joe Blade. Recherche Power at ser. Predator, Bionic, Commandos et autres news K7. **Stéphane LATEULERE, 20, rue Henri-Faisans, 64000 Pau.**

Echange ou vends 20 logiciels pour TO 8, 9, 1 disq. 3,5. Recherche : Zombi, Renegade, Bobo, Space Racer, 3 D Flight, Bivouac, Will Ball, Crazy Cars et nouv. pour TO 8 disq. 3,5. Faire proposition ! **Elie PAILLOT, 12 bis, rue de la Poste, 60150 Loudun. Tél.: 44.83.39.69 (après 18 h).**

Echange souris Amiga jamais servie + 150 F contre extension 512 K pour Amiga 500. Echanges nbrx softs contacts pauvres acceptés. **Kristof SUAREZ, chemin d'Esquerre, 65100 Lourdes.**

Echange news pour Amiga 500 plus de 150 logiciels toutes régions acceptées. **Éric VERNANCHET, 16, rue Marcel-Cachin, 93450 Ile-Saint-Denis.**

Amiga, échange, achète logiciels. Possède nbrx news, envoyer vos listes, recherche caméra noir et blanc pour digitaliseur. Réponse assurée. **Jean-Paul REY, 7, chemin du Maquis, 42800 Rive-de-Gier. Tél.: 77.75.94.23.**

Echange ou vends news sur C 64 disq. Possède (Crazy Cars, Space Racer, Tour de Force) et échange aussi Out Run sur Amiga 500. **Michel GALLIKER, Croix-du-Levant, 51220 Les Avanchets (Suisse). Tél.: 022.97.04.51.**

Echange logiciels Amiga 500, possède quelques news (Explora, Bubble Ghost, Barbarian Combat, etc.) dans le 93 et 75 uniquement. **David LEROUX, 23, rue Paul-Éluard, 93000 Bobigny. Tél.: 48.31.93.70.**

Echanges super news : The 3 Stooges, Winter Games 2, Iron Horse, Ikari Warrior + pleins de news. **Stéphane VERDIER, 4, rue Jean-Claude Tissot, 42000 Saint-Étienne. Tél.: 77.41.55.25.**

Cherche contacts sympas pour échanges de jeux dans la joie et la bonne humeur. Recherche logiciels musicaux (je possède un ST DF). **Nicolas HIREL, 3, rue Marcel-Sembat, 53400 Saint-Ouen. Tél.: 40.12.98.52.**

Echanges Ghost, Goblins (+ doc.) contre Test Drive ou Gunship (+ doc.). **Stéphane DUCOURNAU, 28, avenue César-Frank, 95200 Sarcelles. Tél.: 34.19.80.70.**

Echange ou vends (Athena, Renegade, Madballs, Winter Games, Impossible Mission, Super Cycle, 1942, Jet Set Willy 2, Antiïd, Skoobidoo). Réponse assurée. **Patrice ANDRES, 35 lotissement Herrade de Landsberg, 67210 Niedernai.**

6128 recherche utilitaires et news pour échanges. Envoyez liste + vends jeux originaux K7 : 50 F et disq. : 100 F (Out Run, Quad) liste sur demande. **Éric FENECH, 1, avenue Jean-Jaurès, 78210 Saint-Cyr-l'École.**

Amiga échange ou vends Hot news. Recherche contacts France et étranger. Echange jeux contre livres (Amiga Basic...). Joindre liste. **Olivier FLAMION, 16, rue du Jura Cosnes, 54400 Longwy. Tél.: 82.24.14.92.**

Amiga 500 + news, recherche contact si possible étranger, débutants s'abstenir... Icherche Graphics Paint) The Iron Ray Tracers. **Jaguar. Tél.: 89.58.11.09.**

Cherche contact pour échange de cartouches et accessoires Sega. **Sébastien SOULARD, 16, rue des Acacias, 85600 Montaigu. Tél.: 51.94.22.91.**

Amiga échange programmes contre listings sources en assembleur de scrollings et autres jolies animations. Recherche langage Pascal. **Xavier DARRÉ, 59, rue des Champs, 91290 Ollainville. Tél.: 60.83.35.66.**

Amiga 2000, vends modem compatible pour tout ordinateur. Prix : 1 500 F, cherche contact même débutant, échange new contre originaux. **Camille SOLTANE, 37, rue Pierre-Brossolette, 93500 Pantin. Tél.: 48.40.93.97.**

Echange news C 64 : Ikari Warrior 1 et 2, Winter Games 2, Sinbad, Super Hangon, Predator, Rastan, etc. 11-5-88. **Matthieu GAUTIER, 1, impasse San Remo, 54500 Vandoeuvre. Tél.: 83.55.56.64.**

Amiga 500/2000, cherche contacts sérieux et sympas pour échanger tout prg. (util., jeux, demol + doc. **Cyril BOURDON, 5, allées des Lauriers, 94420 Le Plessis-Trevise. Tél.: 45.94.13.41 (de 18 h 30 à 20 h, sauf le lundi).**

Echange jeux pour ZX Spectrum 48 k + pokes + astuces. Réponse assurée. **Didier BUTEL, 30, rue Croizat, 62224 Equihen-Plage. Tél.: 21.92.39.72.**

Echange logiciels pour Amiga. Toutes régions, tous pays. Possède nouveautés. Recherche contacts sérieux et durables. **David CHARIOT, 295, rue Salvador-Allende, 54230 Neuves-Maisons. Tél.: 83.47.15.23.**

Echange jeux et utilitaires sur PC, liste sur simple demande possibilité de ventes originaux de 100 F à 180 F. **Philippe LARGUIER, 21, boulevard des Castors, résid. « St. Irenee, 69005 Lyon. Tél.: 78.96.54.88.**

Echange news ST possib. : Buggy, Gold, R. to Genesis, Leatherneck, Oblit, Knight Mare, Trantor, Mickey etc. **Didier BOLDRINI, Mas des Acades Pont de Crau, 13200 Arles. Tél.: 90.93.15.15 (après 19 h).**

Echange nbrx news pour C 64 sur K7 Only, Barbarian, Cobra, Top Gun, cherche Out Run, Pirate, The Train, Appolo 18, Fire Power. Envoyez liste. **Jean SZABO, 15, rue du Jura, 90100 Chavannes-les-Grands. Tél.: 84.23.45.58 (le samedi après 18 h).**

Cherche sources en assembleur sur Amiga. Echange logiciels dans le monde. Tron, débutants s'abstenir. **Éric DUHAYON, 41 rue de l'Etrier, 59480 La Bassée.**

Echange nbrx logiciels sur 6128 Amstrad. **René WEPPE, 12, rue des Flandres, 62790 Leforest. Tél.: 21.77.76.87.**

Amiga 1000, échange logiciels débutants ou confirmés. Cherche drive 5 1/4 pour Amiga 1000. Vends disq. 3"5 DFDD à 9 F. Réponse assurée. **Jean-Yves CHENU, 12, rue de Malnoue, 77420 Champs-sur-Marne. Tél.: 64.68.35.75.**

Echange ou vends prg. Amiga, possède news (Thexder, Explora, Widball (+), Barbarian (Palace), Spake Racer, Pool. **Hérbert KLEINKLANS, 18, rue des Camélias, 57157 Marly. Tél.: 87.62.43.33.**

Echange logiciels sur Amiga. Débutants bienvenus ! **Stéphane BÉNARD, 8, impasse des Fauvettes, 61000 Alençon. Tél.: 33.26.03.32.**

Echange news sur Amiga dans le monde entier. **Frédéric SCHEERLINCK, 59, rue Eugène-Jacquet, 59800 Lille. Tél.: 20.06.27.16 ou 20.73.71.55 (Biggles).**

Echange ou vends nbrx jeux pour Atari 520 STF. Possède Buggy Boy, Dungeon Master, Predator, Wargame Construction, Set, et bien d'autres. **Sébastien PERNET, 34, rue du Beaujolais, 73000 Chambéry. Tél.: 79.85.03.33.**

Echange prgs sur Atari 520 et Amiga, recherche et possède news surtout Amiga. **Adel FERJANI, 22, rue du Nord, 75018 Paris. Tél.: 42.52.44.96 (après 18 h).**

Amiga 500, gonflé ! Possède news (l'Arche du capitaine Blood, Out Run...) et en recherche. Envoyer liste, réponse assurée. **Jérôme ABERLENC, 8, rue Boutreux, 49290 Chalons-sur-Loire. Tél.: 41.78.00.81.**

Possesseur sculpt 3D + animat 3D, + DP II, recherche langage C, Amiga C, Lattice C 4.0 pour Amiga 500. **Patrick PAGNEUX, 48, boulevard Montaigne, 95200 Sarcelles. Tél.: 39.93.79.45 (après 20 h).**

Recherche contacts étrangers ou contacts ayant contacts étrangers pour former club très sérieux. Sur C 64 disq. **Frédéric. Tél.: 87.91.46.28.**

Echange ou achète logiciels sur Amiga 500. Possède news. **Jean-Michel VIOT, 1243 Les Aigles, 51300 Vitry-le-François. Tél.: 26.72.03.58.**

Echange logiciels pour 520 ST, possède news et input U.S.A. Envoyer vos listes. **Jean-Marc PEYNAUD, Villette, 17360 Saint-Aigulin.**

Echange logiciels pour 520 ST, vends ZX 81 + 16 K + interface manettes + 1 manette + nbrx jeux et livres. Prix : 300 F. **Christophe GAUDIN, 4, allée de la Croix Rompue, 78124 Mareil-sur-Mauldre. Tél.: 30.90.78.99.**

Echange ou vends nombreuses news sur Atari 520 STF double face. Envoyer liste, réponse assurée. **Frédéric GIDOUIN, 9, allée du Chèvrefeuille, 29263 Plouzane. Tél.: 98.45.92.28.**

Atari 520 ST-DF, recherche contacts pour échanges de logiciels. Toutes réponses étudiées. **David BOULARAND, 12, allée de l'Ousse, 64121 Serres-Castet.**

Echange new sur ST (possède : Defender, Rampage, Manoir, Barbarian, Star Wars). **Sébastien DEBUIRE, 39, avenue des Grévières, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél.: 26.64.44.83.**

Echange softs 64 contre 50 F, ts 64 ou softs Amiga 500. Envoyer liste si possible. **Yves GELIN, 62, rue Léon Zeude, 60000 Beauvais.**

Amiga recherche contacts (débutants aussi). News : GB Air Rallye, Fire Power, Insanity Fight, etc. **Eric FISCHER, 16, rue des Genevriers, 95800 Cergy St-Christophe. Tél.: 30.32.58.92.**

Cherchons contacts sérieux pour échanger jeux et utilitaires sur CBM 64. Possedons : Test Drive, Platoon, the Train... Réponse assurée. **Kerem UNAL, 1, rue des Boudines, 1217 Meyrinigo. Suisse. Tél.: 22.82.66.47.**

Dans la région de Pontivy, Lorient, Vannes... Amiga 500 cherche possesseurs d'Amiga pour échange idées, de prgs, de docs, de sources en ASM. **Gwenael ROPERT, 24, rue de Touraine, 56300 Pontivy.**

Echange tout programme pour C 64 sur disq. et K7 même anciens, possède super news (Platoon, Predator, The Train, Appolo 18, Rastan, etc). **Sylvain DHEILLY, 34, rue Miraumont, 80009 Amiens. Tél.: 22.46.57.48.**

Cherche contacts pour échanges, logiciels (utilitaire, jeux) sur PCW Amstrad, réponse assurée, envoyer listes (même contact pauvres). **Vincent DUC, 3, rue Nicephore Niepce, 38200 Vienne.**

Spectrum échange nbx prgs + vends K7 neuves, prix dégressif de 20 à 40 F suivant validité du jeu. **Guillaume SCHOHN, rue de la Pierre Blanche, Ville-Brioude, 43100 Brioude. Tél.: 71.50.91.95.**

Pour CPC échange logiciels, recherche news, je recherche Out Run, Ikari Amstrad. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damsades, appt 85, 92000 Nanterre.**

Echange super news pour C 64 en disq. Possède Rahazade, Bluebierry, Knight 2, Jinxter, WWF, World Tour, Golf, Bad-cat, Jinks... **Franck PAGNIEZ, Le Chatelet-Chatillon, 69380 Lozanne. Tél.: 78.47.97.09.**

Echange ou vends pour Amiga Insanity Fight, 120 F, prix neuf : 250 F. **David COUSO, 31, rue de la Fontaine, 75016 Paris. Tél.: 45.20.41.26.**

Echange ou vends cartouches et Light Phaser pour console Sega. **Jacky CANTIN, 11, rue de Tchécoslovaquie, 44000 Nantes. Tél.: 40.48.15.04.**

Echange jeux K7 (only) sur votre C 64, recherche personnes ayant des images et des musiques digitalisées ou des jeux de rôles. **Florent COSTE, 65, rue de l'Heritan, 71000 Macon. Tél.: 85.39.10.71.**

Echange et vends news sur C 64 en K7 et disquette, France et étranger. **Vincent LE METAYER, 13, rue de Chambellan, 44300 Nantes. Tél.: 40.50.30.96.**

Echange jeux sur CBM 64/128 (disq.), recherche surtout news, possède plein de news (Roue de la fortune, Rastant + Mask 3...). **Max GIL, 32, route Minervoise, 11000 Carcassonne. Tél.: 68.47.85.23.**

Atari 520 STF échange news (Out Run, Space Harrier, Xénon, Backflash, Warlock Quest, Beyond the ice Palace...) **Emmanuel DENIMAL, 101, rue des Charrières, 21800 Quetigny. Tél.: 80.46.32.41.**

C 64 recherche personnes connaissant bien le langage machine et musique sur C 64 pour faire demos., graphistes bienvenus. **Sabrien MOSKALA, place Delamarre, 23170 Chambon-sur-Voueize. Tél.: 55.82.13.96.**

C 64-128 recherche Batman et éch. news. **Sabrien MOSKALA, place Delamarre, 23170 Chambon-sur-Voueize. Tél.: 55.82.13.96.**

Echange news sur Atari STF, simple face, contact sérieux. **Jean-Marc LOUX, 5, rue François, 57290 Seremange. Tél.: 82.58.26.31.**

Echange news C 64/Amiga : Ikari Warriors, Sinbad, Winter Games 2, Predator, New Ikari, Warriors, etc (sur disq.). **Mathieu GAUTIER, 1, impasse San-Remo, 54500 Vandeuvre. Tél.: 83.55.56.64.**

Pour Amiga 500 : cherche moniteur 1081 couleur stéréophonique t.b.é. 1 800 F, extension ASO 1 : 600 F, Interface Midi : 200 F, échange news. **Jerome ABERLENC, 8, rue Bourtreux, 49290 Chalonnes-sur-Loire. Tél.: 41.78.00.81.**

C 64 (disq.) échange derniers news ainsi que supers démos (débutants s'abstenir), cont. durable, rapide, réponse assurée. **Sébastien LEBRUN, 18, rue de Dijon, 06000 Nice. Tél.: 93.16.08.19.**

Echange logiciels pour CBM 64 disq. ayant beaucoup de news. **Alain BERTOLOTTI, 15, av. de la Marine, 13600 La Ciotat. Tél.: 42.08.04.85.**

Echange pour C 64 (cartouches : the Tool, Power Cartridge, Fastload Epyx, Action Replay N4, Diskmate V3). Joystick Quickshot IX contre Paddle. **Didier COLL, 54, rue H. Barbusse, 59490 Somain.**

Cherche contacts sur Amiga (jeux et utilitaires) dans la région de Paris, vds monit. SM 125 hr pour ST, vds originaux sur Amiga, ch. joystick. **Boris PROUD, 3, rue Victor Hugo, 942220 Charenton-le-Pont. Tél.: 43.53.39.94.**

DEPANNAGE

A.M.I.E.

DELAIS 8 JOURS MAXI

Garantie 1 mois

C64	380 F
C128	420 F
1514	380 F
UC 464	340 F
UC 6128	380 F
520 STF	450 F
Moniteur mono	240 F
Moniteur coul.	420 F

Tél. : (1) 43.57.82.05

Magnin, 39110 Salins-les-Bains. Tél.: 84.37.93.84.

Echange nbrx softs pour Amiga avec France ou Canada. Cherche Fléchois pour monter une association loi 1901 d'Amigatistes. Cherche programmeurs. **Fabrice BOUCHER, « Le Chalet » Bazouges-sur-le-Loir, 72200 La Flèche (tél. après 18 h 30 S.V.P.).**

Echange news sur Atari ST, recherche seulement nouveautés, écrire à **Hervé LECERF, 22, rue Suzanne Lannoy, 59282 Douchy-les-Mines.**

Ech., vend, achète new (prix modéré) mes news : Space Racer, Tour du Monde 80 J, Flight Path 737, Capone, etc. **Michel GUYENET, 84, rue Albert Camus, 21800 Chevigny Saint Sauveur. Tél.: 80.46.32.58.**

Cherche contacts pour échange de prgs, routines de son, de graphisme (en C, Pascal ou assembleur). Réponse assurée. **Sylvain LEMARIE, 39, rue du Verboté Salbert-Evette, 90350 Valdoie. Tél.: 84.26.16.67.**

Echange nbx prgs (news uniquement) pour Spectrum. Cherche possesseurs de beta-disk (S'' 1/4). Achète Spectrum 48/ +2 en panne à prix réaliste. **Xaiver TARDY, 11, rue Ampère, 21000 Dijon.**

Echange softs pour Atari 520 STF. Possède nouveautés (Galdrunner 2, Impact, Defender of Crown, Rampage, Backlash, Dungeon Master, S. Racer). **Alain SLAMA, 33, rue des Près, 59440 Avesnes. Tél.: 27.61.93.56.**

Echange prgs sur C 64 (disk. only) : IO, Simbad, 3 Stooges, Magnetron, W Games II. etc. Envoyer vos listes. cherche 1541 (bas prix). **Laurent GRENIER, 4, rue du Val de Loire, 78310 Maurepas. Tél.: 30.50.38.56.**

Echange logiciels Amiga. **André TEJERINA, 1, rue P. Brossolette, 94240 L'Hay les Roses. Tél.: 49.73.19.09.**

Echanges news sur C64/128 sur K7 uniquement. Réponse assurée. **Laurent KASEMIERCZAK, 12, ure Gabriel Péri, 59124 Escaudain.**

Cherche contacts sérieux pour échanges de logiciels, débutants s'abstenir. **Jacques FHIMA, 40, avenue d'Italie, 75013 Paris.**

Echange et vends à des prix sur 64-128. Possède : The 3 Stogies, The Games, Iron Horse, Lazertag, Samourai Warrior, Wizard War 2, etc. **Christian BREINL, 14, hameaux des vieux Capucins, 28000 Chartres. Tél.: 37.28.16.48.**

Echange ou vends sur 800 XL et 130 XE, nbrx jeux en K7 ou disk. **Patrick LE MEUT, 12 villa des Alouettes, 91580 Etrechy. Tél.: 60.80.39.18 mercredi matin.**

Amstrad. Echange logiciels sur disk. Echange aussi sur Amiga. **Michel BANWARTH, 8, Sente du milieu des Gaumins, 95150 Taverny. Tél.: 39.60.44.49.**

Cherche possesseur imprimante série sur Atari ST pour expliquer fonctionnement et branchements (possède Decwriter 4). Echange softs. **M. VANKEMMEL, 91 Breenack straete merris, 59270 Bailleul. Tél.: 28.42.73.80.**

Amiga 500. Echange les derniers news, et cherche programmeur en assembleur. **Frédéric FRICKERT, 54, rue des Allés, 68400 Riedisheim. Tél.: 89.44.32.36.**

Echange softs sur 520 ST. Possède et recherche nouveautés. **Erik ROBERTSON, Allée de la Chenaie, la Nortelle, 83120 Ste-Maxime.**

Echange, vends, achète news sur Atari 520 ST. Possède Buggy Boy, Impossible Mission, etc. Recherche Space Harrier, Simple Face, Leathersnake... **François GAUBERT, 6, rue des Ardennes, 66000 Perpignan. Tél.: 68.67.02.10.**

Echange logiciels pour Atari St et recherche pour Atari 800 XL, nouveautés. Echange possible. **Eric COURAGEOT, 2, rue du Dr Guerin, 10200 Bar-sur-Aube. Tél.: 25.27.35.56.**

Echange ou achète cartouches et cartes de jeux Sega, cherche correspondant sérieux dans la région. **Pascal DUMONT, 54, rue Berthelot, 77400 Pomponne. Tél.: 60.07.36.32.**

Echange jeux pout TO8 sur dsk 3, 5 P. Cherche mode d'emploi de 6809 E (contre 1 jeu). **Marc MEYER, 9 bis, rue principale Etzling, 57460 Behren-lesForbach. Tél.: 87.87.44.03.**

Echange ou achète tous logiciels sur Atari 520 STF. **Laurent BUISSIER, 2, rue Veuve Crozet, 69240 Thizy. Tél.: 74.64.07.32.**

Amiga. Cherche correspondants pour échanger logiciels, réponse assurée. **Olivier GOUBINAT, SP 69647, 75998 Paris.**

Amiga. Cherche correspondants sérieux pour échanger, acheter tous programmes, solutions jeux et autres. **ROGER MOFFA, 83, rue J.F. Navez, 1210 Bruxelles, Belgique.**

Echange programmes, jeux, utilitaires. Recherche matériel de tous genres. Tablettes + disquettes + imprimants. **André TEJERINA, 1, rue P. Brossolette, 94200 L'Hay-les-Roses. Tél.: 40.35.41.66.**

Cherche correspondant sur Atari 520 ST (Space Racer, Wizball). Réponse assurée : achat, vente, échange. **Philippe TROGNON, 8. avenue de la Libération, 54840 Gondreville. Tél.: 83.43.61.18 après 19 h.**

Echange pour C 64, news, possède Out Run, Combat Sholl, Test drive, Defender of the Crown, Appollo 18. **Yannick GORRE, lycée Paul Herlout, BC 105 73800, Saint Jean de Maurienne. Tél.: 79.59.85.37.**

Amiga 500. Cherche contacts sérieux et durables pour échanges. **Gilles GALAUD, 27, allée des Badamiers, Cité Vidot, 97400 St-Denis, La Réunion. Tél.: 41.76.39.**

Atari St. Vends/échange/achète nombreux softs (surtout neufs). **Michael VAILLANT, 73, allée Chardin, 59650 Villeneuve d'Asq. Tél.: 20.47.38.58 après 18 h 30.**

Echange, vends, achète jeux ou utilitaires sur Atari St, cherche club dans la région de Grenoble. **Eric DELHOMMEAU, Route de la Gare, Notre Damme de Commiers, 38450 Vif. Tél.: 76.72.57.18.**

Echange jeux disks, poss. (Test drive, Quedex, Defender, Red October, Breaker Prof, Captain America) + autres news. **Yannick FERSTLER, 8, rue Belle Vue, 57410 Montbronn. Tél.: 87.96.33.39 après 19 h.**

Cherche contacts sur Amiga, échange news contre originaux, vend modem Telsat 440, V 21 professionnel pour tout ordinateur y compris Amiga. **Camille SOLTANE, 37, rue Pierre Brosolette, 93500 Pantin. Tél.: 48.40.93.97.**

Cherche contacts Atari STF en vue échanges logiciels, docs, etc. **Jean-Claude GUIHO, 90, Grande rue, 60310 Cuy. Tél.: 44.43.72.97.**

Ch. contacts Amiga sur région Dole pour échange logiciels, idées. Rél. sympa souhaitée. **Dominique PERNET. Tél.: 84.72.40.38.**

Avis aux Amiga 500 ! Association échangeant nbrx jeux (rôle, aventures et utilitaires) tout est gratuit ! Ecrivez nombreux... **Yann HUGEN, 1, rue Gambetta, 29210 Morlaix. Tél.: 98.88.23.26.**

Echange news : Champion Ship Sprint, Bad Cat, Bob Moran, Temarrex, Morpheous, Skyfox 2, Venom, Guadalcanal, Gee Bee, Air Rally, etc. **Arnaud MICHEL, Ferme de Savonnière, 54570 Foug. Tél.: 83.43.70.18 (week-end).**

Echange softs pour Atari 520/1040 STF. Paris et Région Parisienne. **Xavier PAOLI, 8, allée du Feu-Follet, 91800 Boussy-Saint-Antoine. Tél.: 69.00.84.00.**

Recherche plans ext. Amiga (digit...), notices (peut faire photocopies pour nous), Amiga Show et d'autres revues. Achats disq. 3 1/2 bas prix (par gros). Faire offre ! **Stef LOT, 6, rue Louis-Partauchy-au-Bois, 62190 Lillers. Tél.: 21.66.01.72 (après 19 h).**

C 64 échange nbrx jeux sur disq. Possède California Game, Legacy of the Ancient, Int. Kar II, Platoon, Ikari Warrior, Silent Service, Rygar... **Grégory NICOLAS, 7, rue Jacques-Cartier, 80090 Amiens. Tél.: 22.53.87.56.**

Amiga échange nbrx disq. (nouveautées + doc. + astuces) avec France, Canada. Recherche possesseur Supergem, Genlock, Scanner audio et vidéo. **Fabrice BOUCHER, Le « Chillet » Bazouges-sur-le-Loir, 72200 La Flèche. Tél.: 43.45.09.42.**

Cherche log. et matériels du livres pour Atari St. **Manuel HERNANDEZ, 6, rue Proudhon, bât. 18 « Les Buis », 25700 Valentigney.**

C 64/128, cherche contact pour échange. Sérieux ! **Sébastien BECUWE, 19, rue Vincent-Scotto, 59760 Grande-Synthe.**

Cherche correspondants sérieux pour échange de jeux sur C 64 (disq.). Possède Sinbad, The Games, Predator, Target Renegad, Troll, Dan Dare II. **Emmanuel FRANÇOIS, 68, rue de la Concorde, 62110 Henin-Beaumont.**

Vends Winter Games, Super Cycle, World Games, et Imp. Mission. Le tout pour 110 F. **Nicolas COISNE, 12, rue Jean-Roy, 59520 Marquette. Tél.: 20.40.75.74.**

Echange nbrx jeux sur ZX Spectrum 48 K + Plan Poke, Solution. **Philippe LECLERCQ, 168, rue Jean-Jaurès, 1420 Braine-l'Alleud (Belgique). Tél.: 23.84.45.38.**

Echange jeux et utilitaire pour Amiga 500. **Jérôme COUREAU, 22, rue Voltaire, 42270 Priest-en-Jarez.**

Amiga cherche contacts sérieux pour échanges de news. Cherche lecteur externe ou digitaliseur de sons. **Frédéric BOROWSKI, 19, rue Saint-Seans, 62590 Oignies. Tél.: 21.74.18.10.**

Amiga Atari ST échange et vends les toutes dernières nouveautés. **Alain SCHOLTES, 14, rue Astrid, 1143 Belair, Luxembourg. Tél.: 44.00.82.**

Echange pour Amiga 500 : trucs, astuces, logiciels. Possède nombreuses news. **Florance DIEUDONNE, 12 bis, rue Desaix, 65000 Tarbes.**

Amiga : cherche correspondants (France et étranger) pour échanges. **Stéphane ASSAEL, 397, Corniche Kennedy, Les Alpilles, 13007 Marseille. Tél.: 91.22.11.01 (après 18 h).**

Recherche contacts sur Amiga, graphisme, digi et son Paris et région parisienne. **Jean-Pierre FONTAINE, 8, rue Hector-Malot, 75012 Paris. Tél.: 46.28.10.84.**

Amiga 500 échange softs. **Eric MATHIEU, 24, rue des Mouettes, 13200 Arles. Tél.: 90.96.25.50.**

Apple IIe cherche contacts. Possède news, solutions. Je recherche désespérément Ultima et The Ancient Art of War. Envoyer liste. **Frédéric PAOLUCCI, 145 bis, impasse de la Voie Romaine, 34090 Montpellier.**

Echange logiciels pour 520 ST. Réponse assurée pour tous contacts région du Nord essentiellement. **Christophe DESROUSSEAUX, 7, allée des Marguerites, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél.: 20.56.96.97 ou 20.72.71.87.**

Echange et cherche nouveautés pour Atari ST (possède : Test Drive, Blood, Star Wars, Bubble Bobble, Bivouak, Manhattan dealers et autres). **Jean DANGLA, Saint-Clar-de-Rivière, 23 ch. du Piton, 31600 Muret. Tél.: 61.56.00.17.**

Echange nbrx logiciels pour Spectrum 128 et 48 K. Recherche logiciels 128 K. Possède Basket Masters, ATF, Roadwars, Exolon, Outron, BMX, etc. **Frédéric FERRAND, 50, rue Honoré-de-Balzac, 81200 Aussillon Mazamet. Tél.: 63.61.33.87.**

Echange news sur C 64 (K7 only). Envoyez vos listes, réponse assurée + cherche drive 154 (faire offre). **Philippe SOUVY, 16, rue Jenner, 44100 Nantes. Tél.: 40.73.99.71.**

GM (comme George Michael) cherche correspondants pour échange jeux, trucs... **Dominique CLECY, 1, allée de Normandie, 25700 Valentigney.**

Atari 520ST cherche correspondants. Réponse assurée. Possède news (Out Run, Buggy Boy). Vite, besoin de jeux. Urgent. Joindre liste pour échange. **Philippe TROGNON, 8, avenue de la Libération, 54840 Gondreville.**

Amstrad K7 cherche contacts sympas pour échanger jeux. Possède news : Phantys, Gunsmoke, Rastan, Platoon, Arkanoid 2 et plein d'autres. **CHRISTOPHE, 14161 Dives-sur-Mer. Tél.: 31.98.35.91.**

Apple II GS cherche contact pour échange programmes, création club (idées bien venues). Cherche moniteur couleur pour II GS. (Echange monoch + 2 000 F.) **Rémi LEGEROT, 3, place des Cèdres, 91100 Villabé. Tél.: 64.97.57.09.**

Echange jeux sur console Sega ou achète. Jai Lighth, Faser, Kung-Fu, Kid, Space, Hamer. Fantasii II, Quarted, Black, Belt. Les news aussi. **David ANSELLEM, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél.: 42.39.31.21 (à 19 h).**

Amiga cherche correspondants sérieux pour échanger, acheter tous programmes, solutions jeux et autres. **Roger MOFFA, 83, rue Jean-François Navez, 1210 Bruxelles.**

Cherche contacts sur Atari ST pour échange de logiciels, particulièrement sur Nantes et sa région. **Frédéric DARD, 11, rue des Hucasseries, 44400 Meze. Tél.: 40.84.05.78.**

Cherche news disquette sur C 64 (Outrun, Bivouac, Powerratscal) à échanger contre cartouche The Tool, Assembleur mon. 64 ou nombreux livres C 64. **Franck CHAPRON, 16, clos du Buisson, 74000 Annecy-le-Vieux. Tél.: 50.66.13.43.**

Echange nombreux news pour C 64 sur disk. Possède Out Run, Arkanoid II, The Train, Appolo 18, Rastan, Test Prive, Winter Olympiad 88, etc. **Cyril ALBY, 37, rue de l'Autan, 81200 Mazamet. Tél.: 63.61.62.31.**

Echange news CBM 64 K7. Only Grysor, KGB Mean City, Platoon, Thundercats, 911 TS, Power at Sea, Combat Zone, etc. Envoyer listes. Réponse assurée. **Pascal DELEAU, 74, allée des Guerlettes, Les Escadines, 62215 Oye-Plage. Tél.: 21.35.87.02.**

Scénariste cherche graphiste et/ou programmateur chevronné en vue collaboration, préférence sur 16 bits. Cherche aussi correspondant sur Amiga. **Hervé GAUDET, 22, rue du Docteur-Roux, 44650 Montoir-de-Bretagne. Tél.: 40.88.52.10.**

Echange news pour C 64 disk. Possède : The 3 Stooges, Bob Moran, Impossible Mission 2. **Philippe LUPO, Fitilieu, 38490 Les Abrets.**

Echange nombreux jeux, plan, pokes, solution pour Spectrum 48 K. **Philippe LECLERCQ, 168, rue Jean-Volbers, 1420 Braine l'Alleud, Belgique.**

Amiga 500 cherche correspondants sérieux et clubs pour échanger, acheter tous programmes, trucs et astuces et solutions de jeux. **Roger MPOFFA, 83, rue Jean-François Navez, 1210 Bruxelles, Belgique.**

Atari ST échanges news. Au 6 juin 88 : Bob Morane, Ocean, Gauntlet 2, Vixen, Mickey, Explora ainsi que de nombreux autres. Envoyez vos listes ! **Christophe CAUTRU, 26, rue Hoche, 58000 Vannes. Tél.: 97.42.77.95.**

Echange new (Apollo 18, The Train, Out Run, Bankok Knight, etc.). Echange seulement en Suisse. **Philippe BIANCHI, Rouvraie 26 B, 1018 Lausanne, Suisse.**

Echange ou achète à bas prix D O S. MO6 3, 5 P. Cherche jeux sur disk uniquement et échange trucs pour MO6. Cherche Mach 3. Possède nbrx jeux. **Eric ENNIFAR, 6, rue Léon-Hoerle, 67540 Ostwald. Tél.: 88.67.01.75.**

Vends et échange logiciels pour Atari ST. Possède jeux utilitaires, digitaliseur. Vends quelques originaux (Out Run, Defender, etc.). **Patrice LAUNAY, 1, allée de Gascogne, 781300 Les Mureaux. Tél.: 34.74.46.70.**

ACORA

4 RUE NOUVELLE
95290 L'ISLE-ADAM

ATARI

520 STF + 20 JEUX	2990F
520 STF COULEUR	4990F
1040 STF UC +JEUX	4700F
1040 STF COULEUR	6990F
DISQUE DUR SH205	PROMO
MONITEUR CM8801	2090F
MONITEUR SC. 1425	2390F
LECTEUR 3.5 SF 314	1890F
TABLETTE GRAPH.	4090F

TOUTE LA GAMME COMPATIBLES PC

ARCHIMEDES

TOUTES LESNOUVEAUTES SUR LE 32 BITS A ARCHITECTURE RISC DIGITALISEUR, PODULE INTERFACE MIDI,SERVEUR EMULATEUR PC , RESEAU DISQUE DUR, FORTRAN 77 LISP ,PROLOG,PASCAL
DEMONSTRATION PERMANENTE

GAMME PROFESSIONNELLE

GAMME MEGA ST LASER OPTION DAO AVEC TABLE TRACANTE ROLAND A3/A4 OPTION PAO AVEC ECRAN HR A3 OU A4 IMPRIMANTE LASER / COULEUR EPSON ONDULEUR/ DISQUE DUR 40 Mo /MOCN LOGICIELS VERTICAUX/ STOCK/COMPTA POUR TOUTE ETUDE,DEVIS ET SAV AVEC MAINTENANCE SUR SITE .

DIGITALISATION SON ET IMAGE
DIGITIZER PRO 2900F – PRO 24 2650F
SOUND SAMPLER 749F.-REALTIZER1490F
MULTISYNC NEC 6990F– NOTATOR 3990F

VPC TEL:(1).34.69.56.60
AVANT D'ENVOYER VOS COMMANDES, APPELEZ JACQUES POUR NOS PROMOS ET NOS CONDITIONS D' EXPEDITION.

AMIGA

AMIGA 500 UC 512 Ko	4690F
AMIGA 500 COULEUR	7450F
LECTEUR 3,5 800 Ko	1350F
EXTENSION 512 Ko	1050F
AMIGA 2000 + 1084	14700F
DIGITALISEUR PRO	9300F
TABLETTE GRAPHIQUE	5900F
EXTENSION 2Mo	2990F
MONITEUR HR A2080	4450F

SPACE RACER	195
ARKANOID	135
BIVOUAC	195
BILL PALMER	205
BUBLEGHOST	180
DEFLEKTOR	210
ENFORCER	160
ENDURO RACE	160
FORMULA	140
GOLDRUNNER	215
IMPACT	155
INT. SOCCER	219
IKARI WARIOR	165
MORTEVIELLE	199

LOGICIELS ATARI

OBLITERAT.	220	EXPLORA	350
NORTHSTAR	205	GEANT ARC	265
POWERPLAY	199	ROADWARS	229
RAMPAGE	199	GUNSHIP	255
KNIGHT ORC	170	KNIGHT ORC	165
LIVINSTONE	165	SUPERSKI	199
NECROMAN	145	BOBO	249
SAPIENS	210		
SENTINEL	179	2000 TITRES	
STARWARS	199	EDUCATIFS,JEUX PROFESSIONNEL	
TANGLEWOD	190		
TETRIS	199		

GFA ART	419
GFA BASIC	419
DEGAS	249
1ST WORD+	899
ADV.ART	219
ZZ ROUGH	445
QUANTUM	199
ST REPLAY	769
COMP.GFA	250
CAD3D 2	680
CALCOMAT	599
SUPERBASE	650
BECKER TXT	610
CYBERPAIN	620

DELUXE MUSIC	730
INSTANT MUSIC	265
AEGIS SONIX	499
MUSIC STUDIO	275
DELUXE PAINT2	730
DELUXE VIDEO	730
SCLUPT 3D	875
DIGI PAINT	595
GALILEO V2.0	499
JOYST. KONIX	115
SUPER PRO	115
QUICK SHOT2+	129
TAPIS SOURIS	79
CABLE IMPRIM.	95

LOGICIELS AMIGA

BMX	155	GUNSHIP	335
ENFORCER	149	JINXTER	270
EXPLORA	370	KNIGHT O	199
FOOTMAN	155	STARWAR	199
ROADWAR	229	7 CITIES	209
ROLLING	195	SIL.SERV.	239
TETRIS	189	THE WALL	165
TERRAMEX	159	OBLITER.	230
K.CHICAGO	290	ARENA	120
CHESSM.	189	MARBLE	189
FLIGHTSIM	385	MEAN 18	265
GIGANOID	165	MOEBIUS	245

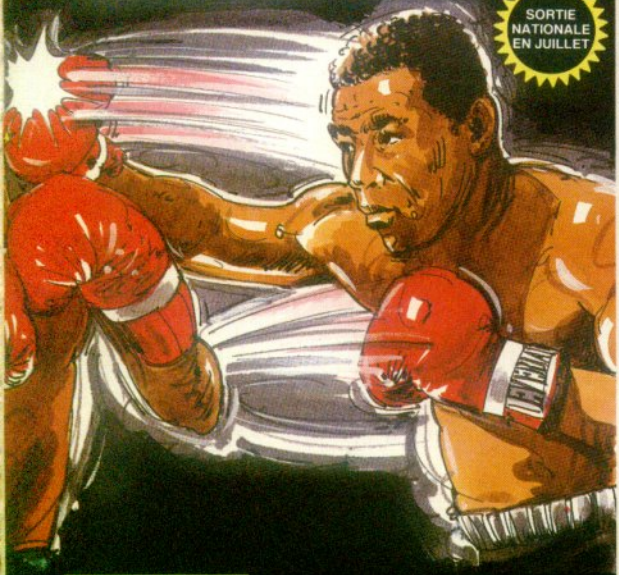
BATTLES.	120
NINJA	150
ROCKY	110
TESTDRIVE	295
SLAYGON	219
P.PANTHER	199
R.THUNDER	195
CRYSTAL H	160
POWERPLAY	195
BRAINSTORM	110
CRAZYCARS	230
TUNDERBOY	145
SPAC.RANGE	160
EXTENSOR	160

Les Nouveaux Défis.

Nintendo

Relevez le gant contre MIKE TYSON !

SORTIE NATIONALE EN JUILLET



PUNCH-OUT

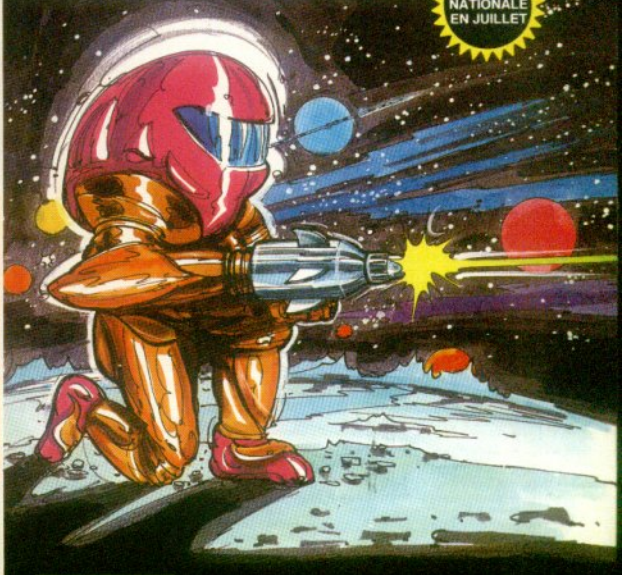
SÉRIE SPORT

- Battre en finale le champion du monde poids lourds MIKE TYSON : votre rêve !

Alors profitez de ses conseils et entraînez-vous avant d'affronter des adversaires tous bien déterminés à vous éliminer de la compétition. - Tenez bon - Serrez les poings et... qui sait ?

Votre prochaine mission : Détruisez le cerveau

SORTIE NATIONALE EN JUILLET



METROID

SÉRIE AVENTURE

- Une forme de vie venue d'une planète lointaine est entre les mains des pirates de l'espace
- Manipulée par eux, cette créature peut détruire la galaxie.

Vous avez 10 épreuves pour vous armer et les empêcher de nuire : A vous de jouer !

Nintendo

PUBLICITÉ CLAUDE MICHEL / AGAB INT

OPÉRATION JUPITER

MISSION A HAUT RISQUE

Coup de fil du Ministère des Armées, une Ambassade a été investie par un groupe de terroristes. A la tête d'une cellule de combat du GIGN, vous allez monter toute l'opération. Vous devrez : déposer vos hommes sur le toit de l'Ambassade. Les faire progresser dans les rues avoisinantes en évitant les faisceaux infra-rouges des terroristes et leurs tirs mortels. Placer vos tireurs d'élite dans les immeubles proches de l'Ambassade pour couvrir les déplacements des otages et de leurs gardiens. Puis après une descente en rappel, pénétrer dans l'immeuble par les fenêtres et progresser en silence. Chaque porte, chaque pièce peut être un traquenard mortel ! A vous de délivrer les otages sans anicroche. Seules la cohésion et la coordination de votre équipe feront la différence. **A VOUS D'AGIR.**

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, PC, THOMSON, ATARI sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce coupon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :
INFOGRAMES 84, rue du 1er-Mars-1943, 69628 VILLEURBANNE CEDEX

Nom

Adresse

Machine

INFOGRAMES

ti 56