

TOUT

MICROLOISIRS



INFERNAL

**TOUS LES SOFTS
D'EPOUVANTE**

**SOS AVENTURE
LES HITS DU SIECLE !**

**ANIMATION
LES SECRETS DES
PLUS GRANDS
SPECIALISTES**

**SICOB
LE CHOC ATARI**

**AMIGA, ST, APPLE II GS
CREATION GRAPHIQUE,
ACTION, SIMULATION...**

M 3085 - 55 - 20,00 F

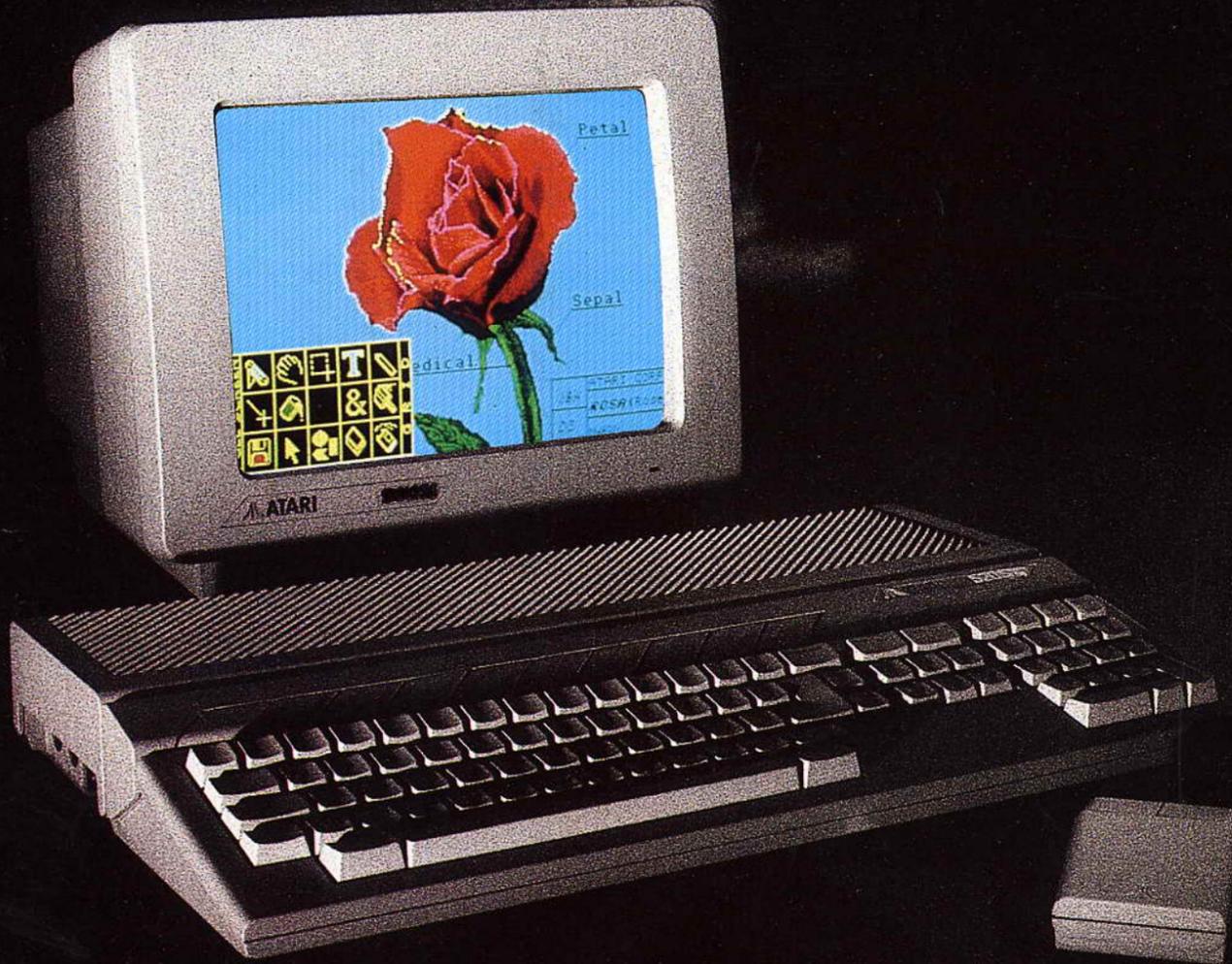


3793085020007 00550

N°55 MENSUEL JUIN 1988 - 20 F. BELGIQUE: 140 FB - SUISSE: 6 FS - CANADA: 3,50 \$ CAN - MAROC: 29,50 DH - ESPAGNE: 550 PTAS. ISSN 073-6968



ATARI 520 ST.
On connaissait l'arme pour détruire.
Voici l'arme pour créer.



2990 F TTC*

Capacités graphiques couleur, puissance et rapidité, richesse de l'environnement graphique GEM, interface MIDI intégrée, foisonnement des logiciels, toutes ces qualités font du 520 ST, le micro-ordinateur idéal pour entrer dans l'univers ATARI. Grâce à son câble péritélévision, le 520 ST peut se connecter directement à une télévision ou à un moniteur couleur. Avec le 520 ST, ATARI rend définitivement accessible à un prix extrêmement compétitif toute la puissance de la technologie 16 / 32 bits.

Caractéristiques techniques : technologie 16 / 32 bits, microprocesseur 68000, 512 Ko de RAM, lecteur de disquette intégré 3 1/2", souris, palette 512 couleurs, nombreuses interfaces intégrées (câble péritélévision, MIDI...)

* 520 ST = 2 990 F TTC - 2 522 F HT. 520 ST + moniteur couleur** = 5 490 F TTC - 4 629 F HT. Prix publics conseillés.

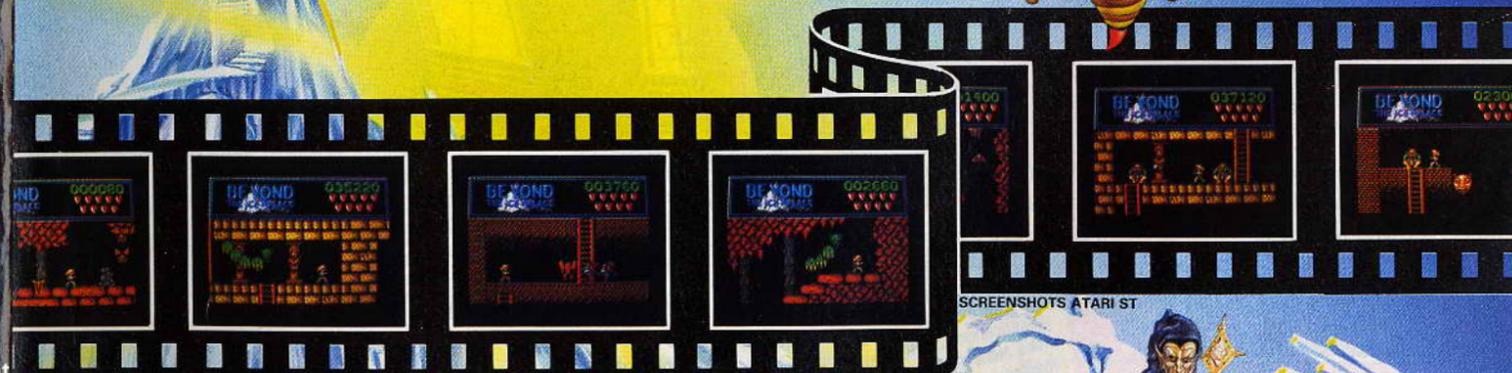
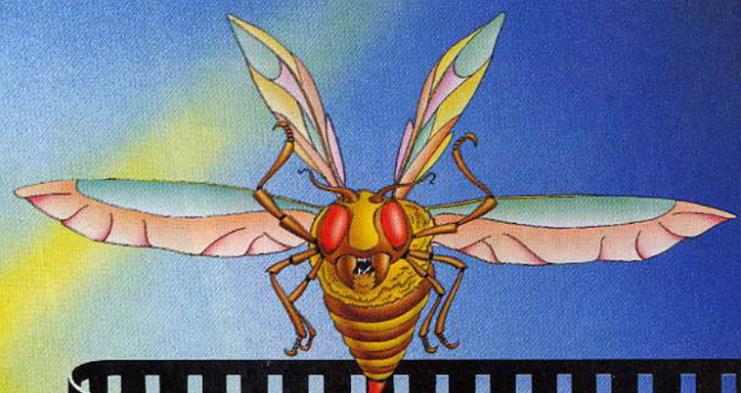
** Offre spéciale avec moniteur SC 1425 fabriqué spécialement par Philips pour Atari France.

Service informations : Tél. 45 06 31 31.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR
DE L'ARME INFORMATIQUE.



BEYOND THE ICE PALACE



Elite Systems S.A.R.L. 1, Voie Félix Eboué 94000, Créteil, Paris
Tél. 43.39.23.21 Telex: 220064, ext. 3076

SYSTEM	FORMAT
Spectrum	Cassette
Spectrum	Disc
Amstrad/Schneider	Cassette
Amstrad/Schneider	Disc
Commodore 64	Cassette
Commodore 64	Disc
Atari ST	

elite



THUNDERCATS



THUNDERCHATS

Lord Lion, le héros de la télévision et le Seigneur de tous les Thundercats, se met en route pour une mission: venir à la rescousse de ses camarades et retrouver "L'Œil de Thundera" qui a été dérobé. Basé sur les célèbres vidéos et séries télévisées, Thundercats contient une précision de graphisme extraordinaire, beaucoup de vivacité, et vous verrez que vous serez tellement mordu que vous ne pourrez plus vous en passer!



SCREENSHOTS ATARI ST



SCREENSHOTS ATARI ST



elite

Elite Systems S.A.R.L.
1, Voie Félix Eboué
94000, Créteil, Paris
Tel: 43.39.23.21
Telex: 220064, ext. 3076

**NOUVEAU!
POUR
ATARI ST**

BUGGY BOY



BUGGY BOY

Une conversion du palpitant jeu de course 3D que l'on trouve dans les salles de jeux. Pour le jouer, vous avez besoin de qualifications de pilot-automobile, de réactions ultra-rapides, mais aussi d'un peu de stratégie afin de vous placer parmi les meilleurs scores. Ces exigences ont rendu Buggy Boy populaire dans les salles de jeux; Buggy Boy existe maintenant en version ST et fera sortir tout ce qu'il y a de mieux de votre ordinateur.

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tél.: (1) 48.24.46.21. Téléc.: 643932 Edimondi

RÉDACTION
Rédacteur en chef: Jean-Michel Blottière
Directeur artistique: Jean-Pierre Aldebert
Rédactrice en chef adjointe: Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction: Francine Gaudard
Chefs de rubrique: Mathieu Brisou, Denis Scherer.

Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre.

Premier maquettiste
Gérard Lavoir

Maquette
Christine Gourdal

Documentaliste
Michèle Gourgousse

Secrétariat
Catherine Van-Cauwenberghe

Ont collaboré à ce numéro
Michel Backes, Eric Cabéria, Pierre Fouillet, Jérémie Gaury, Jacques Harbom, Olivier Hautefeuille, François Hermelin, Alain Huyghues-Lacour, Kid, Emmanuel Le Coz, Jean-Loup Renault, Olivier Rogé, Ivan Roux, Thierry Schiel, Florence Serpette, Brigitte Soudakoff, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreux.

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-Pithy. Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles

ÉDITEUR
«Tilt-Microloisirs» est un mensuel édité par Éditions Mondiales S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. Durée de la société: 99 ans à compter du 19/12/1980. Principal associé: Ségur

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

Président-Directeur général: Francis Morel

Directeur délégué: Jean-Pierre Roger

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

Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au tél.: (16) 1 43.96.13.33.

Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (70 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de: TILT

Mondial manutention: 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. Tél.: (1) 43.96.13.33

Couverture: Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie
Tirage de ce numéro: 106 000 ex.

TILT

MINITEL
3615
TILT

N° 55 JUIN 1988

TILT JOURNAL

8 Le mois des Salons. Le Sicob 88 prouve superbement que la micro de loisir existe en mettant l'accent, cette année, sur les applications. Applications présentes aussi au Salon international du Son et de la Vidéo et à Parigraph où la cinquième dimension est en route. La micro est partout.

COUP D'ŒIL

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

TILT PARADE

36 Obliterator, Great Giana Sisters, Return to Genesis, Thexder, Buggy Boy, des jeux d'action éblouissants qui requièrent des nerfs solides et des réflexes à toute épreuve. *Superski* pour les sportifs, *The Art of Chess* pour les plus intellectuels et *Graphics Studio*, enfin, pour les artistes.

TUBES.

52 Vingt et une pages consacrées aux softs du mois passés au crible impitoyable des spécialistes de Tilt.

ACTUEL

72 Tout sur les secrets de l'animation arrachés aux programmeurs de *Gunship*, *Pirates*, *Defender of the Crown*, *l'Arche du Captain Blood*. Explosif!

DOSSIER

80 Voyage au bout de l'enfer pour les valeureux reporters de Tilt. Gousses d'ail en bandoulière, pieu de bois et marteau en main, ils ont affronté, sous les flots d'hémoglobine et les torrents de sang noyant leur écran, les loups garous et autres vampires qui hantent les scénarios des logiciels d'épouvante... Soft comme l'enfer?

KID'S SCHOOL

90 La livraison du mois des logiciels éducatifs, pour les bons élèves...

SOS AVENTURE

92 Ombres et lumières aux confins de l'univers et du temps. Douze pages qui mettront en haleine les aventuriers de tous bords. Des quêtes harassantes les attendent dans *Ultima V* et *Alternate Reality* et l'espace infini s'ouvrira devant les passagers de *Voyager 10* ou *Starflight*... Beaucoup d'autres titres encore, à découvrir d'urgence!

TAM TAM SOFT

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

CHER TILT

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

INDEX PETITES ANNONCES

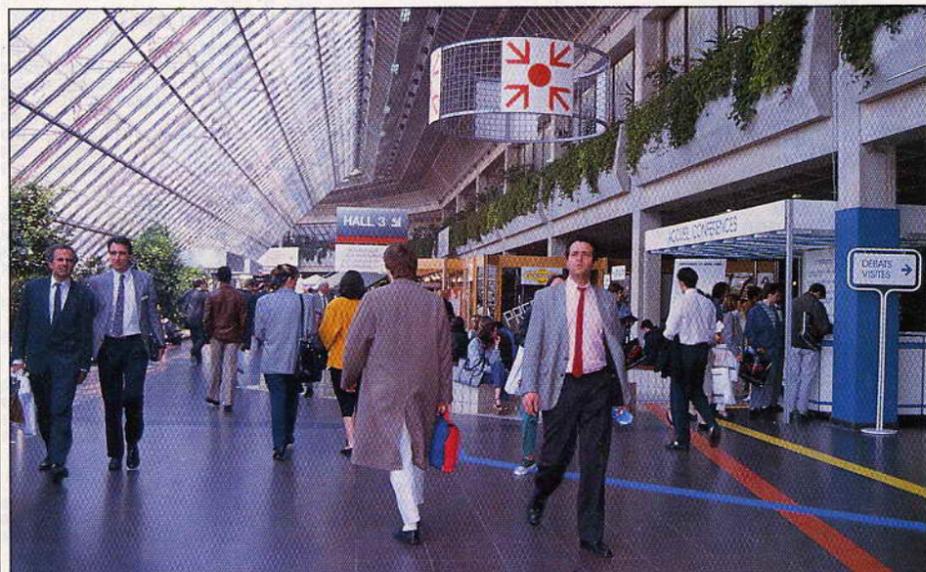
116 Achats, échanges, clubs et l'index de tous les sujets abordés dans les anciens numéros de Tilt et les hors-séries.

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 106 et 109.
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.
Les exemplaires pour la Suisse de ce numéro comportent un encart publicitaire entre les pages 98 et 99.

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

Sicob 88: l'âge de raison

Grande nouvelle : la micro-informatique de loisir existe ! Le Sicob, trente-neuvième du nom, le prouve superbement. Les grandes croisades contre les « sauterelles », ces jeunes avides d'informations en tout genre — c'est-à-dire vous et nous ! — semblent bel et bien terminées. Les stands Atari, Commodore, Amstrad, Thomson, les plus courus du salon, font désormais jeu égal avec les plus grands noms de l'informatique professionnelle. Toute l'équipe de *Tilt* était là : nouveaux micros, applications attendues depuis longtemps et spectaculaires prouesses technologiques à peine sorties des laboratoires des géants de la micro ont été traqués comme jamais...



C'est du 25 au 30 avril 1988 que s'est tenu à Villepinte le 38^e Sicob : j'y étais...



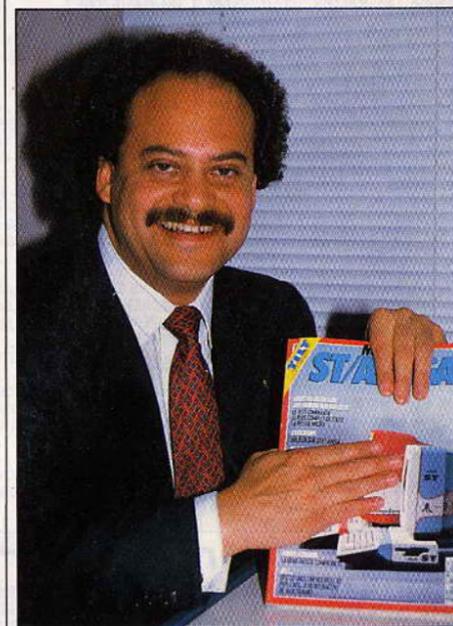
AMSTRAD La force tranquille

Fabricant majeur en France et en Europe aussi bien en matière de micro familiale que professionnelle, la firme d'Alan Sugar se devait d'être présente au Sicob. Peu de nouveautés mais signalons tout de même la sortie d'une imprimante compatible Epson et IBM qui dispose d'une tête vingt-quatre aiguilles et imprime sur cent-trente-deux colonnes en qualité courrier, à la vitesse de 96 cps (288 en qualité brouillon) : la LQ 5000 di. Sa principale caractéristique réside toutefois dans la présence en version de base d'une double interface de connexion type Centronics et sortie série.

Destinée avant tout aux professionnels, elle sera commercialisée dès juillet 1988 aux alentours de 5 400 F. D'autre part, cette trente-neuvième édition du Sicob a été l'occasion pour Amstrad-France de faire le point sur l'année écoulée. Il est acquis que la filiale française est la première du groupe tant en fonction du volume des ventes que de la place sur le marché. Le chiffre d'affaires de 1987 s'élève en effet à 950 millions de francs (exercice clos au 30 juin 1987) mais sur l'année calendaire il se monte à 1 milliard 200 millions ! En terme de vente, près de 90 000 PC et 150 000 ordinateurs familiaux ont trouvé preneurs. Et nous ne citons pas les imprimantes, chaînes haute-fidélité et autres magnétoscopes... Bref, Amstrad marche bien en France et l'on comprend que les structures mises en place ici soient plus ou moins reprises sur les marchés jugés stratégiques par Amstrad.

ATARI : ST vs PC

Haute technologie et applications sérieuses telles que bureautique, création graphique et musicale, étaient à l'honneur. Outre la carte Transputer (voir article en page 20), Atari présentait son lecteur de CD Rom. Relié à un Méga ST, il tentait une incursion dans l'avenir en présentant un dictionnaire multimédia et polyglotte réalisé par une société québécoise. L'apparition de ce périphérique est intéressante mais en raison de ses capacités à lire des CD audio, il sera taxé en France comme produit de luxe (TVA 33,3 %).



Un nouveau ST en 89? S. Tramiel répond page 110

extension, vendue près de 15 000 F, permet de constituer autour d'un ST une mini-station de création graphique. Fost, importateur des logiciels de création musicale Hybrid Arts, s'apprête à éditer *MT Designer*, un programme

de création de sons pour expander *Roland MT 32*. Enfin, signalons, en vrac, la sortie de GFA Basic en version 3.0, le lancement par Atari de la solution complète micro-édition à base de Méga ST, du compilateur graphique Imagic d'Applications System, d'un réseau local nommé A-Net sur support MIDI avec transmission par fibre optique, et autres. Bref, la dynamique générée par la gamme ST n'est pas une légende et l'on comprend pourquoi Atari la met en avant, quitte à laisser de côté la gamme de PC.

COMMODORE Graphisme et musique

Structuré selon un schéma similaire à ceux d'Amstrad et Atari, le stand Commodore était l'occasion pour de nombreux importateurs de présenter leurs produits. *Amiga* et graphisme étaient donc à l'honneur : démonstration des digitaliseurs *Digi-View* et *Frame Grabber*, de programmes de créations graphiques tel *Sculpt 3D* (qui dispose enfin d'un manuel en français), applications diverses mêlant vidéo et informatique. Plusieurs genlocks étaient présents et la société de production « Vidéo de poche » se livrait à d'éblouissantes démonstrations à partir d'une station vidéo constituée autour d'un *Amiga*.

Signalons aussi la présentation d'un filtre électronique RVB destiné aux digitaliseurs qui prohibe l'utilisation de films colorés et transparents pour la saisie d'images en couleur. En ce qui concerne la musique, signalons la présence du séquenceur MIDI 48 pistes *KCS* de Dr T's. Puissant mais d'une convivialité discutable, il prouve que l'*Amiga* dispose aussi de certaines armes dans le domaine musical : le retard pris par rapport au ST dans ce domaine pourrait bien finir par disparaître.



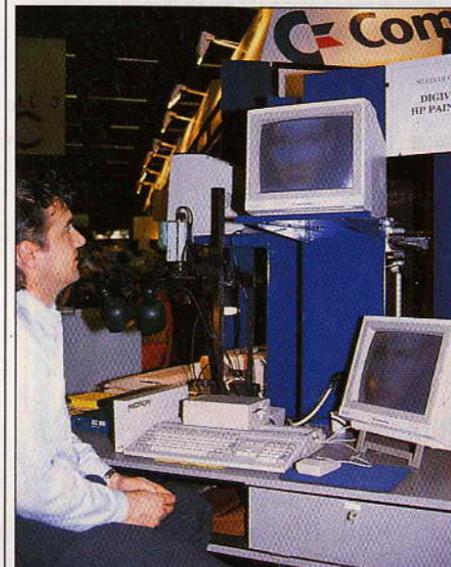
Le lecteur de CD Rom Atari devient enfin une réalité tangible et non plus seulement une « bête » de salon.



Outre leurs bonnes résolutions, les Megavision permettent l'utilisation simultanée de deux écrans.



La vraie nouveauté n'était pas sur le stand Thomson, mais derrière...



Graphismes et sons sur Amiga : impressionnants.

En ce qui concerne Commodore, signalons la présence de la carte 68020 pour *Amiga 2000* dont nous vous avons entretenu à l'occasion du CeBit de Hanovre (*Tilt Journal* n° 54). En revanche, absence remarquée pour le moniteur monochrome dont on ne sait toujours pas quand il sera disponible en France. En ce qui concerne les bruits de couloir, signalons qu'une version 1.3 du *Workbench* devrait bientôt voir le jour. De même, il semblerait qu'une baisse des prix et notamment du 500, soit envisagée pour la rentrée. Mais, nous ne pouvons en dire plus pour le moment. A l'inverse, c'est très officiellement que Commodore annonce une baisse de 20 % des tarifs de ses PC-1. Compatibles PC assez classiques (8088 à 4,77 MHz, 512 Ko de Ram, port d'extension, carte graphique CGA), qui s'avèrent désormais plus que compétitifs : avec un moniteur monochrome, ils sont commercialisés à environ 4000 F TTC, 5500 F avec écran couleur. Cette offre est attrayante, face à des machines comme le *PC-1 Olivetti*.

THOMSON Un nouveau PC

Prévu pour octobre 1988 à environ 4 000 F TTC, le nouveau PC Thomson risque de faire parler de lui. En ce qui concerne la partie électronique, il s'avère pourtant d'un grand classicisme : microprocesseur 8088-1 à 4,77 MHz

commuable à 9,54, mémoire morte de 32 Ko, 512 Ko de mémoire vive en version de base, interfaces série et parallèle, connecteur pour souris ou manette de jeu par le biais d'un adaptateur, port d'extension au format PC pour connexion d'une carte demi-longueur, clavier Azerty 84 touches, cartes graphiques MDA, CGA et Hercules. En revanche, il se distingue par la présence d'une prise péritel et par son lecteur de disquettes trois et demi de 720 Ko formaté. Le principal point fort de cette machine résidera dans sa capacité et dans l'existence de périphériques originaux et intelligents. Ainsi, un écran à cristaux liquides optionnel sera proposé à moins de 2000 F.

De format identique à celui des *Papman*, il se connectera sur la machine sans manipulations fastidieuses et permettra à l'utilisateur d'emporter sa machine où il le désire. Attention cependant, cet ordinateur ne dispose pas d'alimentation autonome. Il s'agit donc d'un portatif et non d'un portable...

D'autres options sont prévues par Thomson : disque dur externe, modem, lecteurs de disquettes supplémentaires trois et demi ou cinq un quart, extension Ram, extension Rom. Le nouveau PC Thomson sera le concurrent direct du *PC 1 Olivetti* : les deux machines visent le même marché. Cela promet de belles batailles ! Notez tout de même que la venue de ce nouveau modèle dans la gamme Thomson risque de faire mal aux *TO 8D* et *TO 16PC*. Autre nouveauté Thomson, dont nous vous avons déjà parlé le mois dernier dans notre reportage sur le CeBit de Hanovre, le *Quadriscan*, un écran multi-fréquence peu coûteux. Il dispose en effet d'une résolution limitée mais convient à la grande majorité des applications et propose une image caractérisée par de forts beaux contrastes et une grande stabilité. Tout ceci montre bien que notre fabricant national de micro ne ménage pas ses efforts pour rester dans la course.

Et les autres

Présenté par Silver Red, le *Spat* est le premier scanner, imprimante photocopieur du marché. Disponible pour PC et ST, cet appareil original possède une résolution de 200 points et imprime exclusivement sur papier thermique pour télécopieur. La principale réserve à faire à son égard est que l'on ne puisse s'en servir comme d'une véritable imprimante. Un logiciel, livré avec le *Spat*, permet de pleinement tirer parti des capacités de ce système.

La version Atari est bien plus évoluée que celle pour PC et se présente comme un petit laboratoire de traitement des images. Après avoir numérisé une image, il est possible d'agrandir ou de réduire une partie, de la modifier, de dessiner, d'écrire, etc. Une fois le résultat voulu atteint, l'on imprime et il ne reste plus qu'à le diffuser après l'avoir photocopié, à l'aide du *Spat* bien évidemment... Bref, malgré certaines limitations, ce périphérique est fort intéressant, d'autant plus qu'il est commercialisé à moins de 8000 F T.T.C.

Enfin, notez qu'une version *Macintosh* est prévue. De son côté. Tandy exposait le premier



Archiv 2000 : demain, le futur se conjuguera au présent.

compatible PS, commercialisé par un constructeur indépendant d'IBM. Coûteux, performant et haut de gamme, le Tandy 5000 n'est pas prêt d'entrer en concurrence avec les PC bas de gamme provenant du Sud-Est asiatique. Toutefois, il démontre avec éclat qu'IBM ne s'oppose pas à la venue de compatibles PS et que, sans nul doute, le paysage informatique mondial en sera littéralement envahi d'ici quelques années. Comme quoi l'histoire ne se répète pas : elle bégaye... Présent sur le stand Olivetti, des mini-robots à base de Lego étaient connectés sur des PC I et constituaient la grande attraction (système déjà présenté le mois dernier dans notre article sur le CeBit de Hanovre). Sur le stand Apple, l'on pouvait assister à des démonstrations des capacités de liaisons entre Mac II et gros systèmes : passionnants... L'information la plus intéressante réside cependant dans un léger regain d'intérêt concernant le II GS. Grâce à ses nouvelles ROM, cet ordinateur est moins critiquable qu'auparavant et la venue de Prodos 16 en version 2.0 améliore encore les choses. L'accès au Finder est en effet bien plus rapide (chargement en 30 secondes) surtout par rapport à un Mac SE. Va-t-on vers une résurrection de la gamme Apple II grâce à des évolutions successives de l'actuelle machine? C'est possible, d'autant plus qu'une rumeur indique qu'une nouvelle remise à niveau est envisagée : elle concernerait le processeur qui se verrait remplacé par un 32 bits avec une fréquence de l'ordre de 8 MHz. Mais, rien n'est certain. Côté haute technologie, signalons la sortie de premières unités de sauvegarde à base de DAT (Digital Audio Tape) présentées par Hitachi et Gigatape. Le système présenté par cette dernière mémorise jusqu'à 1,2 giga-octets par cassette et le prix annoncé est d'environ 42 000 F sans interface de pilotage. C'est évidemment réservé aux professionnels et rien n'indique que ce genre de système connaisse le succès escompté : la compatibilité entre les divers systèmes présentés n'est pas assurée et la concurrence du disque optique effaçable réenregistrable risque de compliquer les choses... Autre produit de haute technologie, mais français cette fois, l'Archiv 2000 de Micro Concept est un système d'archivage électronique basé sur un Disque WORM (Write Once Read Many). Le principe est fort simple : après avoir numérisé un document, on le travaille puis on effectue une sauvegarde sur disque optique.

Ensuite, il est possible de le récupérer afin de l'utiliser en l'intégrant dans une publication créée en PAO, par exemple. Rapide et puissant, cet ensemble est réservé aux entreprises mais annonce ce que pourrait être un système documentaire personnel à mi-chemin entre CD-ROM et DON (Disque Optique Numérique). Ce trente-neuvième Sicob s'est, comme à l'accoutumée, montré intéressant par la diversité des produits. Toutefois, peu de nouveautés étaient présentes. Dans leur grande majorité, ils avaient déjà été vus soit au CeBit de Hanovre, au Forum PC ou bien dans d'autres salons. Est-ce une volonté de la part des exposants ou bien un concours de circonstances? Autrement dit, le Sicob parviendra-t-il à conserver son importance en tant que salon micro face à la montée en puissance d'expositions plus axées vers l'informatique et moins vers l'équipement bureautique? L'avenir le dira... Mathieu Brisou

Les consoles arrivent (ter)

La micro-informatique et les consoles de jeu ont fait une timide réapparition au Salon international du Son et de la Vidéo qui s'est tenu du 9 au 12 avril 1988 au Palais des Expositions de la Porte de Versailles, à Paris.

La présence des micros était tout à fait marginale et anecdotique. Seul le stand Amstrad présentait, au côté des chaînes Hi-Fi de la marque, la gamme complète de ses ordinateurs



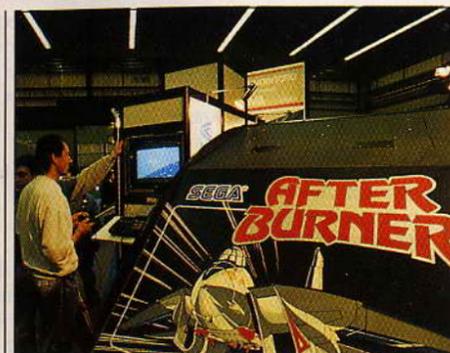
La micro confirme sa volonté d'intégrer la chaîne audio/vidéo de demain...

CPC et PC. Les consoles de jeu étaient en revanche mieux représentées. After Burner, en versions arcade et console, faisait les beaux jours du stand Sega. « On a estimé qu'il fallait profiter du Salon pour élargir notre marché et toucher le grand-public, en positionnant la console comme périphérie de la télévision » explique Babette Duché, responsable du Marketing de Mastergames qui distribue Sega en France. « Nous avons constaté que le produit était peu connu du grand-public et des revendeurs. »

Même discours sur le stand Nintendo. Patrick Lavanant, directeur de Nintendo-France, insiste lui aussi sur la nécessité « d'officialiser la présence de la marque auprès du grand public et des revendeurs qui ont parfois besoin d'être rassurés ». Allusion implicite à la méfiance persistante d'un public autrefois échaudé par l'échec de consoles dont il s'agit aujourd'hui de redorer le blason. « Nous nous intéressons aux magasins spécialisés en Hi-Fi et en télévision. La console est un périphérique de la TV et appartient à la même famille de produits » poursuit Patrick Lavanant.

Soixante-seize comptes nouveaux auraient ainsi été ouverts à l'occasion du Salon. Présentés sur le stand, La Légende de Zelda, Rad Racer, Top Gun, Metroid, Castelman, Goonies II, Gradius, Punch Out et Pro Am (une course de véhicules dérapant à chaque virage) devraient être bientôt commercialisés. Mais si l'informatique se montrait peu à visage découvert, les micro-processeurs naviguaient en passagers clandestins des coffrets des lecteurs de disques compacts audio et vidéo, des magnétophones à conversion numérique de l'image — qui permettent de réaliser des incrustations, des zoomings, etc. — ou des téléviseurs à mémoire de trame. Thomson présentait le MOD

(magnéto-optical disc), un prototype de lecteur-enregistreur de disques compacts utilisant un procédé magnéto-optique d'inscription des données. Un faisceau laser d'écriture, modulé



Consoles et magnétoscopes même combat? Oui, répondent Sega et Nintendo.

par le signal numérique, chauffe localement la couche magnétique déposée à la surface du disque et modifie l'orientation du champ magnétique. La lecture des informations est confiée à un autre faisceau laser, de moindre puissance, qui se réfléchit sur la couche magnétique en se polarisant dans une direction variable en fonction du sens de l'animation. D'une capacité de 450 Md, enregistrable plusieurs fois, le disque serait insensible aux perturbations magnétiques et pourrait être utilisé pour stocker de la musique, des images vidéo ou des données informatiques. La compatibilité avec les CD actuels est unilatérale, le MOD étant capable de lire les disques compacts ordinaires sans que les lecteurs de CD soient en mesure de relire ses disques. L'absence d'accord entre constructeurs autour d'un standard commun de CD enregistrable explique-t-elle la prudence de la société nationale, peu pressée, semble-t-il de lancer ce nouveau produit? Aucune date de commercialisation, aucun prix ne sont avancés pour l'instant, et l'avenir du projet semble encore incertain. En saura-t-on plus du prochain salon? J.-P. Delalandre

PC Facile, l'alternative aux 16/32?

Le nouveau hors-série de Tilt est en vente ! Indispensable à tous les vrais passionnés et à ceux qui vont acheter un micro...

Si vous vous demandez ce qu'est un compatible PC, à quoi sert un DOS, ce que signifient « formater » et/ou « dupliquer », ce que représente une mémoire vive de 256 Ko ou une vitesse de 8 MHz, le prochain hors-série de Tilt est fait pour vous. Intitulé « PC Facile », il s'adresse à ceux qui s'intéressent aux PC, mais ne comprennent rien au jargon ; à ceux qui en ont déjà utilisé un, mais voudraient en savoir plus ; ou à ceux qui veulent découvrir le PC le moins cher pour jouer, écrire, calculer ou programmer.

Il n'est pas facile a priori de pénétrer dans l'univers des PC. Le langage y est trop mystérieux, les caractéristiques sont très spécifiques, les explications loin d'être inutiles. C'est pourquoi « PC Facile » vous guide pas à pas grâce à une démarche résolument novatrice dans l'univers des PC.

Les sujets y sont traités clairement et simplement : ce qu'est un PC, pourquoi choisir aujourd'hui un PC plutôt qu'un autre micro, comment ne pas se laisser démoraliser par les revendeurs, etc. Nos enquêteurs sont allés, une fois encore, visiter incognito les boutiques. L'accueil qui leur a été réservé a beaucoup évolué par rapport à celui qu'ils avaient rencontré il y a quelques mois. Les revendeurs



semblent connaître de mieux en mieux leur sujet. Pour faciliter sa lecture, ce numéro a, de plus, un aspect « interactif » : une sorte de roman-dont-vous-êtes-le-héros, l'autre héros étant le PC lui-même. Les compatibles y sont classés par catégorie de prix. A chaque catégorie, le matériel présenté renvoie à des logiciels ou à des périphériques. Que ce soit pour vous-même, pour un autre membre de votre famille ou de votre entourage (c'est le moment ou jamais de faire plonger votre père dans la micro), « PC Facile » s'adapte donc à tous les profils d'utilisateur. Enfin, un glossaire vient compléter ce numéro spécial avec une définition des termes qui appartiennent au jargon de la micro. Indispensable, le hors-série « PC Facile » est en vente en kiosque dès le 31 mai 1988, au prix de 35 F.

Le graphiste du mois

Il a fallu une dizaine d'heures de travail à Hacène Lahreche, quinze ans, habitant le XIII^e arrondissement de Paris pour réaliser ce dessin sur Atari ST avec Art Director. Hacène Lahreche utilise également Spectrum 512 pour figurer certaines images qui demandent beaucoup de nuances de couleurs. Actuellement en classe de troisième, il se destine à des études



scientifiques et rêve de travailler dans l'industrie aéronautique. De la science-fiction à la science, il n'y a qu'un pas...

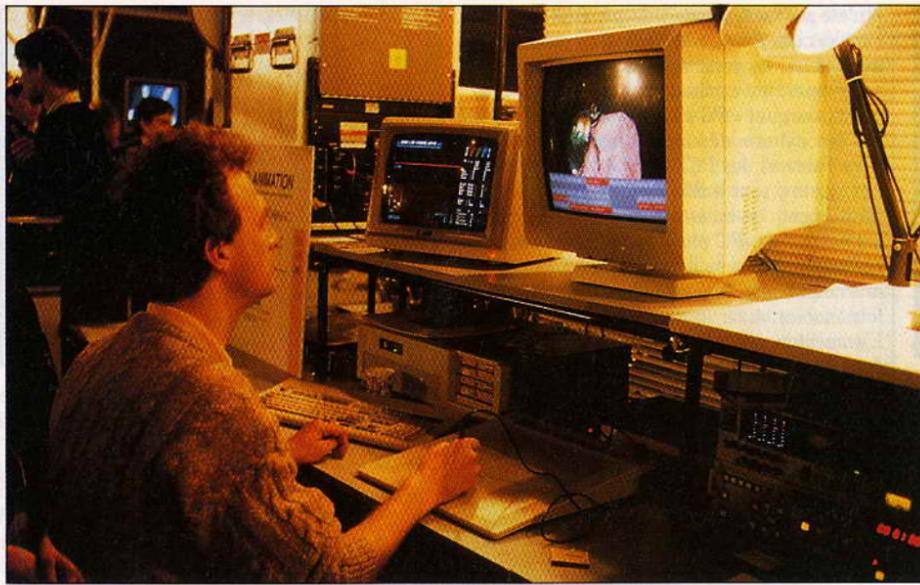
Micro du désert

C'est à l'occasion du 8^e Rallye auto-moto de Tunisie que nous avons découvert la société Organisport. Sa spécialité? Gérer, à l'aide d'ordinateurs, le classement des concurrents de quelque épreuve sportive que ce soit. La tâche n'est pas simple, loin s'en faut. Pas facile de transporter des PC en plein désert... Mais, la petite équipe de quatre personnes n'a pas rencontré de problème technique majeur malgré le sable, la poussière et la qualité des pistes africaines. Forte de son expérience en « Rallye-Raids », Organisport a mis au point un programme « sécurité-concurrents » qui permettra de repérer les concurrents égarés. Au milieu des 405 Turbo 16, Buggy et autres bêtes de course, le fourgon Organisport, chargé de trois compatibles AT de marque Tulip, prenait la piste tous les matins jusqu'au bivouac de l'étape pour y installer son poste de travail et enregistrer ses informations sur un programme spécifique aux Rallyes. De cette manière, les journalistes spécialisés sont informés dans les meilleurs délais. Une autre société micro était présente sur ce 8^e Rallye de Tunisie. Il s'agit d'EAC Micro, première entreprise à mettre un hélicoptère à la disposition de la presse. Bref, comme quoi la micro prend l'air... F.S.

Loriciels: VROAAR!



Loriciels sponsorise la Porsche Turbo de René Metge! Superbe initiative qui lance de manière fracassante une société de soft française dans la communication réellement grand-public. Un logiciel de compétition automobile devrait suivre, élaboré avec la complicité de René Metge...



La 5^{ème} dimension

Nouveaux concepts et marché en pleine expansion : la synthèse d'images se démocratise et les informaticiens cèdent la place aux créateurs.

Avec deux cents exposants présents à Paris, du 9 au 12 avril, l'édition 1988 de Parigraph sort de la confidentialité. Images, machines, logiciels se bousculent, mais permettent de discerner une évolution qui est loin d'avoir abouti.

Première tendance : il est possible de faire de belles images de synthèse, voire de l'animation pour moins cher et avec des logiciels plus conviviaux qu'avant. J'ai dit « pour moins cher » et pas « pour rien ». J'étais resté sur l'impression que les plus spectaculaires animations reviennent à plusieurs centaines de milliers de francs par seconde. Or bien des palettes, machines et logiciels cessent d'être des investissements lourds pour des entreprises.

Jérôme Teyssiere, l'illustrateur des couvertures de Tilt, joue avec la nouvelle palette graphique mise au point par un pool d'entreprises dont Lucie Vidéographie. Elle sera vendue autour de 100 000 francs, cassant les prix de ce genre de matériel.

Avec seize millions de couleurs, des transparences délicates, sa perfection ira jusqu'à gêner Jérôme : « Je m'étais bien adapté



Images 3D sur Amiga : pourquoi pas ?

aux pixels très visibles, aux marches d'escalier sur les lignes obliques, aux couleurs en nombre limité. Avec cette palette, on ne se rend même plus compte que le travail a été réalisé sur ordinateur ! »

Autre exemple : Camil-Tracer, un logiciel de « ray-tracing », qui calcule ombre et reflets, écrit en C tourne sous MS/DOS, Unix et VMS et coûte 36 000 francs. Bref, nous restons hors de portée des particuliers.

Deuxième tendance : les acheteurs potentiels d'images se multiplient. Qu'il s'agisse de chaînes de TV pour leurs génériques, de firmes industrielles pour leurs publicités ou de courts clips de présentation, le nombre de clients grandit au fur et à mesure que les prix descendent.

Troisième évolution : l'apparition de micros, ou plutôt d'un micro, l'Amiga. Commodore avait un stand avec des Amiga en démonstration permanente.

Graphismes, incrustation d'images vidéo, animation, tout ce qui se proposait à Parigraph est possible sur Amiga.

Certes la qualité du travail d'un micro bâti autour d'un seul micro-processeur principal ne peut égaler celle des machines associant jusqu'à trente-deux processeurs (Telmat), mais les deux univers se rapprochent...

Apple, avec des Macintosh II occupe une place à part avec des machines non-spécialisées mais dans une gamme de prix nettement supérieure. Quatrièmement, les images artificielles perdent de leur froideur. Le grand prix de l'œuvre créative décerné à Mac Guff Ligne pour « La vie des bêtes », intrigues loufoques où l'image adopte le point de vue d'un singe, d'un éléphant, d'un moustique, souligne l'évolution

des réalisations vers plus d'humour et des vrais scénarios. Deux cent soixante-treize animations avaient concouru. D'autres, couronnées par le grand prix, au titre de « l'habillage de chaîne », comme celles réalisées pour la télévision du Yorkshire, ne limitent pas les animations à quelques secondes avant les informations ou au moment de terminer les émissions mais participent à l'annonce de tous les styles d'émissions, polars, feuilletons, météo.

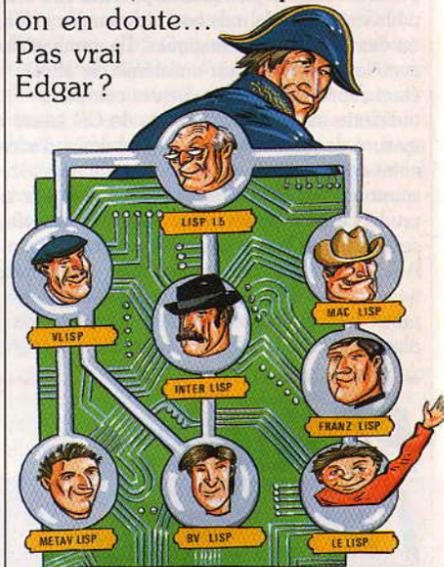
Ce bouillonnement suscite le développement de revues spécialisées : *Pixel* et *Techimages* devant sortir cette année, et d'autres revues consacrées aux images laissent une place de plus en plus large aux images informatiques.

Cette effervescence économique ne doit pas pour autant occulter la nouvelle dynamique de la synthèse : l'imaginaire.

Denis Scherer

Lisp, ça se corse

L'homme domine l'ordinateur. Pourtant, à voir Lisp on en doute... Pas vrai Edgar ?



1. Que veut dire « Lisp » ?
Lisp c'est LIST Processing (traitement de liste).

2. De quand date le Lisp ?
Lisp est un vieux langage, créé en 1958 par John McCarthy au M.I.T. (Institut de Technologie du Massachusetts). Le premier Lisp qui ait fonctionné portait le numéro 1.5 puis Lisp 1.6.

Rapidement trois écoles se sont formées : au M.I.T., le *MacLisp* puis le *FranzLisp* ; à Berkeley : *Interlisp*, développé par Xerox à l'université de Paris-VIII-Vincennes, le *VLisp*. L'arbre généalogique s'est notamment enrichi de *BVLisp* qui descend de *InterLisp* et de *VLisp*, tandis que *MacLisp* a donné *Le Lisp* un des plus connus sur micro. Inutile de développer : chaque laboratoire en Intelligence Artificielle travaille avec sa version du langage.

3. Le Lisp est-il encore utilisé ?
Il a failli rester confiné à un tout petit nombre de laboratoires, à cause de son originalité.

Il a redémarré en force plus de dix ans après sa naissance. C'est sans doute le principal langage de l'Intelligence Artificielle, avec *Prolog* en France.

4. On parle de machines Lisp, ont-elles un rapport avec le langage ?

Oui, elles sont conçues pour faciliter l'emploi du langage, qui n'a pas les mêmes exigences que d'autres langages de programmation.

5. Le Lisp tourne-t-il correctement sur d'autres machines ?

Le Lisp, en tout cas plusieurs de ses dialectes, tourne sans problèmes sur les micros, *Mac et PC, Amiga et ST*.

Sa structure lui fait consommer beaucoup de mémoire vive en cours de travail. Dans un trop petit espace, les hautes piles de résultats intermédiaires bâties au cours de l'exécution de fonctions récursives risquent de casser, de saturer.

6. Que programme-t-on en Lisp ?

On peut tout programmer en Lisp, aussi bien de la gestion que des programmes scientifiques.

Il n'a cependant pas été conçu pour développer des applications graphiques et musicales, et le domaine dans lequel il se révèle le plus performant est l'Intelligence Artificielle.

7. On dit le Lisp très différent des autres langages. Est-ce vrai ?

Oui, sa logique, sa syntaxe déroutent même des programmeurs émérites rompus à la pratique d'autres langages.

Lisp traite des symboles, c'est-à-dire manipule des objets sans s'intéresser à leur valeur numérique, ce qui le rend adapté à toute l'informatique qui ne calcule pas.

D'autre part Lisp traite des listes et des arbres, sans que les programmeurs aient à se soucier de les gérer.

Enfin Lisp est un langage récursif, c'est-à-dire qu'une fonction s'appelle elle-même : voici une définition récursive de la notion d'ancêtres : « mes ancêtres sont mon père, ma mère ou un de leurs ancêtres. »

Donc si je veux savoir si Napoléon est un de mes ancêtres, je vérifie qu'il n'est ni mon père ni ma mère, puis qu'il n'est ni ancêtre de mon père ni ancêtre de ma mère : je vérifie donc qu'il n'est ni le père de mon père ni la mère de mon père, puis qu'il n'est ni le père de ma mère ni la mère de ma mère. Et ainsi de suite jusqu'à trouver Napoléon. (Et si tous mes ancêtres sont nés avant Napoléon sans que je l'aie rencontré, je vais arrêter le processus avant d'attendre Adam et Eve !).

8. Quelles sont les qualités du Lisp ?

C'est un langage très dense : pour un problème donné, dont la structure est arborescente ou comporte des tris, un programme Lisp sera deux à quatre fois moins long qu'un programme réalisant les fonctions équivalentes en *Pascal*.

Ainsi, deux mots particuliers au Lisp : « CAR » et « CDR ». « CAR » désigne le premier élément d'une liste, « CDR » tous les autres.

Ainsi quand la machine affiche le prompteur, le point d'interrogation qui indique que la machine attend des instructions : ?, on rentre la ligne suivante :

CAR' (ABC), la machine affiche alors = A

si l'on rentre après le ? la ligne : (CDR' (ABC) la machine répond = (BC) « CAR » et « CDR » s'appliquent aussi aux arbres. Ces éléments de vocabulaire s'avèrent extrêmement puissants. Facile à écrire pour qui le maîtrise, il est en revanche difficile à relire, à cause de la densité.

La programmation d'un logiciel ne demande pas trop de travail une fois qu'on a réalisé l'analyse : la structure détaillée.

9. Le Lisp est, dit-on, très dur à apprendre ?

Il s'agit de se familiariser avec une logique qui n'a au départ rien d'intuitif, plus qu'avec un vocabulaire particulier. Sa syntaxe est très rigide.

10. Existe-t-il au moins de bons manuels pour apprendre le Lisp ?

Il est rare d'apprendre le Lisp seul : son apprentissage se fait quasiment toujours à l'université ou au sein d'équipes de travail. De plus, l'auto-apprentissage est ardu, donc peu pratiqué. Il n'existe donc pas de manuels répondant à ce besoin, ce qui boucle le cercle vicieux : vous ne disposerez d'aucune aide si vous voulez travailler seul...

Edgar Pixel

<table border="1"> <thead> <tr> <th>AMIGA</th> <th>AMSTRAD</th> <th>ATARI ST</th> <th>COMMODORE 64</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ADV. CONSTRUCTION SET 168</td> <td>A.T.F. 75 133</td> <td>ALBUM EPX 210</td> <td>ADV. ART. STUDIO 209</td> </tr> <tr> <td>ARKANOID II 248</td> <td>ALBUM DIGITAL 98 129</td> <td>ALTAIR 189</td> <td>ADV. MUSIC SYSTEM 300</td> </tr> <tr> <td>ART PACX II 185</td> <td>ALBUM EPX 85 145</td> <td>ALTAIR 242</td> <td>A.I.F. 70 135</td> </tr> <tr> <td>ARTICFOX 105</td> <td>ARCADIA ACTION 98 165</td> <td>AUTO DUEL 215</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ASTERIX CHEZ RAHAZADES 278</td> <td>ARKANOID II 75 125</td> <td>BACKLASH 178</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AUTO DUEL 385</td> <td>ASPHALT 125 185</td> <td>BARBARIAN PALACE 115</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BACKLASH 175</td> <td>BEG LAM 108</td> <td>BATTLE SHIPS 135</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BARDS TALE 115</td> <td>BLOOD VALLEY 102 142</td> <td>BILL PALMER 178</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BATTLE SHIPS 178</td> <td>BOULDERDASH CONST. 98 145</td> <td>BLACK LAMP 182</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BUSTABALL 16</td> <td>BUBBLE BOBBLE 95 142</td> <td>BMX SIMULATOR 145</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BLUE BERRY 229</td> <td>BUGGY BOY 65 142</td> <td>BORLE BOBBLE 168</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BMX SIMULATOR 145</td> <td>CALIFORNIA GAMES 85 119</td> <td>BUBBLE GHOST 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BUBBLE BOBBLE 188</td> <td>CHAM REACTION 98 138</td> <td>CAPTAIN AMERICA 188</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CASINO ROULETTE 168</td> <td>COMBAT SCHOOL 98 135</td> <td>CHIMERA 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CHESSMASTER 2000 168</td> <td>CRAZY CARS 125 155</td> <td>COLORIAL CONQUEST 258</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CITY DEFENSE 165</td> <td>DARK SCEPTER 75 115</td> <td>COMPUTER HITS 285</td> <td></td> </tr> <tr> <td>COGNIS RUN 188</td> <td>ENDURO RACER 95 145</td> <td>CRAFT AND RUMX 218</td> <td></td> </tr> <tr> <td>COMPUTER HITS 285</td> <td>GAMES SET ET MATCH 115 165</td> <td>CRAFT AND RUMX II 245</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DARK CASTLE 289</td> <td>GAUNTLET II 98 149</td> <td>DAK CASTLE 225</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DEFENDER OF THE CROWN 270</td> <td>GEE BEE AIR RALLY 88 145</td> <td>DEFENDER OF THE CROWN 245</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DEJA VU 365</td> <td>GOYER 98 115</td> <td>DEMOMAC 215</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ECO 285</td> <td>HIT PACK THRO 92 119</td> <td>DUNGEON MASTER 188</td> <td></td> </tr> <tr> <td>FERRARY FORMULA 1 255</td> <td>HURLEMENTS 158</td> <td>EDU 118</td> <td></td> </tr> <tr> <td>FIRE POWER 265</td> <td>IMAGINE ARCADE HITS 78 128</td> <td>ENDURO RACER 145</td> <td></td> </tr> <tr> <td>FLIGHT SIMULATOR II 338</td> <td>IRIDIUM JONES 82 125</td> <td>FLIGHT SIMULATOR II 338</td> <td></td> </tr> <tr> <td>FURBANK 215</td> <td>INT. KARATE 78 125</td> <td>GOLDEN PATH 155</td> <td></td> </tr> <tr> <td>GEE BEE AIR RALLY 298</td> <td>L'ŒIL DE SET 138</td> <td>GUILD OF THIEVES 188</td> <td></td> </tr> <tr> <td>GOLD RUNNER 219</td> <td>LE MAITRE DES ARMES 175</td> <td>IKARI WARRIORS 145</td> <td></td> </tr> <tr> <td>GUILD OF THIEVES 175</td> <td>LES CLANTS D'ARCADE 88 175</td> <td>IMPACT 225</td> <td></td> </tr> <tr> <td>GUNSHIP 298</td> <td>LIVE ARCADE 98 145</td> <td>IMPACT 225</td> <td></td> </tr> <tr> <td>IMPACT 135</td> <td>MATCH DAY II 88 115</td> <td>INWOOD 225</td> <td></td> </tr> <tr> <td>JET 358</td> <td>MERCENARY 238</td> <td>JANITEX 219</td> <td></td> </tr> <tr> <td>KING OF CHICAGO 278</td> <td>NIEL HANSELL 188 175</td> <td>KHIGHT ORC 148</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LA GUERRE DES ETOILES 185</td> <td>NORTH STAR 78 145</td> <td>LA PANTHERE ROSE 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LA PANTHERE ROSE 185</td> <td>OUTRIN 98 125</td> <td>LES CLANTS D'ARCADE 122</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LARRIE & THE ARDES 185</td> <td>POWER PLAY 75 115</td> <td>LES SUPRISTE 165</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEADER BOARD 215</td> <td>PREDATOR 98 145</td> <td>LIVINSTONE 145</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEADERBOARD 188</td> <td>RAMPAGE 105 145</td> <td>LORD OF CONQUEST 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LITTLE DRAGON 158</td> <td>ROAD RUNNER 98 128</td> <td>MANOIR MORTVILLE 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>MARBLE MADNESS 158</td> <td>ROLLING THUNDER 78 145</td> <td>MARCHE A L'OMBRE 178</td> <td></td> </tr> <tr> <td>MERCENARY 178</td> <td>RYGAR 78 125</td> <td>MERCENARY 178</td> <td></td> </tr> <tr> <td>NIEL HANSELL 188</td> <td>SEA BATTLE 88 145</td> <td>MINDSHADOW 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>PORT OF CALL 385</td> <td>SIDE ARMS 88 135</td> <td>MISSION EN RAFALE 155</td> <td></td> </tr> <tr> <td>POWER PLAY 75 115</td> <td>SILENT SERVICE 88 125</td> <td>MISSION GENOCIDE 115</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ROLLING THUNDER 158</td> <td>SLAYTON 78 158</td> <td>MODEBUS 219</td> <td></td> </tr> <tr> <td>SARGOLIER 188</td> <td>SUPER SPRINT 98 138</td> <td>NORTH STAR 188</td> <td></td> </tr> <tr> <td>STAR WAY 188</td> <td>SUPER STAR SOCCER 78 118</td> <td>OGRE 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>STANGE NEW WORLD 148</td> <td>TETRIS 95 128</td> <td>PAIN 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>TERRANCE 148</td> <td>THEY SOLD A MILLION III 75 188</td> <td>PHATES OF THE BARBARY 115</td> <td></td> </tr> <tr> <td>TERRANOIDS 195</td> <td>THUNDERCATS 88 138</td> <td>POWER PLAY 175</td> <td></td> </tr> <tr> <td>TEST DRIVE 278</td> <td>TOP TEN COLLECTION 88 142</td> <td>PREDATOR 188</td> <td></td> </tr> <tr> <td>TETRIS 178</td> <td>TOR OF FORCE 78 115</td> <td>PROBITION 188</td> <td></td> </tr> <tr> <td>THE HUNT OCTO. 228</td> <td>TANTON 88 145</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>THE PAWN 195</td> <td>TREASORS D'US GOLD 85 145</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>ULTIMA III 298</td> <td>VENOM STRIKE BACK 88 135</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>VAMPIRE EMPIRE 178</td> <td>WONDERBOY 78 115</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>WINTER OLYMPIAD 88 158</td> <td>THE WORLD CLASS LEADER 88 129</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>XENON 185</td> <td>CONSPIRATION 138 175</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>DEFI AU TAROT 138 159</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>GARBELLE 138 179</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>GOTHICK 88 152</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	AMIGA	AMSTRAD	ATARI ST	COMMODORE 64	ADV. CONSTRUCTION SET 168	A.T.F. 75 133	ALBUM EPX 210	ADV. ART. STUDIO 209	ARKANOID II 248	ALBUM DIGITAL 98 129	ALTAIR 189	ADV. MUSIC SYSTEM 300	ART PACX II 185	ALBUM EPX 85 145	ALTAIR 242	A.I.F. 70 135	ARTICFOX 105	ARCADIA ACTION 98 165	AUTO DUEL 215		ASTERIX CHEZ RAHAZADES 278	ARKANOID II 75 125	BACKLASH 178		AUTO DUEL 385	ASPHALT 125 185	BARBARIAN PALACE 115		BACKLASH 175	BEG LAM 108	BATTLE SHIPS 135		BARDS TALE 115	BLOOD VALLEY 102 142	BILL PALMER 178		BATTLE SHIPS 178	BOULDERDASH CONST. 98 145	BLACK LAMP 182		BUSTABALL 16	BUBBLE BOBBLE 95 142	BMX SIMULATOR 145		BLUE BERRY 229	BUGGY BOY 65 142	BORLE BOBBLE 168		BMX SIMULATOR 145	CALIFORNIA GAMES 85 119	BUBBLE GHOST 185		BUBBLE BOBBLE 188	CHAM REACTION 98 138	CAPTAIN AMERICA 188		CASINO ROULETTE 168	COMBAT SCHOOL 98 135	CHIMERA 185		CHESSMASTER 2000 168	CRAZY CARS 125 155	COLORIAL CONQUEST 258		CITY DEFENSE 165	DARK SCEPTER 75 115	COMPUTER HITS 285		COGNIS RUN 188	ENDURO RACER 95 145	CRAFT AND RUMX 218		COMPUTER HITS 285	GAMES SET ET MATCH 115 165	CRAFT AND RUMX II 245		DARK CASTLE 289	GAUNTLET II 98 149	DAK CASTLE 225		DEFENDER OF THE CROWN 270	GEE BEE AIR RALLY 88 145	DEFENDER OF THE CROWN 245		DEJA VU 365	GOYER 98 115	DEMOMAC 215		ECO 285	HIT PACK THRO 92 119	DUNGEON MASTER 188		FERRARY FORMULA 1 255	HURLEMENTS 158	EDU 118		FIRE POWER 265	IMAGINE ARCADE HITS 78 128	ENDURO RACER 145		FLIGHT SIMULATOR II 338	IRIDIUM JONES 82 125	FLIGHT SIMULATOR II 338		FURBANK 215	INT. KARATE 78 125	GOLDEN PATH 155		GEE BEE AIR RALLY 298	L'ŒIL DE SET 138	GUILD OF THIEVES 188		GOLD RUNNER 219	LE MAITRE DES ARMES 175	IKARI WARRIORS 145		GUILD OF THIEVES 175	LES CLANTS D'ARCADE 88 175	IMPACT 225		GUNSHIP 298	LIVE ARCADE 98 145	IMPACT 225		IMPACT 135	MATCH DAY II 88 115	INWOOD 225		JET 358	MERCENARY 238	JANITEX 219		KING OF CHICAGO 278	NIEL HANSELL 188 175	KHIGHT ORC 148		LA GUERRE DES ETOILES 185	NORTH STAR 78 145	LA PANTHERE ROSE 185		LA PANTHERE ROSE 185	OUTRIN 98 125	LES CLANTS D'ARCADE 122		LARRIE & THE ARDES 185	POWER PLAY 75 115	LES SUPRISTE 165		LEADER BOARD 215	PREDATOR 98 145	LIVINSTONE 145		LEADERBOARD 188	RAMPAGE 105 145	LORD OF CONQUEST 185		LITTLE DRAGON 158	ROAD RUNNER 98 128	MANOIR MORTVILLE 185		MARBLE MADNESS 158	ROLLING THUNDER 78 145	MARCHE A L'OMBRE 178		MERCENARY 178	RYGAR 78 125	MERCENARY 178		NIEL HANSELL 188	SEA BATTLE 88 145	MINDSHADOW 185		PORT OF CALL 385	SIDE ARMS 88 135	MISSION EN RAFALE 155		POWER PLAY 75 115	SILENT SERVICE 88 125	MISSION GENOCIDE 115		ROLLING THUNDER 158	SLAYTON 78 158	MODEBUS 219		SARGOLIER 188	SUPER SPRINT 98 138	NORTH STAR 188		STAR WAY 188	SUPER STAR SOCCER 78 118	OGRE 185		STANGE NEW WORLD 148	TETRIS 95 128	PAIN 185		TERRANCE 148	THEY SOLD A MILLION III 75 188	PHATES OF THE BARBARY 115		TERRANOIDS 195	THUNDERCATS 88 138	POWER PLAY 175		TEST DRIVE 278	TOP TEN COLLECTION 88 142	PREDATOR 188		TETRIS 178	TOR OF FORCE 78 115	PROBITION 188		THE HUNT OCTO. 228	TANTON 88 145			THE PAWN 195	TREASORS D'US GOLD 85 145			ULTIMA III 298	VENOM STRIKE BACK 88 135			VAMPIRE EMPIRE 178	WONDERBOY 78 115			WINTER OLYMPIAD 88 158	THE WORLD CLASS LEADER 88 129			XENON 185	CONSPIRATION 138 175				DEFI AU TAROT 138 159				GARBELLE 138 179				GOTHICK 88 152			<table border="1"> <thead> <tr> <th>AMIGA</th> <th>AMSTRAD</th> <th>ATARI ST</th> <th>COMMODORE 64</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ADV. CONSTRUCTION SET 125</td> <td>A.T.F. 75 133</td> <td>ALBUM EPX 210</td> <td>ADV. ART. STUDIO 209</td> </tr> <tr> <td>AIRBORNE RANGER 98 135</td> <td>ALBUM DIGITAL 98 129</td> <td>ALTAIR 189</td> <td>ADV. MUSIC SYSTEM 300</td> </tr> <tr> <td>ARCADIA ACTION 98 175</td> <td>ALBUM EPX 85 145</td> <td>AUTO DUEL 215</td> <td>A.I.F. 70 135</td> </tr> <tr> <td>ARKANOID II 92 135</td> <td>ARCADIA ACTION 98 165</td> <td>BACKLASH 178</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AUTO DUEL 175</td> <td>ARKANOID II 75 125</td> <td>BARBARIAN PALACE 115</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BARBARIAN 165</td> <td>ASPHALT 125 185</td> <td>BATTLE SHIPS 135</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BARO'S TALE 109 185</td> <td>BEG LAM 108</td> <td>BILL PALMER 178</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BARO'S TALE II 198</td> <td>BLOOD VALLEY 102 142</td> <td>BLACK LAMP 182</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BATTLE SHIPS 88 145</td> <td>BOULDERDASH CONST. 98 145</td> <td>BMX SIMULATOR 145</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BEG LAM 85 105</td> <td>BUBBLE BOBBLE 95 142</td> <td>BORLE BOBBLE 168</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BLOOD VALLEY 185 142</td> <td>BUGGY BOY 65 142</td> <td>BUBBLE GHOST 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BRAVESTAR 92 142</td> <td>CALIFORNIA GAMES 85 119</td> <td>CAPTAIN AMERICA 188</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BUBBLE BOBBLE 95 145</td> <td>CHAM REACTION 98 138</td> <td>CHIMERA 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BUGGY BOY 92 142</td> <td>COMBAT SCHOOL 98 135</td> <td>COLORIAL CONQUEST 258</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CALIFORNIA GAMES 85 125</td> <td>CRAZY CARS 125 155</td> <td>COMPUTER HITS 285</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CARD SHARKS 108 168</td> <td>DARK SCEPTER 75 115</td> <td>CRAFT AND RUMX 218</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CHAMPION SPRINT 88 145</td> <td>ENDURO RACER 95 145</td> <td>CRAFT AND RUMX II 245</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CHESSMASTER 2000 118 105</td> <td>GAMES SET ET MATCH 115 165</td> <td>DAK CASTLE 225</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CHUCK YEAGER 108 188</td> <td>GAUNTLET II 98 149</td> <td>DEFENDER OF THE CROWN 245</td> <td></td> </tr> <tr> <td>COMBAT SCHOOL 125</td> <td>GEE BEE AIR RALLY 88 145</td> <td>DEMOMAC 215</td> <td></td> </tr> <tr> <td>COMPUTER HITS 10 VOL 4 58 88</td> <td>GOYER 98 115</td> <td>DUNGEON MASTER 188</td> <td></td> </tr> <tr> <td>COMPUTER CLASSICS 58 88</td> <td>HIT PACK THRO 92 119</td> <td>EDU 118</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CORPORATION 88 145</td> <td>HURLEMENTS 158</td> <td>ENDURO RACER 145</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CYBERNOID 92 135</td> <td>IMAGINE ARCADE HITS 78 128</td> <td>FLIGHT SIMULATOR II 338</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DARK CASTLE 88 125</td> <td>IRIDIUM JONES 82 125</td> <td>GOLDEN PATH 155</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DARK CASTLE 289</td> <td>L'ŒIL DE SET 138</td> <td>GUILD OF THIEVES 188</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DEFENDER OF THE CROWN 270</td> <td>LE MAITRE DES ARMES 175</td> <td>IKARI WARRIORS 145</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DEJA VU 365</td> <td>LES CLANTS D'ARCADE 88 175</td> <td>IMPACT 225</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ECO 285</td> <td>LIVE ARCADE 98 145</td> <td>IMPACT 225</td> <td></td> </tr> <tr> <td>FERRARY FORMULA 1 255</td> <td>MATCH DAY II 88 115</td> <td>INWOOD 225</td> <td></td> </tr> <tr> <td>FIRE POWER 265</td> <td>MERCENARY 238</td> <td>JANITEX 219</td> <td></td> </tr> <tr> <td>FLIGHT SIMULATOR II 338</td> <td>NIEL HANSELL 188 175</td> <td>KHIGHT ORC 148</td> <td></td> </tr> <tr> <td>FURBANK 215</td> <td>NORTH STAR 78 145</td> <td>LA PANTHERE ROSE 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>GEE BEE AIR RALLY 298</td> <td>OUTRIN 98 125</td> <td>LES CLANTS D'ARCADE 122</td> <td></td> </tr> <tr> <td>GOLD RUNNER 219</td> <td>POWER PLAY 75 115</td> <td>LES SUPRISTE 165</td> <td></td> </tr> <tr> <td>GUILD OF THIEVES 175</td> <td>PREDATOR 98 145</td> <td>LIVINSTONE 145</td> <td></td> </tr> <tr> <td>GUNSHIP 298</td> <td>RAMPAGE 105 145</td> <td>LORD OF CONQUEST 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>IMPACT 135</td> <td>ROAD RUNNER 98 128</td> <td>MANOIR MORTVILLE 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>JET 358</td> <td>ROLLING THUNDER 78 145</td> <td>MARCHE A L'OMBRE 178</td> <td></td> </tr> <tr> <td>KING OF CHICAGO 278</td> <td>RYGAR 78 125</td> <td>MERCENARY 178</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LA GUERRE DES ETOILES 185</td> <td>SEA BATTLE 88 145</td> <td>MINDSHADOW 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LA PANTHERE ROSE 185</td> <td>SIDE ARMS 88 135</td> <td>MISSION EN RAFALE 155</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LARRIE & THE ARDES 185</td> <td>SILENT SERVICE 88 125</td> <td>MISSION GENOCIDE 115</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEADER BOARD 215</td> <td>SLAYTON 78 158</td> <td>MODEBUS 219</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEADERBOARD 188</td> <td>SUPER SPRINT 98 138</td> <td>NORTH STAR 188</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LITTLE DRAGON 158</td> <td>SUPER STAR SOCCER 78 118</td> <td>OGRE 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>MARBLE MADNESS 158</td> <td>TETRIS 95 128</td> <td>PAIN 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>MERCENARY 178</td> <td>THEY SOLD A MILLION III 75 188</td> <td>PHATES OF THE BARBARY 115</td> <td></td> </tr> <tr> <td>NIEL HANSELL 188</td> <td>THUNDERCATS 88 138</td> <td>POWER PLAY 175</td> <td></td> </tr> <tr> <td>PORT OF CALL 385</td> <td>TOP TEN COLLECTION 88 142</td> <td>PREDATOR 188</td> <td></td> </tr> <tr> <td>POWER PLAY 75 115</td> <td>TOR OF FORCE 78 115</td> <td>PROBITION 188</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ROLLING THUNDER 158</td> <td>TANTON 88 145</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>SARGOLIER 188</td> <td>TREASORS D'US GOLD 85 145</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>STAR WAY 188</td> <td>VENOM STRIKE BACK 88 135</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>STANGE NEW WORLD 148</td> <td>WONDERBOY 78 115</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>TERRANCE 148</td> <td>THE WORLD CLASS LEADER 88 129</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>TERRANOIDS 195</td> <td>CONSPIRATION 138 175</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>TEST DRIVE 278</td> <td>DEFI AU TAROT 138 159</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>TETRIS 178</td> <td>GARBELLE 138 179</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>THE HUNT OCTO. 228</td> <td>GOTHICK 88 152</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>THE PAWN 195</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>ULTIMA III 298</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>VAMPIRE EMPIRE 178</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>WINTER OLYMPIAD 88 158</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>XENON 185</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	AMIGA	AMSTRAD	ATARI ST	COMMODORE 64	ADV. CONSTRUCTION SET 125	A.T.F. 75 133	ALBUM EPX 210	ADV. ART. STUDIO 209	AIRBORNE RANGER 98 135	ALBUM DIGITAL 98 129	ALTAIR 189	ADV. MUSIC SYSTEM 300	ARCADIA ACTION 98 175	ALBUM EPX 85 145	AUTO DUEL 215	A.I.F. 70 135	ARKANOID II 92 135	ARCADIA ACTION 98 165	BACKLASH 178		AUTO DUEL 175	ARKANOID II 75 125	BARBARIAN PALACE 115		BARBARIAN 165	ASPHALT 125 185	BATTLE SHIPS 135		BARO'S TALE 109 185	BEG LAM 108	BILL PALMER 178		BARO'S TALE II 198	BLOOD VALLEY 102 142	BLACK LAMP 182		BATTLE SHIPS 88 145	BOULDERDASH CONST. 98 145	BMX SIMULATOR 145		BEG LAM 85 105	BUBBLE BOBBLE 95 142	BORLE BOBBLE 168		BLOOD VALLEY 185 142	BUGGY BOY 65 142	BUBBLE GHOST 185		BRAVESTAR 92 142	CALIFORNIA GAMES 85 119	CAPTAIN AMERICA 188		BUBBLE BOBBLE 95 145	CHAM REACTION 98 138	CHIMERA 185		BUGGY BOY 92 142	COMBAT SCHOOL 98 135	COLORIAL CONQUEST 258		CALIFORNIA GAMES 85 125	CRAZY CARS 125 155	COMPUTER HITS 285		CARD SHARKS 108 168	DARK SCEPTER 75 115	CRAFT AND RUMX 218		CHAMPION SPRINT 88 145	ENDURO RACER 95 145	CRAFT AND RUMX II 245		CHESSMASTER 2000 118 105	GAMES SET ET MATCH 115 165	DAK CASTLE 225		CHUCK YEAGER 108 188	GAUNTLET II 98 149	DEFENDER OF THE CROWN 245		COMBAT SCHOOL 125	GEE BEE AIR RALLY 88 145	DEMOMAC 215		COMPUTER HITS 10 VOL 4 58 88	GOYER 98 115	DUNGEON MASTER 188		COMPUTER CLASSICS 58 88	HIT PACK THRO 92 119	EDU 118		CORPORATION 88 145	HURLEMENTS 158	ENDURO RACER 145		CYBERNOID 92 135	IMAGINE ARCADE HITS 78 128	FLIGHT SIMULATOR II 338		DARK CASTLE 88 125	IRIDIUM JONES 82 125	GOLDEN PATH 155		DARK CASTLE 289	L'ŒIL DE SET 138	GUILD OF THIEVES 188		DEFENDER OF THE CROWN 270	LE MAITRE DES ARMES 175	IKARI WARRIORS 145		DEJA VU 365	LES CLANTS D'ARCADE 88 175	IMPACT 225		ECO 285	LIVE ARCADE 98 145	IMPACT 225		FERRARY FORMULA 1 255	MATCH DAY II 88 115	INWOOD 225		FIRE POWER 265	MERCENARY 238	JANITEX 219		FLIGHT SIMULATOR II 338	NIEL HANSELL 188 175	KHIGHT ORC 148		FURBANK 215	NORTH STAR 78 145	LA PANTHERE ROSE 185		GEE BEE AIR RALLY 298	OUTRIN 98 125	LES CLANTS D'ARCADE 122		GOLD RUNNER 219	POWER PLAY 75 115	LES SUPRISTE 165		GUILD OF THIEVES 175	PREDATOR 98 145	LIVINSTONE 145		GUNSHIP 298	RAMPAGE 105 145	LORD OF CONQUEST 185		IMPACT 135	ROAD RUNNER 98 128	MANOIR MORTVILLE 185		JET 358	ROLLING THUNDER 78 145	MARCHE A L'OMBRE 178		KING OF CHICAGO 278	RYGAR 78 125	MERCENARY 178		LA GUERRE DES ETOILES 185	SEA BATTLE 88 145	MINDSHADOW 185		LA PANTHERE ROSE 185	SIDE ARMS 88 135	MISSION EN RAFALE 155		LARRIE & THE ARDES 185	SILENT SERVICE 88 125	MISSION GENOCIDE 115		LEADER BOARD 215	SLAYTON 78 158	MODEBUS 219		LEADERBOARD 188	SUPER SPRINT 98 138	NORTH STAR 188		LITTLE DRAGON 158	SUPER STAR SOCCER 78 118	OGRE 185		MARBLE MADNESS 158	TETRIS 95 128	PAIN 185		MERCENARY 178	THEY SOLD A MILLION III 75 188	PHATES OF THE BARBARY 115		NIEL HANSELL 188	THUNDERCATS 88 138	POWER PLAY 175		PORT OF CALL 385	TOP TEN COLLECTION 88 142	PREDATOR 188		POWER PLAY 75 115	TOR OF FORCE 78 115	PROBITION 188		ROLLING THUNDER 158	TANTON 88 145			SARGOLIER 188	TREASORS D'US GOLD 85 145			STAR WAY 188	VENOM STRIKE BACK 88 135			STANGE NEW WORLD 148	WONDERBOY 78 115			TERRANCE 148	THE WORLD CLASS LEADER 88 129			TERRANOIDS 195	CONSPIRATION 138 175			TEST DRIVE 278	DEFI AU TAROT 138 159			TETRIS 178	GARBELLE 138 179			THE HUNT OCTO. 228	GOTHICK 88 152			THE PAWN 195				ULTIMA III 298				VAMPIRE EMPIRE 178				WINTER OLYMPIAD 88 158				XENON 185				<table border="1"> <thead> <tr> <th>AMIGA</th> <th>AMSTRAD</th> <th>ATARI ST</th> <th>COMMODORE 64</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ADV. CONSTRUCTION SET 125</td> <td>A.T.F. 75 133</td> <td>ALBUM EPX 210</td> <td>ADV. ART. STUDIO 209</td> </tr> <tr> <td>AIRBORNE RANGER 98 135</td> <td>ALBUM DIGITAL 98 129</td> <td>ALTAIR 189</td> <td>ADV. MUSIC SYSTEM 300</td> </tr> <tr> <td>ARCADIA ACTION 98 175</td> <td>ALBUM EPX 85 145</td> <td>AUTO DUEL 215</td> <td>A.I.F. 70 135</td> </tr> <tr> <td>ARKANOID II 92 135</td> <td>ARCADIA ACTION 98 165</td> <td>BACKLASH 178</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AUTO DUEL 175</td> <td>ARKANOID II 75 125</td> <td>BARBARIAN PALACE 115</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BARBARIAN 165</td> <td>ASPHALT 125 185</td> <td>BATTLE SHIPS 135</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BARO'S TALE 109 185</td> <td>BEG LAM 108</td> <td>BILL PALMER 178</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BARO'S TALE II 198</td> <td>BLOOD VALLEY 102 142</td> <td>BLACK LAMP 182</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BATTLE SHIPS 88 145</td> <td>BOULDERDASH CONST. 98 145</td> <td>BMX SIMULATOR 145</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BEG LAM 85 105</td> <td>BUBBLE BOBBLE 95 142</td> <td>BORLE BOBBLE 168</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BLOOD VALLEY 185 142</td> <td>BUGGY BOY 65 142</td> <td>BUBBLE GHOST 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BRAVESTAR 92 142</td> <td>CALIFORNIA GAMES 85 119</td> <td>CAPTAIN AMERICA 188</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BUBBLE BOBBLE 95 145</td> <td>CHAM REACTION 98 138</td> <td>CHIMERA 185</td> <td></td> </tr> <tr> <td>BUGGY BOY 92 142</td> <td>COMBAT SCHOOL 98 1</td></tr></tbody></table>	AMIGA	AMSTRAD	ATARI ST	COMMODORE 64	ADV. CONSTRUCTION SET 125	A.T.F. 75 133	ALBUM EPX 210	ADV. ART. STUDIO 209	AIRBORNE RANGER 98 135	ALBUM DIGITAL 98 129	ALTAIR 189	ADV. MUSIC SYSTEM 300	ARCADIA ACTION 98 175	ALBUM EPX 85 145	AUTO DUEL 215	A.I.F. 70 135	ARKANOID II 92 135	ARCADIA ACTION 98 165	BACKLASH 178		AUTO DUEL 175	ARKANOID II 75 125	BARBARIAN PALACE 115		BARBARIAN 165	ASPHALT 125 185	BATTLE SHIPS 135		BARO'S TALE 109 185	BEG LAM 108	BILL PALMER 178		BARO'S TALE II 198	BLOOD VALLEY 102 142	BLACK LAMP 182		BATTLE SHIPS 88 145	BOULDERDASH CONST. 98 145	BMX SIMULATOR 145		BEG LAM 85 105	BUBBLE BOBBLE 95 142	BORLE BOBBLE 168		BLOOD VALLEY 185 142	BUGGY BOY 65 142	BUBBLE GHOST 185		BRAVESTAR 92 142	CALIFORNIA GAMES 85 119	CAPTAIN AMERICA 188		BUBBLE BOBBLE 95 145	CHAM REACTION 98 138	CHIMERA 185		BUGGY BOY 92 142	COMBAT SCHOOL 98 1
AMIGA	AMSTRAD	ATARI ST	COMMODORE 64																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
ADV. CONSTRUCTION SET 168	A.T.F. 75 133	ALBUM EPX 210	ADV. ART. STUDIO 209																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
ARKANOID II 248	ALBUM DIGITAL 98 129	ALTAIR 189	ADV. MUSIC SYSTEM 300																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
ART PACX II 185	ALBUM EPX 85 145	ALTAIR 242	A.I.F. 70 135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
ARTICFOX 105	ARCADIA ACTION 98 165	AUTO DUEL 215																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
ASTERIX CHEZ RAHAZADES 278	ARKANOID II 75 125	BACKLASH 178																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
AUTO DUEL 385	ASPHALT 125 185	BARBARIAN PALACE 115																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BACKLASH 175	BEG LAM 108	BATTLE SHIPS 135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BARDS TALE 115	BLOOD VALLEY 102 142	BILL PALMER 178																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BATTLE SHIPS 178	BOULDERDASH CONST. 98 145	BLACK LAMP 182																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BUSTABALL 16	BUBBLE BOBBLE 95 142	BMX SIMULATOR 145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BLUE BERRY 229	BUGGY BOY 65 142	BORLE BOBBLE 168																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BMX SIMULATOR 145	CALIFORNIA GAMES 85 119	BUBBLE GHOST 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BUBBLE BOBBLE 188	CHAM REACTION 98 138	CAPTAIN AMERICA 188																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
CASINO ROULETTE 168	COMBAT SCHOOL 98 135	CHIMERA 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
CHESSMASTER 2000 168	CRAZY CARS 125 155	COLORIAL CONQUEST 258																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
CITY DEFENSE 165	DARK SCEPTER 75 115	COMPUTER HITS 285																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
COGNIS RUN 188	ENDURO RACER 95 145	CRAFT AND RUMX 218																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
COMPUTER HITS 285	GAMES SET ET MATCH 115 165	CRAFT AND RUMX II 245																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
DARK CASTLE 289	GAUNTLET II 98 149	DAK CASTLE 225																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
DEFENDER OF THE CROWN 270	GEE BEE AIR RALLY 88 145	DEFENDER OF THE CROWN 245																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
DEJA VU 365	GOYER 98 115	DEMOMAC 215																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
ECO 285	HIT PACK THRO 92 119	DUNGEON MASTER 188																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
FERRARY FORMULA 1 255	HURLEMENTS 158	EDU 118																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
FIRE POWER 265	IMAGINE ARCADE HITS 78 128	ENDURO RACER 145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
FLIGHT SIMULATOR II 338	IRIDIUM JONES 82 125	FLIGHT SIMULATOR II 338																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
FURBANK 215	INT. KARATE 78 125	GOLDEN PATH 155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
GEE BEE AIR RALLY 298	L'ŒIL DE SET 138	GUILD OF THIEVES 188																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
GOLD RUNNER 219	LE MAITRE DES ARMES 175	IKARI WARRIORS 145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
GUILD OF THIEVES 175	LES CLANTS D'ARCADE 88 175	IMPACT 225																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
GUNSHIP 298	LIVE ARCADE 98 145	IMPACT 225																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
IMPACT 135	MATCH DAY II 88 115	INWOOD 225																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
JET 358	MERCENARY 238	JANITEX 219																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
KING OF CHICAGO 278	NIEL HANSELL 188 175	KHIGHT ORC 148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
LA GUERRE DES ETOILES 185	NORTH STAR 78 145	LA PANTHERE ROSE 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
LA PANTHERE ROSE 185	OUTRIN 98 125	LES CLANTS D'ARCADE 122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
LARRIE & THE ARDES 185	POWER PLAY 75 115	LES SUPRISTE 165																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
LEADER BOARD 215	PREDATOR 98 145	LIVINSTONE 145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
LEADERBOARD 188	RAMPAGE 105 145	LORD OF CONQUEST 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
LITTLE DRAGON 158	ROAD RUNNER 98 128	MANOIR MORTVILLE 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
MARBLE MADNESS 158	ROLLING THUNDER 78 145	MARCHE A L'OMBRE 178																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
MERCENARY 178	RYGAR 78 125	MERCENARY 178																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
NIEL HANSELL 188	SEA BATTLE 88 145	MINDSHADOW 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
PORT OF CALL 385	SIDE ARMS 88 135	MISSION EN RAFALE 155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
POWER PLAY 75 115	SILENT SERVICE 88 125	MISSION GENOCIDE 115																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
ROLLING THUNDER 158	SLAYTON 78 158	MODEBUS 219																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
SARGOLIER 188	SUPER SPRINT 98 138	NORTH STAR 188																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
STAR WAY 188	SUPER STAR SOCCER 78 118	OGRE 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
STANGE NEW WORLD 148	TETRIS 95 128	PAIN 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
TERRANCE 148	THEY SOLD A MILLION III 75 188	PHATES OF THE BARBARY 115																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
TERRANOIDS 195	THUNDERCATS 88 138	POWER PLAY 175																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
TEST DRIVE 278	TOP TEN COLLECTION 88 142	PREDATOR 188																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
TETRIS 178	TOR OF FORCE 78 115	PROBITION 188																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
THE HUNT OCTO. 228	TANTON 88 145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
THE PAWN 195	TREASORS D'US GOLD 85 145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
ULTIMA III 298	VENOM STRIKE BACK 88 135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
VAMPIRE EMPIRE 178	WONDERBOY 78 115																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
WINTER OLYMPIAD 88 158	THE WORLD CLASS LEADER 88 129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
XENON 185	CONSPIRATION 138 175																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
	DEFI AU TAROT 138 159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
	GARBELLE 138 179																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
	GOTHICK 88 152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
AMIGA	AMSTRAD	ATARI ST	COMMODORE 64																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
ADV. CONSTRUCTION SET 125	A.T.F. 75 133	ALBUM EPX 210	ADV. ART. STUDIO 209																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
AIRBORNE RANGER 98 135	ALBUM DIGITAL 98 129	ALTAIR 189	ADV. MUSIC SYSTEM 300																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
ARCADIA ACTION 98 175	ALBUM EPX 85 145	AUTO DUEL 215	A.I.F. 70 135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
ARKANOID II 92 135	ARCADIA ACTION 98 165	BACKLASH 178																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
AUTO DUEL 175	ARKANOID II 75 125	BARBARIAN PALACE 115																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BARBARIAN 165	ASPHALT 125 185	BATTLE SHIPS 135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BARO'S TALE 109 185	BEG LAM 108	BILL PALMER 178																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BARO'S TALE II 198	BLOOD VALLEY 102 142	BLACK LAMP 182																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BATTLE SHIPS 88 145	BOULDERDASH CONST. 98 145	BMX SIMULATOR 145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BEG LAM 85 105	BUBBLE BOBBLE 95 142	BORLE BOBBLE 168																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BLOOD VALLEY 185 142	BUGGY BOY 65 142	BUBBLE GHOST 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BRAVESTAR 92 142	CALIFORNIA GAMES 85 119	CAPTAIN AMERICA 188																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BUBBLE BOBBLE 95 145	CHAM REACTION 98 138	CHIMERA 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BUGGY BOY 92 142	COMBAT SCHOOL 98 135	COLORIAL CONQUEST 258																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
CALIFORNIA GAMES 85 125	CRAZY CARS 125 155	COMPUTER HITS 285																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
CARD SHARKS 108 168	DARK SCEPTER 75 115	CRAFT AND RUMX 218																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
CHAMPION SPRINT 88 145	ENDURO RACER 95 145	CRAFT AND RUMX II 245																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
CHESSMASTER 2000 118 105	GAMES SET ET MATCH 115 165	DAK CASTLE 225																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
CHUCK YEAGER 108 188	GAUNTLET II 98 149	DEFENDER OF THE CROWN 245																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
COMBAT SCHOOL 125	GEE BEE AIR RALLY 88 145	DEMOMAC 215																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
COMPUTER HITS 10 VOL 4 58 88	GOYER 98 115	DUNGEON MASTER 188																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
COMPUTER CLASSICS 58 88	HIT PACK THRO 92 119	EDU 118																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
CORPORATION 88 145	HURLEMENTS 158	ENDURO RACER 145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
CYBERNOID 92 135	IMAGINE ARCADE HITS 78 128	FLIGHT SIMULATOR II 338																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
DARK CASTLE 88 125	IRIDIUM JONES 82 125	GOLDEN PATH 155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
DARK CASTLE 289	L'ŒIL DE SET 138	GUILD OF THIEVES 188																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
DEFENDER OF THE CROWN 270	LE MAITRE DES ARMES 175	IKARI WARRIORS 145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
DEJA VU 365	LES CLANTS D'ARCADE 88 175	IMPACT 225																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
ECO 285	LIVE ARCADE 98 145	IMPACT 225																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
FERRARY FORMULA 1 255	MATCH DAY II 88 115	INWOOD 225																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
FIRE POWER 265	MERCENARY 238	JANITEX 219																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
FLIGHT SIMULATOR II 338	NIEL HANSELL 188 175	KHIGHT ORC 148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
FURBANK 215	NORTH STAR 78 145	LA PANTHERE ROSE 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
GEE BEE AIR RALLY 298	OUTRIN 98 125	LES CLANTS D'ARCADE 122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
GOLD RUNNER 219	POWER PLAY 75 115	LES SUPRISTE 165																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
GUILD OF THIEVES 175	PREDATOR 98 145	LIVINSTONE 145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
GUNSHIP 298	RAMPAGE 105 145	LORD OF CONQUEST 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
IMPACT 135	ROAD RUNNER 98 128	MANOIR MORTVILLE 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
JET 358	ROLLING THUNDER 78 145	MARCHE A L'OMBRE 178																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
KING OF CHICAGO 278	RYGAR 78 125	MERCENARY 178																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
LA GUERRE DES ETOILES 185	SEA BATTLE 88 145	MINDSHADOW 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
LA PANTHERE ROSE 185	SIDE ARMS 88 135	MISSION EN RAFALE 155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
LARRIE & THE ARDES 185	SILENT SERVICE 88 125	MISSION GENOCIDE 115																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
LEADER BOARD 215	SLAYTON 78 158	MODEBUS 219																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
LEADERBOARD 188	SUPER SPRINT 98 138	NORTH STAR 188																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
LITTLE DRAGON 158	SUPER STAR SOCCER 78 118	OGRE 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
MARBLE MADNESS 158	TETRIS 95 128	PAIN 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
MERCENARY 178	THEY SOLD A MILLION III 75 188	PHATES OF THE BARBARY 115																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
NIEL HANSELL 188	THUNDERCATS 88 138	POWER PLAY 175																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
PORT OF CALL 385	TOP TEN COLLECTION 88 142	PREDATOR 188																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
POWER PLAY 75 115	TOR OF FORCE 78 115	PROBITION 188																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
ROLLING THUNDER 158	TANTON 88 145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
SARGOLIER 188	TREASORS D'US GOLD 85 145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
STAR WAY 188	VENOM STRIKE BACK 88 135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
STANGE NEW WORLD 148	WONDERBOY 78 115																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
TERRANCE 148	THE WORLD CLASS LEADER 88 129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
TERRANOIDS 195	CONSPIRATION 138 175																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
TEST DRIVE 278	DEFI AU TAROT 138 159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
TETRIS 178	GARBELLE 138 179																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
THE HUNT OCTO. 228	GOTHICK 88 152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
THE PAWN 195																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
ULTIMA III 298																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
VAMPIRE EMPIRE 178																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
WINTER OLYMPIAD 88 158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
XENON 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
AMIGA	AMSTRAD	ATARI ST	COMMODORE 64																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
ADV. CONSTRUCTION SET 125	A.T.F. 75 133	ALBUM EPX 210	ADV. ART. STUDIO 209																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
AIRBORNE RANGER 98 135	ALBUM DIGITAL 98 129	ALTAIR 189	ADV. MUSIC SYSTEM 300																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
ARCADIA ACTION 98 175	ALBUM EPX 85 145	AUTO DUEL 215	A.I.F. 70 135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
ARKANOID II 92 135	ARCADIA ACTION 98 165	BACKLASH 178																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
AUTO DUEL 175	ARKANOID II 75 125	BARBARIAN PALACE 115																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BARBARIAN 165	ASPHALT 125 185	BATTLE SHIPS 135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BARO'S TALE 109 185	BEG LAM 108	BILL PALMER 178																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BARO'S TALE II 198	BLOOD VALLEY 102 142	BLACK LAMP 182																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BATTLE SHIPS 88 145	BOULDERDASH CONST. 98 145	BMX SIMULATOR 145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BEG LAM 85 105	BUBBLE BOBBLE 95 142	BORLE BOBBLE 168																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BLOOD VALLEY 185 142	BUGGY BOY 65 142	BUBBLE GHOST 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BRAVESTAR 92 142	CALIFORNIA GAMES 85 119	CAPTAIN AMERICA 188																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BUBBLE BOBBLE 95 145	CHAM REACTION 98 138	CHIMERA 185																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
BUGGY BOY 92 142	COMBAT SCHOOL 98 1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											

Corruption, Rocket Ranger, Star Ray...

Lankhor s'apprête à lancer les versions PC et Amiga du **Manoir de Mortville**. La version PC supporte les cartes CGA, EGA et mode graphique PC 1512 et propose une synthèse vocale de qualité.

La grande nouveauté Lankhor devrait cependant sortir en septembre. Il s'agit du très attendu **Maupiti Island** dont les premiers résultats sur Atari s'avèrent fort prometteurs.

Vroom, une simulation de formule 1 fort réussie, propose des graphismes de grande qualité et un scrolling sur deux niveaux.

Ce programme devrait prochainement sortir sur Atari ST.

Elemental offre un concept de jeu simple comme bonjour mais vraiment prenant. Graphismes, bruitages et animation sont fort bien réalisés. Bref, un jeu de qualité prévu début juin pour Atari ST.



Corruption (ST)



Rocket Ranger (Amiga)



Star Ray (Amiga)

No, un jeu de rôle, propose une interface utilisateur à base de menus déroulants. Sortie prévue en mai sur Commodore 64, ce qui n'est pas vraiment courant chez un éditeur français.

L'Arche du capitaine Blood arrive en version PC et compatibles ainsi que pour Amiga.

Il s'agit d'une version plus complète que celle que l'on connaît sur Atari.



Thundercats (ST)



Maupiti Island (ST)

Notez qu'un module de mise à niveau pour les premiers acheteurs de la version ST sera proposé à 50 F. Sortie prévue : courant mai.

Quin, un jeu d'aventure Ere International développé sur CPC, arrive sur ST. Au menu : graphismes variés et facilité d'utilisation.

Sentinel nous arrive sur Amiga. Firebird programme sa sortie vers fin mai et c'est signé Steve Back.

Virus de Rainbird (il s'agit d'un jeu d'action où vous pilotez un overplane) vous propose de stopper l'invasion d'extra-terrestres qui polluent la planète avec un virus mortel. **Virus** est l'adaptation de **Zarch**, un superbe jeu en 3D aux scrollings étonnants, développé sur Archimède ; espérons que ce sera aussi beau sur ST. Sortie prévue pour juin, la version Amiga suivra.

Corruption est la prochaine aventure de Magnetic Scrolls, auteurs de

Guild of Thieves, Jinxter, etc. L'intrigue nous plonge dans le monde sans pitié de la magouille financière. Sortie prévue en juin sur ST, Amiga et PC.

D'autres versions sont attendues.

Pandora de Firebird est une action/aventure se déroulant dans un vaisseau spatial. Sortie prévue en mai sur ST, Amiga et C 64.

Enlightenment-Druid II, qui devrait déjà être disponible au moment où vous lisez ces lignes, promet de superbes graphismes.

C'est évidemment un produit Rainbird et c'est pour Amiga.

Rocket Ranger de Cinemaware ! Nous avons vu une démo de ce logiciel : SPLENDEIDE !

Les graphismes et l'animation sont exceptionnels. Sortie prévue sur Amiga vers fin mai.

Les versions ST, PC et Apple IIGS suivront.

Nous avons reçu de Elite des prévisions très très avancées de **Space Harrier** et **Thundercats** :

SUPERBE !! On ne vous dit que ça pour l'instant, tests dans le prochain Tilt, une nouvelle société britannique, présente ses premières productions :

Star Ray est un jeu d'action à la Defender sur Amiga. Graphismes, animation et bruitage sont agréables. Sortie prévue en mai ou en juin.



Stac (ST)



Capone (Amiga)



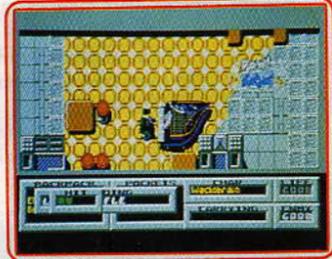
Elemental (ST)



Sentinel (Amiga)



Virus (ST)



Pandora (ST)



Space Harrier (ST)

Quadralien vous propose de sauver, une fois de plus, la Terre d'une invasion d'extra-terrestres. Original, non ? Iricentive Software lance un programme de création d'aventures graphiques : **le Stac**. Notez qu'il accepte les images créées sur Néochrome ou Degas et qu'il devrait sortir en mai/juin sur ST.

Sierra on Line prévoit pour septembre la sortie de **Police Quest II**. FTL travaille actuellement sur un **Dungeon Master II**. Ce second scénario ne fonctionnera qu'avec le master disk de **Dungeon Master I**. Rappelons que **Dungeon Master**, déjà disponible sur ST, est également prévu pour Amiga.

Capone est le premier titre d'une nouvelle société : Actionware. Il s'agit d'un superbe jeu d'arcade sur Amiga, nous vous en dirons plus dans le prochain Tilt.

Atari Expo Londres, pourquoi ?

C'est connu : il faut s'exposer. Et Atari ne s'en prive pas en Grande-Bretagne.

Au fait, pourquoi ne pas faire l'équivalent en France ?

C'est à environ quinze minutes au nord de Londres que s'est tenu, du 22 au 24 avril, l'Atari User Show, abrité par l'Alexandra Palace, rénové de justesse, ce salon a montré que les XL et XE ne sont pas oubliés en Grande-Bretagne. Ainsi, CDS présentait le fameux jeu d'échecs **Colossus Chess 4,0** pour ces machines.

Tynesoft présentait (toujours pour XL et XE) **Super Soccer**, une simulation de football pour un ou deux joueurs ainsi que **Winter Olympiad 88** dont le titre est on ne peut plus significatif... Société d'édition pratiquement inconnue en France, Red Rat Software proposait un pack

cassette ou disquette avec **Mad Jax** et **Planet Attack**, pour un prix assez attrayant. Signalons aussi la venue de **Taritalk**, un programme de communication sur XL/XE destiné au transfert de fichiers entre ce type de machine et les ST, ainsi que de **l'Archiver II** de chez Computer House. Malgré tout, ce sont bien les ST qui se taillent la part du lion.

Côté matériel, rares étaient les réelles nouveautés car nombre de produits avaient déjà été présentés au dernier CeBit de Hanovre. C'est notamment le cas du **Matscreen M110**, un écran géant pour **Mega ST** proposant une résolution de 1280 par 1024 et disponible en 19 ou 24 pouces.

De son côté, A-Magic présentait un digitaliseur d'images venu de Suisse pour environ cent-cinquante livres, soit un peu plus de 1500 F. Notez qu'il devrait prochainement faire son apparition en France. Nous espérons qu'il en sera de même pour le **Power Drive**, un lecteur de disquettes trois pouces et demi de 720 Ko formaté, alimenté en courant par la prise joystick sans pour autant prohiber l'utilisation d'une manette. Intérêt du système : dépourvu d'alimentation interne, ce lecteur de disquettes est proposé à cent livres, soit environ 1000 F. Côté disques durs, les **Turbo Hard Disq 20** et **40 Mo**, grâce à leur Rom interne, proposent l'« autboot » et l'ensemble du système est disponible en sept secondes ! De quoi faire envie à tous les possesseurs de SH 204 ou 205...

Relevons aussi la présentation sur le stand Software Express d'un programmeur d'EPROM ainsi que du système d'exploitation OS 9-68 K. Notez que ce dernier est proposé pour l'équivalent de 4500 F avec divers programmes et utilitaires : pour amateurs seulement... Il en est de même des divers **Devpac ST** de Hisoft (pour **FTL Modula-2**, **Hisoft Basic**, **Personnal Pascal** et **Power Basic**), désormais disponibles dans de nouvelles versions. Enfin, notez la venue du **C Aztec** proposé en deux versions : normale et avec utilitaires Unix : Révolutionnaire, **Omnires** est destiné aux possesseurs de moniteurs monochromes qui désirent exécuter des programmes dépourvus de drivers pour ce type d'écran et vice versa... Proposé aux alentours de 400 F, il se met dans le dossier « autboot » et propose un paramétrage intégral de l'échelle des niveaux de gris.

Autre logiciel original : **Flexidump** de Care Electronics permet d'imprimer des images ou des parties d'images sur imprimante selon une taille définie par l'utilisateur. Vous pourrez donc imprimer des posters mais aussi des timbres poste ! D'autre part, signalons la venue de la version 1.04 de **Quantum Paint** mais surtout de **Trip A Tron** de Lamasoft, le digne successeur du générateur de feux d'artifices nommé **Colourspace**. Proposé aux alentours de 350 F, il nécessite au moins 1 Mo de Ram et s'avère, dans son principe, similaire à son prédécesseur.

semaphore
LOGICIEL

ASTRO 2001
Un planétarium dans votre ordinateur Amstrad CPC 6128 ou IBM PC et compatibles.

Que vous soyez astronome amateur ou simple curieux des choses du ciel, **ASTRO 2001** est fait pour vous, grâce aux très nombreuses fonctions facilement accessibles par menus déroulants, vous allez pouvoir :

- Calculer de façon très précise la position du soleil, des planètes et de la lune pour une date quelconque.
- Examiner le ciel tel qu'il est visible de n'importe quel lieu de la terre et pour n'importe quelle date.
- Apprendre à repérer les principales constellations et à reconnaître les astres intéressants qui s'y trouvent.
- Obtenir un graphique de la configuration des satellites de Jupiter.
- Calculer la date et l'heure de toutes les éclipses passées ou futures.
- Editer tous les graphiques et tous les résultats sur imprimante.

Grâce à **ASTRO 2001**, vivez la fascinante aventure de l'astronomie moderne.

ASTRO 2001 pour IBM PC et compatibles : 495 F TTC
ASTRO 2001 pour CPC 6128 : 325 F TTC

En vente auprès des meilleurs revendeurs spécialisés ou directement :
Sémaphore France, Cernex - 74350 CRUSEILLES - Minitel 50 44 02 44 - Tél. 50 44 02 91
Suisse : Sémaphore, 94, rue de la Plaine - CH-1283 LA PLAINE -
Tél. 022/54 11 95
Belgique : Computer Market, 150, Antoine Dansaert -
1000 Bruxelles - Tél. 02/512 24 28

ATELIER ES

Danyx chez les Grands-Bretons

Le succès de l'industrie britannique du logiciel fait des envieux ! Possèdent-ils des recettes, des martingales ; ont-ils la baraka ? Un agent secret de Tilt est allé voir sur place...

Revenons six ou sept ans plus tôt. Les logiciels pour micro-ordinateurs qui envahissent l'Europe sont surtout des produits américains. Les éditeurs français et européens semblent apathiques et subissent la loi du géant yankee. Plusieurs faits expliquent cela. Insuffisant et hétéroclite, le parc des machines est encore trop restreint pour susciter une industrie européenne du logiciel. Le porte-monnaie des consommateurs est, de plus, rudement mis à l'épreuve lorsqu'il s'agit d'acheter un ordinateur : le 520 ST, par exemple, coûtait dix mille francs à ses débuts ! Et nous ne parlons pas des jeux souvent hors de prix. Rappelez-vous, il fallait déboursier environ 750 F pour *Ultima IV* sur Apple. Puis le comportement du consommateur s'est mis graduellement à changer : il admettait, enfin, l'idée d'avoir un ordinateur chez lui. Des motivations d'achats avaient été créées ; le marché européen existait bel et bien. Il y avait du profit dans l'air et il n'en fallait pas plus pour générer une industrie de softs de loisirs sous nos contrées. Néanmoins, nous constatons qu'au sein de cette Europe, les Britanniques ont quelques foulées d'avance. Leurs produits remportent un vif succès en France, l'inverse est moins évident. C'est la raison pour laquelle Tilt est allé voir quelques sociétés anglaises connues du public français pour mieux comprendre ce phénomène.

C'est sous le sigle **British Telecom (BT)**, l'équivalent de nos P.T.T., que se cachent les labels **Rainbird** et **Firebird**. Cette société se veut présente sur les différents secteurs du marché. Elle produit des jeux bas, moyen et haut de gamme, cette dernière tranche étant le domaine de Rainbird. C'est la seule société britannique qui procède de la sorte. Cette structure permet de bénéficier d'une image de marque apportée par les logiciels Rainbird et qui rejaillit sur l'ensemble des produits BT. Curieusement, mais c'est une politique délibérée, sa collection haut de gamme (surtout des jeux d'aventure) ne correspond pas au marché britannique, essentiellement tourné vers le « shoot them up ». Il n'y a pas de secret, les jeux Rainbird mettent un an pour aboutir alors que le jeu moyen de gamme est disponible au bout de six mois. Ainsi BT peut s'offrir le luxe (et le bon goût) de nous servir des *Carrier Command*, *Verminator* et *Jinxter*. Qui s'en plaindrait !

Palace Software (PS) ne prend aucun risque et produit des jeux qui correspondent à une forte demande : l'arcade pure ou l'action/aventure. On m'a assuré que cette société ne produit jamais un programme qui ne leur plaise pas et dont le but essentiel serait de faire de l'argent.

C'est une équipe qui veut se faire plaisir en créant avant tout des jeux qu'ils aiment.

Grand Slam (GS) est une société qui se cherche encore. Elle reconnaît avoir eu une

période où ses logiciels n'étaient pas de grande qualité, mais affirme être dans une phase ascendante, grâce à une nouvelle direction plus dynamique. Au vu de leurs prochains produits, nous constatons que GS manque de programmeurs imaginatifs et talentueux, ce qui se traduit par des jeux trop moyens, compte tenu des ambitions de la société.

Microdeal : ici le franc-parler est de rigueur : ils font des jeux pour qu'ils se vendent ! Toutefois, l'artiste qui crée un logiciel selon ses goûts est édité pourvu que sa réalisation soit susceptible d'être rentable : business avant tout...

Néanmoins, la qualité est une valeur appréciée (ex. : *Tanglewood*).

La définition d'un jeu typiquement britannique ? Un « shoot them up » avec scrolling horizontal.

U.S. Gold est le premier éditeur britannique. Ces professionnels font de l'excellent travail mais ne prennent pas de gros risques : ils n'adaptent que des hits. Cela procure l'avantage de vendre des jeux déjà connus et appréciés.

Le marketing est un outil important pour toutes les sociétés mais, on le perçoit plus fortement ici au détour de chaque conversation.

Ça marche très fort pour eux et leur prochaine étape (qui a déjà commencé) est le développement de produits originaux. Des professionnels vous dis-je !

Gremlin's Graphics (GG) appartient en partie à U.S. Gold, « mais la compétition est réelle entre nous ». Ici même son de cloche que chez U.S. Gold. Les tendances du marché priment mais, GG supporte des machines en légère perte de vitesse comme l'*Amstrad*. C'est la seule société qui s'affirme être prête à soutenir un ordinateur s'il le considère comme valable. Ici aussi, l'équipe de programmeurs et de créateurs est constituée d'une bande de copains qui font du bon travail et qui, de plus, se font plaisir.

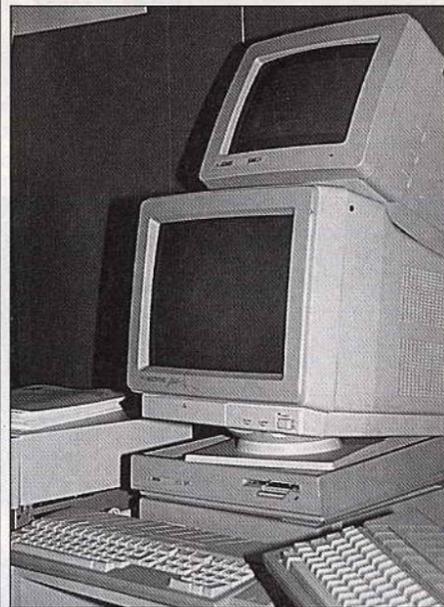
Psygnosis est la société dont je conserve la meilleure impression. On y recherche la qualité avant tout et les produits sont tous des hauts de gamme. Psygnosis se veut label de qualité. Tout est mis en œuvre pour atteindre cet objectif. Le développement de jeux est long et méthodique, le conditionnement est soigné. Le consommateur est très écouté, n'oubliez donc pas de renvoyer la carte de suggestions lorsque vous achetez un de leurs produits. Autre chose, on y considère les créateurs comme de véritables artistes.

Elite est spécialisée dans les jeux d'arcade. C'est la société qui présente toujours des jeux de bonne qualité. On y travaille dans une constante recherche de la perfection et on se laisse facilement convaincre lorsqu'on voit *Space Harrier*, *Buggy Boy* ou *Beyond the Ice Palace* sur ST.

Une constante ressort de ce tour d'horizon, ces sociétés possèdent un marché national

essentiellement tourné vers le jeu d'arcade. C'est Monsieur Symes de Microdeal qui l'a bien résumé dans sa définition du jeu british. Or, le jeu d'arcade est un produit presque exclusivement visuel, donc facilement exportable. Sans un marché national de ce type l'industrie britannique du logiciel de loisirs n'aurait peut-être jamais atteint le développement qu'elle connaît. Une dernière constatation, l'industrie de l'informatique de loisirs a bel et bien terminé sa période d'apprenti sorcier. Je ne serais pas étonné de voir dans les années à venir les produits, le titre, les couleurs de la boîte, etc., testés sur panels. Le danger serait alors une production de produits aseptisés, sans la touche personnelle du programmeur. Mais d'autres éditeurs pourraient prendre le relais... Dany Boolauck

Transputer: la puissance brute



Transputer Atari : coûteux mais puissant.

Le Transputer Atari est enfin annoncé pour la fin 88. Le prix public n'est pas encore fixé, mais la version de base devrait tourner aux alentours de 60 000 F.

Mais au fait, qu'est-ce que le Transputer ? Il s'agit d'une carte d'extension architectuée autour d'un processeur assez spécial proposé par la firme britannique Inmos : le Transputer. La particularité de ce dernier réside dans son architecture interne. Vrai 32 bits, il met en œuvre la technologie RISC et dispose de nœuds de communication. Ceux-ci permettent de relier entre eux plusieurs *transputers* et de constituer un réseau interne de traitement des informations. Principal avantage de ce système : contrairement à un ordinateur classique, où le processeur effectue les opérations en séquence les unes à la suite des autres, le système à base de *transputers* les exécute simultanément.

SPACE RACER



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

GRAPHISMES SUPERBES
SON ET VOIX DIGITALISÉS

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



* Prix moyen constaté



En vente chez tous les bons revendeurs dont:

fnac Auchan CONFORAMA TANDY

loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON

N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

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

CATALOGUE GRATUIT
LORICIELS - 81, rue de la procession - 92500 RUEIL
Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Joindre 2 timbres
à 220 F pour
participation
aux frais
d'envoi

De plus en plus fort

Voici la nouvelle génération de machines d'échecs et de backgammon ! Programmes puissants, prix attractifs.

Saitek, alias Scicys, met sur le marché trois nouveaux ordinateurs de jeux. Le Turbo King et le Stratos sont dédiés aux Echecs, tandis que le Sensory Backgammon Computer joue au Backgammon comme son nom l'indique.

Le Turbo King est un échiquier semi-sensitif de look très semblable aux Turbo S-24K (Tilt 49) et Turbo 16K (Tilt 43), mais aux performances nettement améliorées.

Il pratique évidemment toutes les règles de la Fédération Internationale d'Echecs et offre un grand nombre d'options complémentaires.

L'afficheur LCD fournit un bon nombre de renseignements intéressants : pendules pour les deux camps, profondeur de la recherche, variante principale, nombre de positions examinées, évaluation de la position en centième de pions. Il est possible de demander conseil au programme, voire même de changer de camp en cours de partie. L'éventail des niveaux de jeux proposés est extrêmement vaste (soixante-quatre au total) : parties classiques avec temps moyens de réflexion s'échelonnant d'une seconde à trois minutes, tournois classiques ou modernes, niveaux « débutants » (8), niveaux « problèmes et mat » jusqu'en dix coups, niveaux « expérimentaux » (recherches à une profondeur donnée) et enfin une dernière série de vingt-quatre niveaux aux temps de contrôle très divers. On regrettera l'absence d'un niveau « temps égal » où l'ordinateur calque son temps de réflexion sur le vôtre, mais vu l'éventail déjà proposé, il faudrait être bien difficile pour ne pas y trouver son bonheur.

La bibliothèque d'ouvertures est vaste de 100 000 positions auxquelles s'ajoutent les 4 500 programmables. Les lignes sont variées et s'étendent suffisamment loin pour ne pas mettre la machine en situation difficile en sortie de bibliothèque. D'autre part, les interventions d'ouvertures sont reconnues, et en milieu de partie le programme fait preuve de redoutables combinaisons. En finale il maîtrise bien la règle de carré ainsi que celle de l'opposition et n'hésite pas à sacrifier une pièce pour aller à promotion, mais il cafouille un peu dans les finales roi-tour contre roi. Une excellente machine qui saura tenir tête aux meilleurs joueurs de club, tout en restant à la portée du joueur débutant grâce à ses niveaux bridés (Marque : Saitek. Prix : 2 400 F.)

Le Stratos est pour sa part un échiquier semi-sensitif au plateau de jeu en plastique (obligatoire pour le système d'enregistrement des déplacements adoptés) mais encadré de bois et fourni avec de belles pièces de bois elles aussi. Il offre les mêmes facilités que le Turbo King, tant au niveau des options complémentaires que

de la très grande variété des niveaux de jeu. Le programme est très proche du Turbo King et l'on ne note pas de différence notable au début ou milieu de partie. En fin de partie, en revanche, le programme paraît être encore un peu amélioré, mais peut-être est-ce dû simplement à la plus grande vitesse de fonctionnement du processeur (6 MHz contre 5 MHz pour le Turbo King). Une excellente machine qui séduira les amateurs de matière naturelle (Marque : Saitek. Prix : 2 000 F.)

Le Sensory Backgammon Computer est le premier du genre à offrir un plateau de jeu semi-sensitif. L'alimentation est assurée par piles uniquement mais cela ne pose pas de problème majeur car un jeu de piles suffit pour 150 heures d'utilisation. Le programme pratique toutes les règles du jeu et offre en plus certaines facilités : retour arrière sur un coup, lancement des dés automatique ou manuel, jeu avec les Blancs, les Noirs ou un autre partenaire humain, entrée et analyse d'une position pour les problèmes. Le programme dispose de neuf niveaux aux temps de réflexion tous rapides. Ils se différencient surtout par leur manière de jouer : jeu stratégique, agressif, lutte positionnelle, jeu de barrière, double agressif. Le programme joue très correctement, que ce soit pour éviter de se faire frapper un blot (prendre un pion qui va alors sur le tablier), pour vous bloquer et éviter de l'être lui-même et surtout pour le videau (double). Ce dernier point est souvent la bête noire des machines de Backgammon. En effet, il ne suffit pas de bien jouer ses déplacements, ce qui n'est pas très difficile à programmer, en se basant sur les statistiques. Un programme qui gagne dix manches simples et perd la onzième où le videau est multiplié par seize perdra tout simplement la partie ! Une bonne machine très agréable d'emploi dont le programme solide risque de mettre en difficulté plus d'un amateur... (Marque : Saitek. Prix : 1 000 F.) J.H.

Roulez jeunesse

Pour le prix d'une BMW (120 000 F), les auto-écoles vont pouvoir s'offrir le Simobile, un simulateur de conduite automobile développé par la société Mercuriel. Si la machine ressemble extérieurement aux jeux d'arcade évolués, elle en diffère par sa vocation pédagogique et par les solutions techniques adoptées. Le Simobile veut recréer les conditions de la conduite réelle pour que les candidats au permis puissent se familiariser avec les commandes d'un véhicule lors des premières heures d'apprentissage. Gilles Adjedj, directeur général de Mercuriel, affirme que l'objectif principal du Simobile est d'abaisser le coût du permis : « A terme, on peut espérer une augmentation de l'efficacité de la formation. Le Simobile ouvre un nouveau marché aux auto-écoles, celui de la conduite anticipée à partir de seize ans.

Si elles ne s'attaquent pas à ce marché, c'est l'Education nationale qui se chargera de la formation des jeunes conducteurs ». Le poste de conduite est celui d'une Renault Super 5, accessoires compris, mais sous le capot de la machine on trouve un Amiga 2000 muni de la carte XT et couplé à un vidéodisque par

Imaginons un restaurateur qui serait à la fois cuisinier, serveur, caissier et plongeur. Aux heures de pointe, il serait rapidement débordé. Ce cas de figure correspond à un système simple équipé d'un seul processeur qui s'acquitte de multiples tâches.

Seconde possibilité : les affaires marchent fort et le restaurateur embauche du personnel (des transputers) afin d'améliorer le service. Il concocte les plats pendant que le plongeur nettoie les gamelles. Le serveur, lui, prend les commandes. Ce partage des activités est rendu possible parce qu'elles n'ont pas de liens directs entre elles. Cela dit, il ne faut pas confondre l'architecture parallèle à base de transputers et le système multitâche.

Le système présenté par Atari autorise l'emploi de seize transputers connectés en cascade.

Le multitâche, en revanche, peut se satisfaire d'un seul processeur. C'est le cas de l'Amiga 2000. Le cuisinier n'embauche personne, il cumule les fonctions. Pendant que le ragoût mijote, il pèle les tomates, calcule l'addition, etc. Donc, il profite d'un instant libre afin de se consacrer à une autre tâche.

D'autres avantages matériels forcent l'admiration. Le système Atari gère, en effet, quatre résolutions graphiques : 1 280 x 960 points en 16 couleurs parmi 4 096, pour la meilleure. La plus basse permet d'afficher 512 x 480 points en seize millions de couleurs !

Pour l'instant, la configuration présentée comporte un Méga ST auquel est ajouté un boîtier séparé contenant les cartes d'extension.

Cette configuration est toutefois réservée aux développeurs et programmeurs. La version commerciale intégrera tous les composants dans un seul boîtier. Une démonstration est d'autant plus convaincante si elle est visuelle. Pour la circonstance, le programme choisi pour tester la performance de l'ensemble calcule et affiche une image fractale.

Avec un ST sans transputer, il faut compter une bonne demi-heure de calcul avant l'affichage complet. Ce même programme a tourné avec un seul transputer, puis deux, puis quatre, huit et douze. A chaque essai, le temps de calcul a été divisé (grosso modo) par deux. Grâce à l'économie de temps et à la qualité de l'affichage, les premières applications qui bénéficieront de la technologie à base de transputers concernent la synthèse d'images et la modélisation d'objets.

D'autres débouchés comme la gestion de réseaux locaux ou les applications scientifiques, tireront avantage de ces performances. Une nouvelle architecture d'ordinateur nécessite un nouveau système d'exploitation. La réalisation en a été confiée à la société anglaise Pérhélon. Cela n'implique pas que les logiciels tournant sur ST deviendront obsolètes. La compatibilité avec GEM reste assurée. Quelle surprise de voir un tableur afficher trente-trois lignes de tableaux avec le transputer alors qu'il n'en affiche que vingt sur un moniteur haute résolution (640 x 400) Atari.

Les possesseurs de 520 et de 1040 ST pourront-ils transformer leur machine en système à base de transputer ? A priori non car ce système ne fonctionne que sur les Méga ST. Du moins, pour le moment... Ivan Roux

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 PACIFIÉ 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...



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

l'intermédiaire d'un Genlock. Toutes les informations du poste de conduite sont gérées par la carte XT de l'Amiga. La dureté de la direction s'accroît avec la vitesse théorique du véhicule, et le siège s'incline vers l'avant ou vers l'arrière pour simuler le freinage ou l'accélération. Le réalisme de l'environnement du conducteur se double de celui des images vidéo qui proviennent de prises de vues réelles. Grâce au Genlock, l'Amiga peut incruster dans ces images vidéo des dessins réalisés avec *Deluxe Paint* et représentant par exemple une voiture à dépasser, ou la signalisation routière. La vitesse de lecture variable du vidéodisque garantit la cohérence des séquences d'images et l'accès direct aux informations enregistrées permet le choix d'une direction aux intersections. Une partie seulement de l'image du vidéodisque est affichée par le *Simobile*, ce qui lui permet de simuler les déplacements latéraux du véhicule. Les écarts excessifs sont signalés par des flèches apparaissant au bord de l'écran, mais l'évaluation précise du positionnement du véhicule sur la route reste assez difficile. Ce point devrait être amélioré. Reste à démontrer l'intérêt pédagogique du simulateur. Les quelques appareils qui seront placés en test dans des auto-écoles dès le mois de mai permettront d'en mesurer précisément l'efficacité. Gilles Adjedj espère pour sa part que le *Simobile* fera économiser une dizaine d'heures de formation aux candidats. Un objectif ambitieux dont la réalisation conditionne le succès commercial du *Simobile*.

Jean-Philippe Delalandre.

Le créateur du mois: Sean Barger

Sean Barger, vingt-trois ans, a mis deux ans pour réaliser son premier programme : *Dondra* qui est hybride du jeu de rôle et d'aventure. Après avoir frappé aux portes de plusieurs sociétés d'éditions, c'est finalement Spectrum Holobyte (SH) qui eut le bon réflexe de s'intéresser à ce jeune garçon plein de talents.

— Parlez-moi de Spectrum Holobyte et de vos rapports avec cette société en tant que concepteur.

— Vous devez sûrement connaître SH pour son célèbre *Gato* (simulation de sous-marin) ou encore *Wilderness* (simulation de survie en contrée sauvage). Nos derniers produits sont *Falcon F16* et *Orbiter*. Vous remarquerez que ce sont tous des simulateurs mais cette année SH change d'orientation avec *Dondra* notamment.

Quant à mes rapports avec SH, ce sont les meilleurs qu'un concepteur puissent avoir avec sa maison d'édition. Je ne citerai pas de nom mais de toutes les boîtes que j'ai contactées, c'est celle qui offre les meilleures conditions de travail. J'ajoute que nous sommes constamment à la recherche de talents américains ou étrangers et sommes ouverts à toutes soumissions de projets.

— Dondra est-il un jeu de rôle ou aventure ?

— Il n'appartient à aucun des deux genres : c'est un « Quest ». C'est une idée que j'avais en tête depuis le début en 1983. J'ai commencé à penser au projet *Dondra* en voulant faire un jeu avec des éléments traditionnellement attribués au jeu de rôle et un système de jeu d'aventure. Vous créez un personnage qui gagne des points d'expérience en fonction de la manière dont vous jouez. Le joueur est sanctionné chaque fois qu'il fait une erreur et perd des points d'expérience. En outre, le score n'est pas basé sur le nombre d'actions réalisées par le personnage mais par le temps passé pour résoudre le jeu.

— On parle d'une série de « Questmasters ».

— Oui, *Dondra* est le premier volet d'une saga de cinq épisodes. Le but des quatre premiers est de trouver un prisme de cristal et des objets qui permettront à votre personnage de devenir suffisamment puissant pour tuer Colnar (le méchant du jeu) dans le dernier volet. Votre personnage est transférable d'un épisode à l'autre. Ceci a eu pour conséquence de voir des passionnés jouer et rejouer à *Dondra* pour obtenir le plus d'objets et de points d'expérience possible afin d'aborder le second épisode avec le maximum d'atouts. Le produit a ainsi une bonne durée de vie. En principe il faut terminer les quatre premiers épisodes pour gagner le dernier, mais il est possible de ne jouer qu'aux deux premiers épisodes de la série et tenter de battre Colnar. Ce sera très dur.

— Verra-t-on Dondra sur une machine 16-bits ?

— J'y venais justement, en ce qui concerne ces machines il est hors de question de faire une simple adaptation. En fait nous allons profiter de tous les avantages qu'offrent ces machines. De la souris par exemple, ainsi que des capacités graphiques et sonores. Il était impensable de garder le même système de jeu que sur 8-bits. Le jeu sera donc totalement différent au point que nous allons nommer le jeu, *Dondra Enhanced* (*Dondra+*). Le système de jeu renforcera une vue aérienne et des graphismes de qualité, à la *Faery Tale*. Je précise que les programmeurs qui créeront les graphiques sont Schartz et Weidner qui ont fait *Dark Castle*. Le jeu sera entièrement animé et les combats seront des jeux d'action et nous pousserons les machines pour obtenir des graphismes superbes. Ce n'est pas tout : sous *Dondra* se trouvent des labyrinthes comprenant quatre mille « pièces », chaque fois qu'un joueur créera un nouveau personnage, elles seront reconfigurées. Donc pour chaque personnage, le jeu sera différent.

— Vous avez des dates de sortie ?

— Nous prévoyons avril 1988 pour C 64, fin juillet pour IBM EGA et CGA et octobre pour Amiga, ST et Mac.

— Pourquoi avez-vous fait une toute première sortie de Dondra sur Apple un 8-bits alors que la version 16-bits semble être encore plus passionnante ?

— Tout simplement pour des raisons d'accords déjà passés avec SH, ensuite le projet était déjà prêt pour être fait sur Apple et finalement j'avoue être un Applemaniaque.

Propos recueillis par Dany Boolauck.

A vos manettes

Passionnés depuis de longues années par la micro-ludique, nous nous remémorons souvent les stars du passé afin de les comparer avec ce que nous offre la technologie moderne, mais aussi pour relativiser les percées qu'effectuent régulièrement certains périphériques. C'est donc la larme à l'œil que nous avons déballé ce *Rollerball CBS*, nommé *Roller Controller*, prévu à l'origine pour la console *Colecovision*.

Mais qu'est-ce qu'un *Rollerball* ? C'est un périphérique de saisie similaire à une souris que l'on aurait renversée. C'est-à-dire que la boule se situe vers le plafond et non vers le plancher. Par rapport à une souris le principal avantage réside dans la non mobilité du socle. Il est donc possible de s'en servir sur un bureau (ou une table) encombrée de divers papiers, emballages de logiciels et verres de lait vides.

Autre avantage du *Rollerball* : sa vitesse de réaction est bien plus importante que celle d'une souris. Toutefois, une grande concentration est nécessaire pour en tirer sa quintessence.

Légèrement modifié, ce *Rollerball* est parfaitement compatible avec l'Atari ST et facilite la connexion des manettes de jeux. La boule fait office de souris et les boutons sont émulés par ceux du *Roller Controller*. Reste à enficher les manettes sur les connecteurs situés sur le *Rollerball*. On peut alors passer par l'intermédiaire d'un simple commutateur de la commande par bille à celle par joystick : le rêve !

Si vous êtes intéressé par cette version un peu spéciale du *Roller Controller CBS*, sachez que vous pouvez vous la procurer chez Electron pour environ 350 F. Mais, dépêchez-vous car le stock est assez limité. Il en est d'ailleurs de même pour le *Maxx* de Alturas Corporation. Importé en France par CIEP, ce joystick un peu spécial est destiné aux amateurs de simulateurs de vol sur PC et compatibles. Il se présente sous la forme d'un volant d'avion : vous n'aurez plus à chercher désespérément quelle est la bonne touche pour tirer ni quelle est celle qui permet de descendre en piqué. Non, grâce au *Maxx* vous éprouverez des sensations très proches de celles ressenties avec un authentique manche à balai. Nous regrettons toutefois une sensibilité un peu trop grande à notre goût. Avec le programme *F 16 Falcom*, par exemple, il est fort difficile de maintenir l'appareil car le moindre déplacement a souvent des répercussions inattendues à grande vitesse... En revanche, le *Maxx* est fort performant avec *Flight Simulator* lorsque l'on pilote un bon Pippin. Son prix est cependant dissuasif : il est en effet proposé à plus de 1 000 F. D'autre part, signalons la venue de manettes Spectravideo destinées aux possesseurs de consoles Nintendo et Sega.

Habillées de couleurs assorties à celle de votre console favorite, les QS 112 et 115 proposent des contacteurs à microswitch, l'autofire, un socle muni de ventouses et une ergonomie très recherchée. Précises et maniables, elles se connectent en lieu et place des « manettes » d'origine qu'elles remplacent d'ailleurs fort avantageusement. Dernier point fort des QS 112 et 115 : ils sont proposés aux alentours de 100 F TTC.

M.B.

ENQUÊTE LECTEURS 50 montres gagnées.

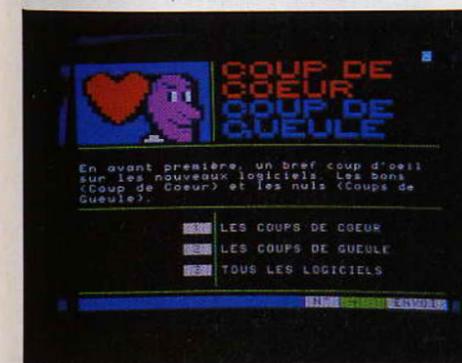
Vous avez été très nombreux (plusieurs milliers) à répondre à l'enquête lecteur parue dans le dernier numéro de *Tilt* et nous vous en remercions.

Nombreux donc, et très rapides puisqu'il a fallu vous départager par l'heure inscrite sur le cachet de la poste. Voici donc les noms des 50 d'entre vous qui recevront très prochainement la montre aux couleurs de *Tilt*.

BHAUD Emmanuel (66) ; CONAN Henri (84) ; GIONNET Cedric (91) ; PARGANA Helder (42) ; DEL CONT Christophe (77) ; CHELLE Philippe (65) ; HONNART Denis (89) ; GALLOUX Damien (21) ; HENRY Stéphane (59) ; NETO Paulo (53) ; LE CORLLER Thierry (44) ; NOIRON Yvan (94) ; BERTHELOT Florent (59) ; REY Jean-Paul (42) ; VAN WASSEHOFVE Yann (62) ; SCHALCK Pascal

(67) ; VILLAIN Baptiste (92) ; DELATOUR Patrick (01) ; MOREAU Stéphane (77) ; MARCESSAUX François (13) ; HAGUETTE Christophe (91) ; FRANQUENK Oiver (77) ; DEVAUX Christophe (59) ; VO THAN Nhan (78) ; JARREGA Francisco (92) ; DEPREUX Blaise (Suisse) ; LEGIRET Fabien (14) ; GRAS René (21) ; MORA Pascal (92) ; DEVARS Bruno (13) ; ASQUIN Xavier (60) ; CHEVALLIER Laurent (61) ;

MADENSPACHER Hervé (68) ; CANAS Frédéric (10) ; PAOLINI François (91) ; DELPRAT Julien (92) ; LOISELEUR Stéphane (14) ; VERNIER Eddy (06) ; CHALUMEAU Lionel (94) ; HELD Didier (57) ; SOMONT Benoit (94) ; CARTON Oliver (83) ; DELEZARDIERE Louis-Frédéric (85) ; JAMORS Jérôme (37) ; ISTACE Charles (92) ; GROGNET Franck (75) ; CHALANDARD Nicolas (84).



36.15 CODE TILT

Vous êtes de plus en plus nombreux à vous connecter sur le service minitel Tilt pour dialoguer, donner votre avis, poser des questions, rechercher une information ou jouer. Fort de ce succès, le 36.15 code Tilt ne cesse de s'étoffer et de proposer de nouvelles rubriques.

Pas moins de 25 mots clés au sommaire pour accéder le plus vite possible à ce qui vous intéresse.

Tout d'abord un accès direct par type de machine (10 types d'ordinateurs proposés) où vous trouverez le catalogue des softs, vos aventures, les bidouilles, les petites annonces et le hit parade, spécifiques à votre ordinateur. Ensuite des accès directs aux débats, au forum, aux P.A....

Par le mot clé CŒUR vous accéderez directement à la rubrique « Coup de Cœur Coup de Gueule » : une première appréciation des nouveaux logiciels par la rédaction avant leur test complet dans Tilt. Enfin des jeux primés accessibles dès le sommaire :

Crypto : une phrase mystère à décoder et un stylo calculatrice à gagner chaque jour.
Rally : un parcours tout-terrain en 4x4 pour gagner un mini appareil photo chaque jour.

Sega : un jackpot qui met à l'épreuve vos connaissances en micro avec jusqu'au 17 juin une radio FM carte de crédit par jour et une console SEGA par semaine à gagner.

LA MONTRE "MICROLOISIRS"

Elle inaugure la Boutique que nous créons pour nos lecteurs.

Encore du nouveau chez Tilt! Une Boutique qui chaque mois va vous proposer un objet que vous ne trouverez pas ailleurs. Un objet que nous avons choisi parce que nous aimons son originalité ou que nous avons fait réaliser pour vous. Un objet marqué aux couleurs de Tilt et que vous pourrez commander en exclusivité.

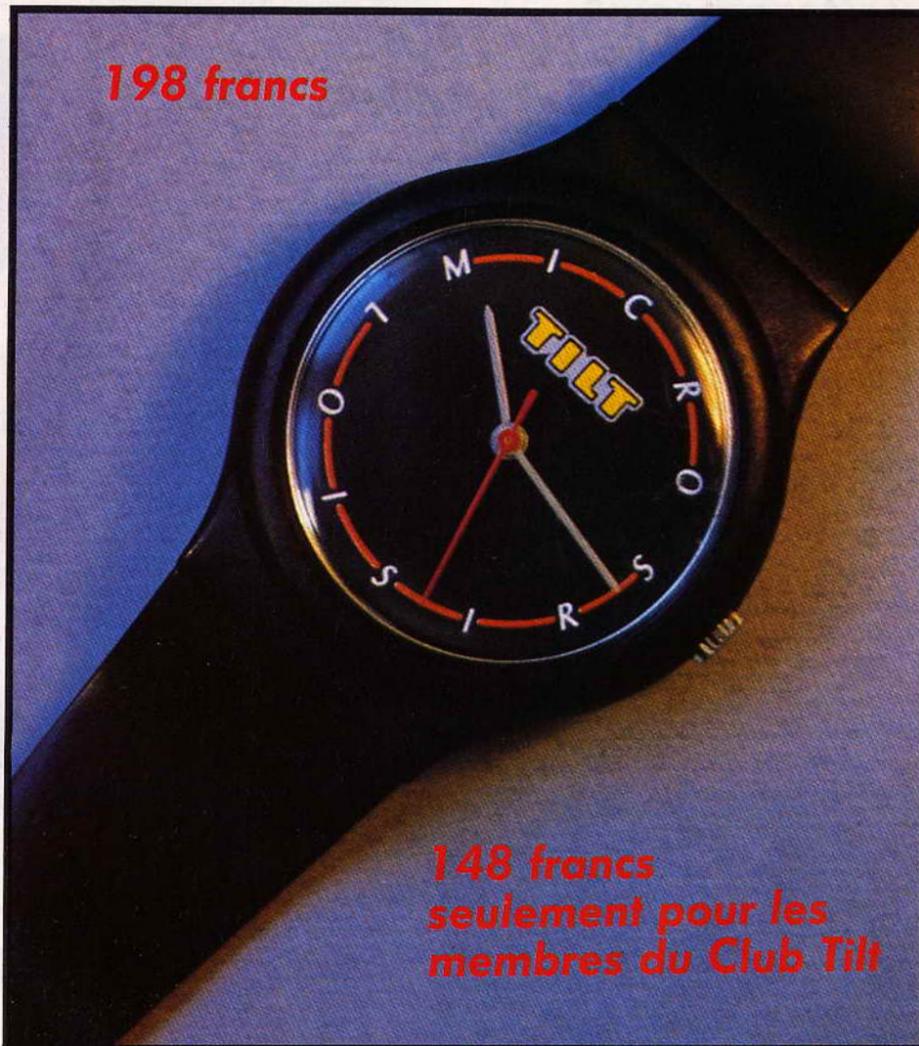
Pour le "coup d'envoi" de la Boutique, nous vous présentons notre montre "Microloisirs", à quartz, étanche et antichoc. Bracelet et cadran sont noirs et les 12 chiffres ont été remplacés par les 12 lettres de "Microloisirs".

Comme chaque objet de la Boutique elle sera fabriquée à la demande aussi vous la recevrez dans un délai de un mois à réception de votre commande.

Si vous êtes membre du Club Tilt, vous bénéficiez de nombreux avantages, la Boutique vous en offre un supplémentaire :

chaque sélection vous sera proposée avec une réduction exceptionnelle.

Ainsi notre montre "Microloisirs" est vendue **148 francs seulement aux membres du Club.**



198 francs

148 francs seulement pour les membres du Club Tilt

Avec la Boutique un nouvel avantage pour les membres du Club Tilt.

Chaque mois la Boutique proposera aux lecteurs de Tilt un nouvel objet utile, original et exclusif, spécialement choisi ou réalisé pour Tilt.

Mais pour les membres du Club, ces objets auront 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".

En juin, nous vous proposons d'économiser 50 francs sur l'achat de notre montre "microloisirs".

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 la montre 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 feront sûrement "craquer" et il serait dommage de ne pas les avoir au prix Club.

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

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

- 5 % 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 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

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

BON DE COMMANDE

à retourner à Centre de Gestion Plus CLUB TILT, 9, rue de la Gare 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX Cedex accompagné du règlement à l'ordre de CLUB TILT.

OUI je commande montre(s) "Microloisirs" 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 148 francs soit _____ francs par chèque.

Je désire adhérer au Club Tilt et bénéficier du prix Club sur ma commande. Je joins mon règlement de 135 francs pour x 148 francs soit un chèque de _____ francs.

je joins mon règlement de x 198 francs soit un chèque de _____ francs.

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

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

BON A DECOUPER

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

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

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date de naissance : ___/___/19__

TOUS LES LOGICIELS EN VENTE CHEZ NAZA

DES JEUX ET DES APPLICATIONS PROFESSIONNELLES

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-SCRABBLE	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

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

COMMODORE AMIGA

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



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

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 République T:43 57 92 91
75013 PARIS Centre Commercial Masséna 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 45, avenue de la Grande Armée T:45 74 59 74
75019 PARIS 211, rue de Belleville T:46 07 25 97
91000 EVRY Centre Commercial Evry II T:60 77 39 59
91700 Ste Genevieve des Bois 96, Rte de Corbeil T:60 16 28 50
92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T:47 93 90 45
92120 BOULOGNE 96, bd Jean Jaurès T:46 05 59 04
92000 NANTERRE 186, av. G. Clemenceau T:45 06 49 49

92200 NEUILLY 110, av. Charles de Gaulle T:47 47 23 30
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T:48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevrain T:43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T:48 20 12 15
93240 STAINS 93-97, rue Stalingrad T:48 26 64 61
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier:39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flammades T:34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82
06600 ANTIBES 42, av. Robert Soleau T:93 82 82 83
06400 CANNES angle rue Hoche T:93 85 86 65
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. Barneaud, Bd. B T:42 02 54 45

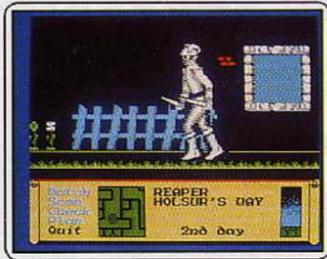
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T:91 78 80 61
13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:94 45 08 67
14000 CAEN 89, rue Bernières T:31 86 65 30
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99
17138 PULBOREAU Centre Com. Beauville T:46 67 24 56
18000 BOURGES 13, place Gordinier T:48 65 80 32
21800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

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 ECHEVOLLLES 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 88 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 Cornelle T:44 86 00 02
64000 ANGLET Centre Com. Mercure 6, avenue J.-L. Laporte T:59 52 40 98
62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T:21 56 98 10
62100 CALAIS Centre Com. Continent T:21 34 90 77
62950 NOYELLES GODAULT Centre Com. Auchan T:21 49 77 01
64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T:59 30 64 66
65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T:62 51 21 21
66000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T:68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00
67200 STRASBOURG ZI Hautepierre Sud Maille Héline T:88 28 52 64
68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T:78 33 68 01

69002 LYON 26, rue Grenette T:78 42 99 79
69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T:78 56 43 35
69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T:78 84 95 97
71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s Saône T:85 37 16 55
72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T:43 23 36 40
73000 CHAMBERY C. Com. Gallion Rue Centrale Bassens T:79 70 53 33
74000 ANNECY 19, rue Sommier T:50 51 47 22
76200 DIEPPE Centre Com. Mammoth 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

COUP D'OEIL



Dark Sceptre

A la tête d'une armée de guerriers, vous cherchez à détruire le maléfique sceptre des ténèbres dans un site médiéval. Toutes les actions sont contrôlées par manette ou clavier grâce à un système d'options à l'écran. Les graphismes sont originaux par la taille des personnages, le dommage que l'animation et les bruitages ne suivent pas. (K7 Firebird, pour CPC). E.C.

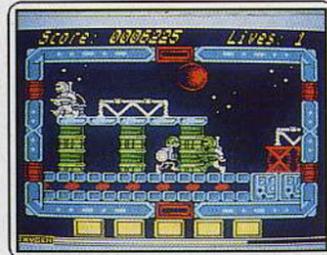
Type _____ aventure
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Road Warrior

Un bolide lancé à pleine vitesse sur une route rectiligne doit détruire une kyrielle de voitures et motos et éviter les obstacles qui jalonnent la piste. La difficulté de cette mission ne suffira pas toujours à motiver le joueur. Le décor et le scénario témoignent en effet d'un manque certain d'imagination et engendrent vite la monotonie. (K7 CRL pour Commodore 64). O.H.

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

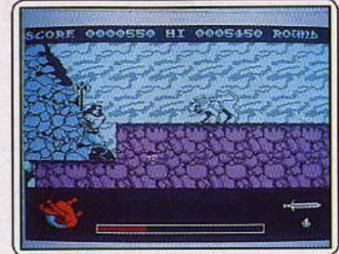


Northstar

Armé au début de votre seul bras robotique, vous devez vous infiltrer et détruire toutes les créatures ennemies. Cette adaptation (voir Tilt n° 53) dispose de graphismes variés et de qualité, tant pour les décors que les êtres. L'animation est bien faite. Une petite musique présente le jeu, mais les bruitages sont un peu limités. (K7 Gremlin, pour Spectrum). J.H.

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

Rastan
Cette adaptation (voir Tilt n° 53) est une réussite. Vous incarnez Rastan pour sa quête difficile du sorcier. Les décors sont ici moins riches, mais le graphisme des créatures est très fouillé et l'animation remarquable. La version 128 K jouit d'une bonne



musique sur plusieurs voix qui accompagne l'action. Un excellent logiciel. (K7 Imagine, pour Spectrum). J.H.

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

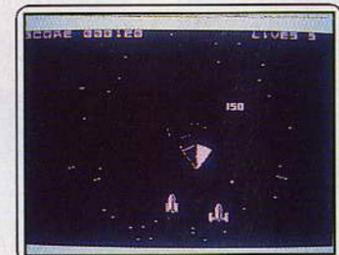
Unitrax
Vous devez détruire les vaisseaux ennemis en posant des bombes dans les réacteurs. Il faudra d'abord les trouver et éviter les attaques des défenseurs. Les graphismes sont peu engageants, l'animation moyenne et les bruitages guère convaincants. Un jeu



d'action sans aucune originalité et peu varié. A déconseiller. (K7 Streeewise, pour Spectrum). J.H.

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

Mega-Apocalypse
Cette version est loin de valoir celle du C 64 (Tilt n° 49) et reste décevante. Les décors sont absents et le graphisme des vaisseaux et des météorites beaucoup trop monotone. L'animation est moyenne. En revanche la version 128 K bénéficie d'une agréable



musique de présentation et de jeu, mais les bruitages eux-mêmes sont mal rendus. (K7 Martech, pour Spectrum). J.H.

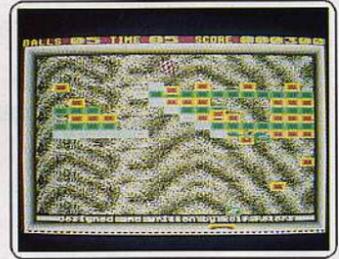
Type _____ shoot them up
Intérêt _____ 7
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Ramparts

Méchant géant, vous devez détruire des remparts de dépit des défenseurs pour retrouver votre honneur (Tilt n° 51). Le graphisme est clair et précis et l'animation correcte. Cette version se distingue surtout par de superbes musiques de présentation et de fin de jeu en 128 K. En revanche les bruitages en cours de partie ne sont pas très probants. (K7 Go, pour Spectrum). J.H.

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



Stone Breaker

Encore un casse-briques sur ST. Celui-ci semblait avoir quelques atouts intéressants : temps limité pour chaque tableau, chute des briques qu'il faut éviter, très grosse balle, synthèse vocale digitalisée avec effets spéciaux. En dépit de tout cela, le jeu n'est guère prenant, surtout en raison de la lenteur d'escargot de la balle. (Disquette Eurogold, pour ST). J.H.

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



Super Hang On

L'adaptation de ce logiciel de course de motos sur quatre continents (Tilt n° 53) est excellente. On peut même modifier les couleurs de votre véhicule. Le graphisme 3D est aussi bien rendu que dans la version CPC (plus coloré même) et l'animation toujours sans reproche. Par contre les bruitages restent toujours décevants. (K7 Electric Dreams, pour Spectrum). J.H.

Type _____ course de motos
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ A

Platoon
Vous devez retrouver un village vietcong en dépit des nombreux ennemis qui surgissent de toutes parts (voir Tilt n° 53). Les décors sont hauts en couleur, les personnages bien dessinés et leur animation correcte. Une bonne musique accompagne l'action mais



les bruitages sont mauvais. Cette version est pourtant loin de valoir celle du C 64. (K7 Ocean, pour Spectrum). J.H.

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

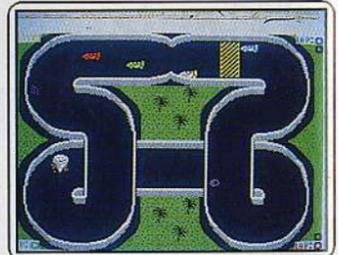
Seconds Out
Cette compétition de boxe va vous confronter à cinq adversaires de force croissante. Les coups sont restreints : garde haute ou basse, direct et crochet (dans le cas unique-ment où votre adversaire est déjà sonné). Quant au jeu de jambe, il est totalement



élué. Le graphisme est moyen, l'animation hachée et les bruitages médiocres. (Disquette Tynesoft, pour ST). J.H.

Type _____ boxe
Intérêt _____ 8
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

Championship Sprint
Cette course de voiture sur circuit s'apparente de façon intime avec Super Sprint (Tilt n° 50). Seul le dessin des circuits a un peu changé. Par contre, un second programme permet de créer facilement ses propres circuits ou de modifier ceux existants et de



moduler la difficulté de la course en gérant le nombre de « hasards ». (K7 Electric Dreams, pour Spectrum). J.H.

Type _____ course de voiture
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ B

PARIS OUEST

ELECTRON

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

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

PARIS EST

MICRO VIDEO

8 Rue de Valenciennes
75010 Paris M° Gare du Nord

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

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

ATARI 520STF
2990 Frs

Payez en 4 fois: 747,50 F

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

AMIGA 500
4700 FRs

Payez en 4 fois: 1175 Frs

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

TRACK BALL ST
290 Frs

CADEAU!
*Pour tout achat d'un ST+Monit.
3 Jeux
10 Disquettes 3'5
1 Disquette 20 Logiciels
Valeur Cadeau: 810 Frs

CADEAU!
*Pour tout achat d'un Amiga 500
2 JEUX
10 Disquettes vierges
Valeur 600 Frs

PROMO DISQUETTES
Simple Face Double Densité
9 Frs*
* Prix unitaire par 100
99 Frs les 10

* Dans la limite des stocks disponibles

PROMO DISQUETTES
Double Face Double Densité

SONY

11 Frs*
* Prix unitaire par 100

ATARI 520STF
Monit Coul
640*200
4990 Frs

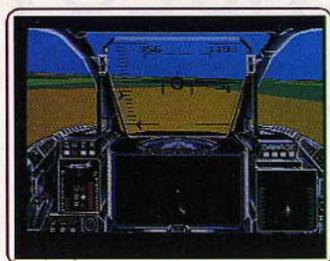
Payez en 4 fois:1247,50F

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

ATARI 1040STF
Monit Coul
LE REDACTEUR
6990 Frs

Payez en 12 mois:650,18F

COUP D'OEIL

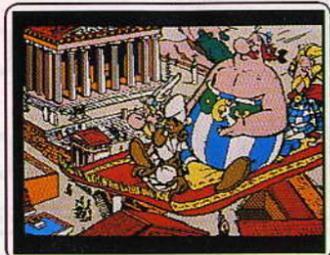


Strike Force Harrier

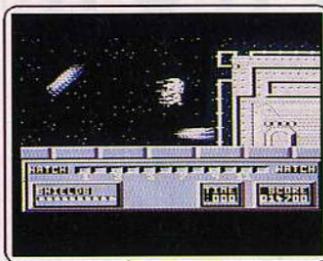
Cette simulation de combats aériens est avant tout très ludique. Un radar précis, un maniement souple et un graphisme extérieur 3D convaincant assurent ici l'intérêt de votre mission. Le programme profite en outre d'une bonne synthèse vocale et de subtils effets météo (la visibilité évolue tout au long du jeu). Un bon soft. (Disq. Mirrorsoft pour Amiga).

O.H.
Type simulateur de combat aérien
Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C

Astérix
Les célèbres héros partent pour la Perse, sur un tapis volant, pour sauver la belle Rahazade. L'humour est au rendez-vous et les graphismes ont su conserver l'esprit de la BD. Cette version est identique à celle de l'Atari ST. Un programme sympa-



thique qui réjouira les nombreux fans de la série. (Disquette Coktel Vision pour Amiga).
A.H.-L.
Type aventure/arcade
Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C

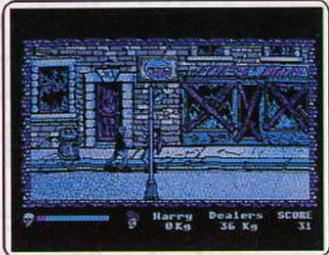


Discovery

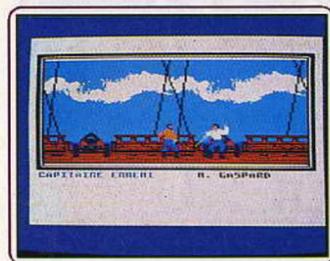
C'est un programme assez original dans lequel vous attaquez un immense vaisseau ennemi. Vous devez vous poser à certains endroits, pénétrer dans le navire et détruire ce secteur. Pour cela il faut triompher d'un jeu. Discovery vous propose douze jeux différents, variés et amusants, d'un centipède à une casse-briques. (Disquette CRL pour Commodore 64).

A.H.-L.
Type action
Intérêt 13
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B

Manhattan Dealers
Décors et déplacements 3D, dessins et animations des personnages très soignés, ce jeu d'action mérite toute votre attention. Pas moins de huit coups de pied et poing pour mettre les dealers KO, ramasser puis brûler la drogue... Une aventure captivante qui



profite, en outre, d'un très vaste et varié terrain de manœuvre. Génial! (Disquette Silmarils pour PC).
O.H.
Type action
Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C



Pirates

Micropose emploie ici le soin et le goût du détail qui caractérisent ses simulateurs de vol (n° 46 p. 129 sur C 64 et n° 54 p. 112 sur PC.) L'animation sur CPC réussit à recréer l'ambiance tendue de la mer des Caraïbes au XVI^e et XVII^e siècles. Stratégie, graphismes, animation et bruitages, copieuse notice et écrans en français. Un régal. (Disquette Microprose pour CPC).

D.S.
Type aventure/action
Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B

Microleague Wrestling
Ce programme de catch, qui fit à l'origine son apparition sur ST (voir Tilt n° 51, p. 68), renouvelait le genre, en y adjoignant des images digitalisées des plus grandes stars du catch U.S. Hélas, ces images souffrent dramatiquement des possibilités de



C 64 en matière de résolution... Bruitages moyens. Un soft original néanmoins. (Disquette Microprose pour C 64).
A.H.-L.
Type action/stratégie
Intérêt 12
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B



Las Vegas

Vous tentez votre chance à Las Vegas, la célèbre capitale du jeu, en commençant par les machines à sous. Si vous gagnez suffisamment d'argent vous jouez, ensuite, au Black Jack. Un programme honnêtement réalisé, mais qui n'apporte rien de nouveau et par voie de conséquence devient vite lassant. (Disquette Anco pour Amiga).

A.H.-L.
Type jeux de hasard
Intérêt 10
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B

Arkanoid II
Ce nouveau casse-briques, qui s'inscrit dans la continuité d'Arkanoid, offre quelques innovations, notamment des tuiles dotées de nouveaux pouvoirs. Mais cela n'est pas suffisant pour distinguer ce programme de ses nombreux concurrents. Un bon point :



la réalisation est soignée, avec des graphismes clairs et colorés. (Disquette Imagine pour Amstrad).
A.H.-L.
Type casse-briques
Intérêt 13
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B



Challenger

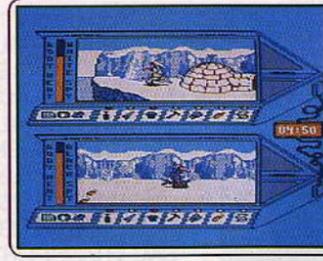
Deux vaisseaux survolent une planète en évitant des obstacles situés sur des plans différents. Chaque joueur contrôle le scrolling de l'un des plans et doit pousser son adversaire à la collision. C'est un programme original mais déroulant. L'option pour deux joueurs offre quelque intérêt, mais ce n'est pas un jeu passionnant. (Disquette Anco pour Amiga).

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

Agent X II
L'agent X reprend le combat contre un savant fou dont il attaque la base. Voilà pour le scénario. Il s'agit d'un honnête shoot them up, dans lequel il faut se procurer des armements supplémentaires en détruisant les escadrilles ennemies. L'action béné-



ficie de graphismes agréables et d'une animation rapide. (K7 Mastertronic pour Commodore 64).
A.H.-L.
Type shoot them up
Intérêt 12
Graphismes ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B



Spy vs Spy Trilogy

Les trois épisodes de la saga des espions ennemis, tirés des pages du magazine MAD, sont réunis dans cette compilation. Le principe reste le même : tendre les pièges des plus diaboliques à son adversaire. L'action prend sa véritable dimension lors du jeu à deux. Une occasion de redécouvrir ces trois bons programmes. (K7 Databyte pour Amstrad CPC).

A.H.-L.
Type arcade/aventure
Intérêt 13
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B

Pinball Construction Set
Edité en 1982 sur Apple II, ce programme n'a pas pris une ride. Choisissez la place des bumpers, cibles, lanceurs de billes ainsi que son comportement dynamique : vitesse de la bille, gravité, élasticité des éléments mobiles. Le résultat dépend de votre amabilité.



Maniement simple par des icônes. Graphismes CGA hélas. (Disq. Electronic Arts sur PC. Notice en français).
J.-P.D.
Type construction de billard
Intérêt 13
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B

AVEC SEGA, DONNEZ DU RELIEF A VOS LOISIRS



290 Fr.

269 Fr.



269 Fr.

CONSOLES DE JEUX VIDEO

SEGA

SACRES LOISIRS!

Pour recevoir une documentation complète, retourner le coupon ci-dessous à

MASTER GAMES SYSTEME FRANCE
55 Avenue Jean Jaurès - 75019.
PARIS

L'action des jeux d'arcade possède maintenant la dimension qui lui manquait : La 3^{ème} !

Grace à un procédé entièrement nouveau à base d'écrans à cristaux liquides, SEGA a pu recréer la superposition et l'animation de 2 images distinctes alternées, qui recrée l'impression... étourdissante du relief. Transposez cela dans une bataille de missiles dans "MISSILE DEFENSE 3-D" ou a une poursuite d'avions supersoniques dans "ZAXXON", un grand classique du jeu d'arcades, et vous n'aurez qu'une faible idée des sensations nouvelles que vous allez découvrir ! Alors chaussez vos lunettes 3-D, raccordez les à la console SEGA...et tous à vos joysticks !

Disponible en JUIN :
"SPACE HARRIER 3-D"

TI 55

M. _____
adresse _____
Code _____ Ville _____
souhaite recevoir une documentation sur les produits SEGA.

COUP D'OEIL



Seconds out

Ce programme de boxe se qualifie haut la main dans la catégorie des plus grands flops de l'année. En revanche, ce qui est moins évident c'est de définir ce qui est le plus lamentable entre les graphismes nuls, l'animation grotesque, la pauvreté des bruitages, ou l'absence totale d'intérêt ludique. A éviter! (Disquette Tynesoft pour Amiga). A.H.-L. Type sport Intérêt 5 Graphisme Animation Bruitage Prix



Soccer King

Un programme de football sur ST, voilà qui devrait faire des heureux. Et bien non, car celui-ci est complètement raté. Les graphismes sont indignes de cette machine, scrolling et animation ne valent guère mieux, et ne parlons même pas des bruitages. A aucun moment on ne se laisse prendre au match. Décevant. (Disquette Kingsoft pour Atari ST). A.H.-L. Type sport Intérêt 8 Graphisme Animation Bruitage Prix



Strip poker

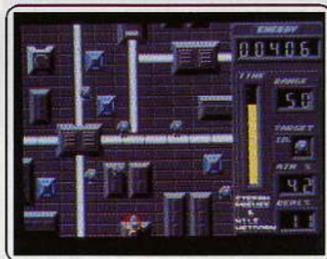
C'est un nouveau programme de strip poker qui n'apporte rien de nouveau, mais il faut reconnaître que le genre est assez limité de par son sujet même. Deux nouvelles jeunes femmes à déshabiller, il est assez facile d'y parvenir mais le résultat est quelque peu décevant. Un jeu banal dont on se lasse rapidement. (Disquette Anco pour Amiga). A.H.-L. Type jeu de cartes Intérêt 9 Graphisme Animation Bruitage Prix

Pool
Les amateurs de billard américain se réjouiront de l'arrivée de ce programme qui respecte bien les règles de ce jeu. On peut seulement lui reprocher que les boules soient un peu trop grosses par rapport aux dimensions de la table. C'est un logiciel agréable



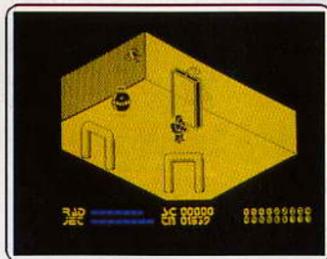
et assez réaliste, qui bénéficie d'une honnête réalisation. (Disquette Mastertronic pour Amiga). A.H.-L. Type billard Intérêt 12 Graphisme Animation Bruitage Prix

Terra Nova
Ce programme est un shoot them up de série B, très classique. Vous survolez les bases ennemies en affrontant des aliens agressifs. La réalisation est bâclée : graphismes peu convaincants et une grande pauvreté de couleurs. Terra Nova est donc un



jeu sans aucun intérêt, Kingsoft nous avait habitués à mieux. (Disquette Kingsoft pour Atari ST). A.H.-L. Type shoot them up Intérêt 6 Graphisme Animation Bruitage Prix

Chain Reaction
A la suite d'un attentat terroriste, une centrale atomique menace d'exploser. Vous ne disposez que de trente minutes pour évacuer les containers radioactifs, tout en combattant les robots qui ont été reprogrammés pour vous en empêcher. C'est un



bon petit jeu d'action qui se laisse jouer agréablement. (Disquette Durell pour Amstrad). A.H.-L. Type action Intérêt 11 Graphisme Animation Bruitage Prix



Druid II

C'est une longue randonnée qui attend le druide Hasrinaxx, à travers des régions infestées de monstres de toutes sortes. Un excellent programme, proche de Gauntlet, mais qui ne manque pas pour autant d'originalité. La version pour Amstrad présente



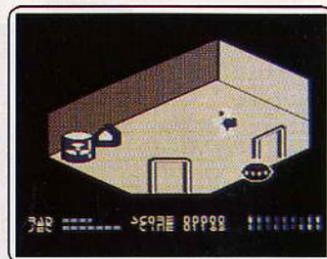
Screaming Wings

A bord d'un avion de chasse moderne, vous affrontez des escadrilles ennemies ou des bombardiers géants. L'action, assez difficile, n'est guère excitante. On pense à 1942, mais en moins bien, avec une réalisation indigne du ST. C'est un pro-



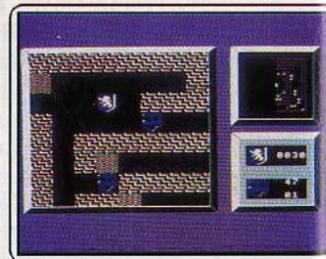
Troll

Après l'excellent shoot them up Construction kit, voici le second programme d'Outlaw, la nouvelle firme britannique. C'est un logiciel soigné qui ne manque pas d'intérêt, mais auquel on peut reprocher une trop grande complexité du concept pour ce type de jeu. De plus les graphismes quelque peu brouillons n'arrangent rien. (K7 Outlaw pour C 64). A.H.-L. Type action Intérêt 11 Graphisme Animation Bruitage Prix



Xor

Vous devez ramasser les nombreux masses dissimulés dans chacun des quinze labyrinthes qui composent ce programme. Vous contrôlez deux personnages dotés de caractéristiques complémentaires que vous devez utiliser à bon escient pour accomplir



cette tâche. C'est un jeu intéressant qui fait appel à la réflexion. (Disquette Logotron pour C 64). A.H.-L. Type réflexion Intérêt 13 Graphisme Animation Bruitage Prix

6128 AMSTRAD. 3990^F

Tout est compris
sauf le vendeur.



3990 Francs. A ce prix là tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français.

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

Mais eux aussi sont à prix Amstrad. Pour vous conseiller, interrogez votre vendeur favori...



Merci de m'envoyer une documentation complète sur le 6128

Nom _____

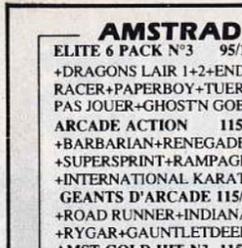
Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

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

Ligne consommateurs : 46.26.08.83
Tapez 3615 Code AMSTRAD





AMSTAR
REVENDEUR PRÉFÉRÉ
des Micromanias



MICROMANIA

**Les nouveautés sont d'abord
chez Micromania**

**En juin 1 disquette ou 1 cassette vierge
gratuite avec chaque commande
(pour toute commande ayant
au moins 1 jeu au prix normal)**

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD ELITE 6 PACK N°3 95/145F +DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO RACER+PAPERBOY+TUER N'EST PAS JOUER+GHOST'N GOBLINS ARCADE ACTION 115/185F +BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2 GEANTS D'ARCADE 115/195F +ROAD RUNNER+INDIANAJONES +RYGAR+GAUNTLETDEEPDUNG AMST GOLD HIT N°3 115/195F +TRANTOR+SOLOMON'S KEY +W/LEADERBOARD+RAVESTAR +RAMPART+CAPTAIN AMERICA LES GREMLINS 115/165F +MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASIL DETECTIV+DEFLEKTOR +JACK THE NIPPER 2 COLLECT KONAMI 115F/185F +JACKAL+SHAOLINROAD+NEME SIS+JAILBREAK+YE AR KUNG FU2+GREEN BERET+YE AR KUNG FU+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE TOP TEN COLLECT. 99/145F +SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM A7+CRITMASS+AIRWOLF+THAN +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX +BOMB JACK2+TURBO ESPRIT ERE HITS 3 145/225F +STRYFE+DESPOTIK DESIGN +TENSION+CONTAMINATION LES TRESORS USG 99/195F +GAUNTLET+LEADERBOARD +INFILTRATOR+METROCROSS +ACE OF ACES BEST OF ELITE 2 95/145F +PAPERBOY+GHOST N GOBLINS +BATTLE SHIPS+BOMB JACK2 ALBUM EPYX 99/189F +WINTER GAMES+WORLD GAMES+SUPERCYCLE+IMPOSSIB LE MISSION OCEAN STAR HIT N°2 99/145F +ARMY MOVES+MUTANTS +HEAD OVER HEALS +COBRA+WIZZBALL+TANK IMAGINE ARC HITS 95/145F +ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX+LEGEND OF KAGE +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2 ALBUM DIGITAL 99/145F +TOMAHAWK+FIGHTER PILOT +IT RACER+NIGHT GUNNER MALETTE JEUX FIL 175/225F +EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER+TAI PAN+XEVIOUS LORICIEL HIT 4 149/195F +BILLY LA BAN LIEUE +MARACAIBO+MGT ELITE 6 PACK N°2 95/145F +BATTY+ACE+INTL KARATE +LIGHTFORCE+ACE+RIDER ERE HITS N°2 145F +CRAFTON XUNX+ROBBOT +EDEN BLUE+SAL COMBAT GAME SET MATCH 129/179F +TENNIS+HYPERSPORT+BASEBA +PING PONG+FOOT +KONAMI GOLF+BOXING+POOL +SUPERTEST DECATHLON ERE HITS N°1 145F +MACADAM BUMPER +MISSION 2+ PACIFIC OCEAN STAR HITS 95/145F +TOP GUN+ SHORT CIRCUIT +GALYAN+ K NIGHT RIDER +STREET HAWK+ MIAMI VICE AMST GOLD HIT N°2 95/145F +BREAKTHRU+ THE GOONIES +AVENGER+ DESERT FOX+ KONOMI'S GOLF PACK FIL N°2 139/189F +THE GREAT ESCAPE+ REVOLUT + CAULDRON2 + SORCERY LES EXCLUSIFS N°1 99/145F +LEADERBOARD + TAI PAN +XEVIOUS+TOP GUN HIT PACK 2 95/145F +SCOOPY DOO+FIGHTING WARRIOR +ANTIRIAD +COMMANDO 86 +JET SET WILLY+1942 THEY SOLD MIL N°3 95/145F +KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT+GHOSTBUSTER + RAMBO LORICIEL HIT N°6 95/179F +COSA NOSTRA+ATOMIC +LAST MISSION ALBUM HEWSON 95/145F +EXOLON+ZYNAPS +RANARAMA+URIDIUM PLUS ALBUM UBISOFT 165/195F +ZOMBI+INERTIE+ASPALT +MANHATA LIGHT+MGE CAILL ALBUM LORICIEL 95/145F +5° AXE-SAPIENS +MGT+ AIGLE D'OR	NOUVEAUTES ALIEN SYNDROME 95/139F ALL STARS 85/145F AQUANAUTE 119/159F APOCALYPSE 95/145F BAD CAT 95/145F BIONIC COMMANDOS 95/139F BLACKLAMP 89/139F BOBO 145/195F CHAMPIONSHIP SPRINT 95/145F CONSPIRACION 145/185F CORPORATION 95/145F DESOLATOR 95/145F DREAM WARRIOR 95/139F E.X.I.T. 145/195F FIREZONE 125/175F GARFIELD 95/139F GOTHIK 95/145F GUADALCANAL 95/145F GUNSHIP 195/245F HURLEMETS 135/175F INDIAN MISSION ND/159F IRON HORSE 99/149F KARNOV 95/145F LA CHOSE DE GROTEMB 135/175F KUNG FU+HYPERSPORT 139/199F +PINGPONG+MIKIE TOP TEN COLLECT. 99/145F +SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM A7+CRITMASS+AIRWOLF+THAN +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX +BOMB JACK2+TURBO ESPRIT ERE HITS 3 145/225F +STRYFE+DESPOTIK DESIGN +TENSION+CONTAMINATION LES TRESORS USG 99/195F +GAUNTLET+LEADERBOARD +INFILTRATOR+METROCROSS +ACE OF ACES BEST OF ELITE 2 95/145F +PAPERBOY+GHOST N GOBLINS +BATTLE SHIPS+BOMB JACK2 ALBUM EPYX 99/189F +WINTER GAMES+WORLD GAMES+SUPERCYCLE+IMPOSSIB LE MISSION OCEAN STAR HIT N°2 99/145F +ARMY MOVES+MUTANTS +HEAD OVER HEALS +COBRA+WIZZBALL+TANK IMAGINE ARC HITS 95/145F +ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX+LEGEND OF KAGE +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2 ALBUM DIGITAL 99/145F +TOMAHAWK+FIGHTER PILOT +IT RACER+NIGHT GUNNER MALETTE JEUX FIL 175/225F +EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER+TAI PAN+XEVIOUS LORICIEL HIT 4 149/195F +BILLY LA BAN LIEUE +MARACAIBO+MGT ELITE 6 PACK N°2 95/145F +BATTY+ACE+INTL KARATE +LIGHTFORCE+ACE+RIDER ERE HITS N°2 145F +CRAFTON XUNX+ROBBOT +EDEN BLUE+SAL COMBAT GAME SET MATCH 129/179F +TENNIS+HYPERSPORT+BASEBA +PING PONG+FOOT +KONAMI GOLF+BOXING+POOL +SUPERTEST DECATHLON ERE HITS N°1 145F +MACADAM BUMPER +MISSION 2+ PACIFIC OCEAN STAR HITS 95/145F +TOP GUN+ SHORT CIRCUIT +GALYAN+ K NIGHT RIDER +STREET HAWK+ MIAMI VICE AMST GOLD HIT N°2 95/145F +BREAKTHRU+ THE GOONIES +AVENGER+ DESERT FOX+ KONOMI'S GOLF PACK FIL N°2 139/189F +THE GREAT ESCAPE+ REVOLUT + CAULDRON2 + SORCERY LES EXCLUSIFS N°1 99/145F +LEADERBOARD + TAI PAN +XEVIOUS+TOP GUN HIT PACK 2 95/145F +SCOOPY DOO+FIGHTING WARRIOR +ANTIRIAD +COMMANDO 86 +JET SET WILLY+1942 THEY SOLD MIL N°3 95/145F +KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT+GHOSTBUSTER + RAMBO LORICIEL HIT N°6 95/179F +COSA NOSTRA+ATOMIC +LAST MISSION ALBUM HEWSON 95/145F +EXOLON+ZYNAPS +RANARAMA+URIDIUM PLUS ALBUM UBISOFT 165/195F +ZOMBI+INERTIE+ASPALT +MANHATA LIGHT+MGE CAILL ALBUM LORICIEL 95/145F +5° AXE-SAPIENS +MGT+ AIGLE D'OR	COMMODORE 64 ELITE 6 PACK N°3 99/145F +DRAGON LAIR1+2+PAPERBOY +ENDURO RACER+TUER N'EST PAS JOUER+GHOST'N GOBLINS ARCADE ACTION 119/189F +BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2 GEANTS D'ARCADE119/195F +ROAD RUNNER+INDIAN JONES +RYGAR+GAUNTLET DEEPDUNG LES GREMLINS 119/169F +MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASILE LE DETECTIVE+DEFLEK TOR+JACK THE NIPPER 2 COLLECT KONAMI 119F/189F +JACKAL+SHAOLINROAD+NEME SIS+JAILBREAK+YE KUNGFU2+GR EENBER+YEARKUNGFU+HYPER SPORT+PINGPONG+MIKIE TOP TEN COLLECTIO 99/145F +SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM A7+CRITMASS+AIRWOLF+THAN +DEEP STRIKE+COMBLYNX+ BOMB JACK2+TURBO ESPRIT ALBUM HEWSON 95/145F +EXOLON+RANARAMA ZYNAPS+URIDIUM PLUS IMAGINE ARCADE HITS 95F +ARKANOID+GAME OVER +LEGD OF KAGE+MAG MAX +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2 ALBUM EPYX N°2 115/175F +WINTER GAMES+SUPER CYCLE +WORLD GAM+IMPOSS MISSION TRESORS DE USG 115/195F +GAUNTLET+LEADERBOARD +INFILTRATOR+METROCROSS +ACE OF ACES BEST OF ELITE N°2 95/145F +PAPERBOY+GHOSTNGOBLIN+ BATTLE SHIPS+BOMB JACK2 ELITE 6 PACK N°2 95/145F +ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE+BATTY+SHOCWAY GAME SET MATCH 129/179F +TENNIS+HYPERSPORT+PINGPO NG+FOOT+KONAMIGOLF+BASEB ALL+BOXING+POOL+SUPER DECATHLON ALBUM EPYX 99/145F +SUMMER GAME+BREAK DANCE + PITSTOP 2+ IMPOSSIB MISSION HIT PACK 299/145F + 1942+ SOOBY DOO+ ANTRIAD + COMMANDO 86+ JET SET WILLY + FIGHTING WARRIOR THEY SOLD MILLS 95/145F + KUNG FU MASTER + RAMBO + GHOSTBUSTER+ FIGHTE PILOT	HIT PARADE APOLLO 18 95/145F ACE OF ACES 95/145F ALTERN WORLD GAMES 95/145F AIRBORNE RANGER 145/195F ARKANOID 2:REV O DOH95/145F BASKET MASTERS 89/145F BEDLAM 95/125F BLOOD BROTHERS 95/145F BOB WINNER 135F BUGGY BOY 95/145F CALIFORNIA GAMES 95/145F COMBAT SCHOOL 89/145F CYBERNOID FIGH MACH95/145F DEFENSE OF CROWN 135/145F FLYING SHARK 89/129F GEE BEE AIR RALLY 95/145F GAUNTLET 2 95/145F GRYZOR 95/145F GUNSMOKE 95/145F GUNSHIP 145/195F HERCULE 95/145F IKARI WARRIORS 95/145F LA GUERRE DES ETOIL 99/149F LA PANTHERE ROSE 95/135F MATCH DAY 2 95/145F NORTHDAY 85/145F OUT RUN 95/145F PIRATES ND/195F PLATOON 89/145F PREDATOR 95/145F PROJECT STEALTH FIGH 145/195F ROLLING THUNDER 95/145F RIMMERUNNER 89/135F RASTAN 95/145F SIDE ARMS 95/145F SKATE OR DIE 99/159F TEST DRIVE 99/149F TETRIS 95/145F THE LAST NINJA 95/145F THE TRAIN 99/149F THUNDERCATS 95/145F TOUR DE FORCE 95/145F TRIVIAL PURSUIT JUNIO 185/245F TROLL 89/139F TUER N'EST PAS JOUER 95/145F VAMPIRE'S EMPIRE 95/145F VENOM STRIKES BACK 95/145F							
ATARI ST COMPUTER HITS 275F DEEPSPACE+BRATAC+HACKER2 +LITTLE COMPUTER PEOPLE ARCADE FORCE 295F +ROAD RUNNER+INDIANAJONES +GAUNTLET-METROCROSS LES GUERRIERS 245F +TNT+ALTAIR+PROHIBITION ALBUM EPYX 245F + WINTER GAMES+SUPER CYCLE +WORLD GAMES+WRESTLING MALETTE JEUX FIL 245F + SUPER TENN+ MAJOR MOTION + SPACE SHUTTLE 2 LES EXCLUSIFS N°1 195F + LEADERBOARD+ TAI PAN + XEVIOUS + TOP GUN	NOUVEAUTES ALIEN SYNDROME 185F ALTERNA WORLD GAME 175F ARMY MOVES 175F AQUAVENTURA 225F ARKANOID 2 185F BAD CAT 225F BIONIC COMMANDOS 185F BUGGY BOY 285F CHARLIE CHAPLIN 195F DESOLATOR 185F EXOLON 185F FIRE AND FORGET 269F GARRISON 2 185F GAUNTLET 2 195F G.I.G.N. 185F HERCULE 185F INDIAN MISSION 225F INDY 500 149F TEST DRIVE 285F JINXS 185F KING OF CHICAGO 249F KNIGHTMARE 185F L'ANNEAU DE ZENGARA 225F LA CHOSE DE GOTEMBURG 225F LEGEND OF THE SWORLD 185F LES TUNQUES BLEUES 185F MICKY MOUSE 185F NECRON 185F PANDORA 185F PEUR SUR AMYTTVILLE 225F PLATOON 185F POLICE QUEST 185F QIN 235F QUESTON 2 225F RENEGADE 195F RIMRUNNER 145F ROADBLASTERS 225F ROCKET RANGER 275F SCRABBLE 225F SCRULL 225F SHADOW GATE 285F SINBAD 185F SPACE HARRIER 225F SPIDERTRONIC 215F STARSHIP 145F STARUOAKE 185F STORMTROOPER 225F ST WARS 225F THE ENFORCER 145F THE THREE STOOGES 295F TERRAMEX 195F TERRAQUEST 145F TURLOUGH LE RODEUR 225F VENOM STRIKES BACK 145F NORTHSTAR 185F VERMINATOR 225F VIXEN 195F 20 000 LIEUES SS LES MERS 245F VOYAGE CENTRE TERRE 285F WAR GAME CONST SET 245F WARLOGH'S WREST 215F WHERE TIME STOOD STILL 185F ZYNAPS 185F	SEGA MANETTE SPECIALE 145F LUNETTES 3D 290F AFTER BURNER 279F ACTION FIGHTER 195F ALEX KID/MIRACLE WORLD95F ALIEN SYNDROME 195F 1942+ SOOBY DOO+ ANTRIAD + COMMANDO 86+ JET SET WILLY + FIGHTING WARRIOR THEY SOLD MILLS 95/145F + KUNG FU MASTER + RAMBO + GHOSTBUSTER+ FIGHTE PILOT	NOUVEAUTES BAD CAT 95/145F BIONIC COMMANDOS 95/145F CARD SHARKS 95/145F CHAMPIONSHIP SPRINT 95/145F CHUCK YEAGER'S 99/189F CORPORATION 95/145F DESOLATOR 95/145F DREAM WARRIOR 95/145F GUADALCANAL 95/145F IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F JINXS 95/145F KARNOV 95/145F LAZERTAG 95/145F MAGNETRON 89/139F MARAUDER 89/149F MICKY MOUSE 95/145F NEBULUS 95/145F NIGEL MANSELL'S 99/159F NIMITZ 99/159F PHM PEGASUS 99/145F POWER AT SEA ND/169F ROAD WARS 95/145F ROCKET RANGER 109/169F SALAMANDER 89/139F SAMURAI WARRIOR 89/145F SHACKLED 95/145F SKATE CRAZY 89/145F SKY FOX 2 99/149F SOLDIER OF LIGHT 89/145F WIZARD WARZ 95/145F WORLD LEAD TOURNAM95/145F	NOUVEAUTES AQUANAUTE 145/195F ARKANOID 145F AVENGER 145F ASTERIX CHEZ RAHAZA ND/215F ATOMIK 145/195F AU NOM DE L'HERMINE ND/195F BEACH HEAD 145F BILLY 2 135/195F BIVOUAC 145F BLUEBERRY ND/215F BOB WINNER 149/195F BOBO 145/195F BRAIN POWER 145/195F COBRA 129F DEMONIA 115/175F ENDURO RACER 145/195F F 15 STRIKE EAGLE 145/195F FLASH POINT 145/195F GAME OVER NF 145/195F GREEN BERET 149F GD PRIX 500 CC 169F HSM COBRA 285/295F INDIAN MISSION 169F IZNOGOU 95/245F JUNGLE HERO 145F LA MARQUE JAUNE 249F LES CLASSIQUES VOL 3 145/195F LES CLASSIQUES N°1 145F LE DIEU de la GLISSE 165F LES CLASSIQUES 2 145F LES RIPOUX 145/195F 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 TNT 129F TOP GUN 145F TOUT SHUSS 145/195F TRIVIAL PURSUIT 195/245F 20000.LIEUES SS MERS 185F VOL SOLO 145F WIZZBALL 145/195F WIZZBALL 145/195F YE AR KUNG FU 2 145F ZOMBI 125/185F	HIT PARADE ALTERN WORLD GAMES 95/145F ARKANOID2:REVENGE 89/145F ASTERIX CHEZ RAHAZA ND/195F BASKET MASTER 89/145F BEDLAM 95/145F BLOOD BROTHERS 95/145F BLOOD VALLEY 95/145F BOBSLEIGH 95/145F BUBBLE BOBBLE 95/145F BOB WINNER 129/169F CALIFORNIA GAMES 95/145F CLASH ND/195F COMBAT SCHOOL 89/145F CRASH GARET ND/195F CYBERNOID FIGH MACH 95/145F DRILLER 145/185F FLYING SHARCK 99/145F GABRIELLE 139/175F GAUNTLET 2 95/145F GEE BEE AIR RALLY 95/145F GRYZOR 89/145F GUNSMOKE 95/145F HERCULE 95/145F HSM COBRA 259/275F IKARI WARRIOR 95/145F IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F JINXS 95/145F LA GUERRE DES ETOILES99/149F LA MARQUE JAUNE 249/249F L'ANGE DE CRISTAL 145/199F L'ANNEAU DE ZENGARA 145/189F LA PANTHERE ROSE 99/149F LES MAITRES DE L'UNIV 95/145F MACH 3 129/179F MATCH DAY 2 89/145F NEBULUS 145F NIGEL MANSELL 95/145F NORTH STAR 95/145F OUT RUN 95/145F PILOT+GHOSTBUSTER + RAMBO LORICIEL HIT N°6 95/179F +COSA NOSTRA+ATOMIC +LAST MISSION ALBUM HEWSON 95/145F +EXOLON+ZYNAPS +RANARAMA+URIDIUM PLUS ALBUM UBISOFT 165/195F +ZOMBI+INERTIE+ASPALT +MANHATA LIGHT+MGE CAILL ALBUM LORICIEL 95/145F +5° AXE-SAPIENS +MGT+ AIGLE D'OR	NOUVEAUTES ALIEN SYNDROME 185F ARKANOID 245F BARDES TALE 225F BATTLESHIPS 145F BILL PALMER 225F BIVOUAC 180F BLACKLAMP 199F BLOOD VALLEY 175F BLUE WAR 225F BMX SIMULATOR 145F BOBO 225F BOB WINNER NF 185F BOULDERDASH2 195F BUBBLE BOBBLE 175F BUBBLE GHOST 175F CAPTAIN AMERICA 175F CARRIER COMMAND 235F CHESS MASTER 2000 225F COLONIAL CONQUEST 275F CRAFTON ET XUNK 225F CRASH GARET 225F CRAZY CARS 225F DARK CASTLE 260F DEFENDER OF THE CROWN 245F DEFLEKTOR 275F DEGAZ ELITE 225F DIEUX DE LA MER 195F DUNGEON MASTER 245F ECO 195F ENDURO RACER 185F FER ET FLAMME 285F F15 STRIKE EAGLE 195F FLIGHT SIMULATOR 2 345F FORMULA ONE 175F GABRIELLE 225F GAUNTLET 165F GEE BEE AIR RALLY 285F G.I.G.N. 175F GOLDENPATH 185F GOLD RUNNER 225F GOLD RACER 175F GD PRIX 500 CC 195F TRAJUMA 225F TRIVIAL PURSUIT 285F TURBO GT 195F ULTIMA 4 225F UNIV.MIL.SIMULATOR 225F VAMPIRE'S EMPIRE 195F VERSAILLES STORY 245F WESTERN GAMES 185F WINTER OLYMPIAD 88 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 +INFILTRAT +ECHES 3D+ N10 PC HITS N°1 225F +TOP GUN+THE DAMBUSTERS + GREAT ESCAPE+STRIP POKER ARKANOID 2 185F ARMONQUE LE VIKING 225F ASTERIX CHEZ RAHAZADE 215F BALANCE OF POWER 175F BARDES TALE 225F BEDLAM 185F BIVOUAC 225F BOBO 225F CALIFORNIA GAMES 145F CAPTAIN BLOOD 275F CHARLIE CHAPLIN 225F CHESS MASTER 2000 225F CHUCK YEAGER FLIGHT SI 245F COBRA 175F COMBAT SCHOOL 185F CRASH GARET 275F CRAZY CARS 215F DARK CASTLE 269F	AMIGA COMPUTER HITS 275F DEEP SPACE+BRATACCAS+HACK ER 2+LITTLE COMPUTER PEOPLE ALIEN SYNDROME 185F ARKANOID 245F ARMY MOVES 225F BAD CAT 225F BARBARIAN 225F BARDES TALE 225F BARDES TALE 2 245F BIONIC COMMANDOS 185F BLACKSHADOW 185F BUBBLE BOBBLE 195F BUBBLE GHOST 295F CRASH GARRET 245F CRAZY CARS 245F DEFENDER OF THE CROWN 325F FERRARI FORMULA ONE 269F FIRE AND FORGET 269F FIRE POWER 245F FLIGHT SIMULATOR 2 335F G.I.G.N. 225F GOLDENPATH 185F GOLD RUNNER 215F GARRISON 225F GARRISON 2 225F GEE BEE AIR RALLY 195F GREEN BERET 225F GRYSOR 225F GUILD OF THIEVES 189F INDY 500 149F INTERCEPTOR 249F IRON LORD 275F JACKAL 225F JEANNE D'ARC 285F JINXS 225F KING OF CHICAGO 225F KING OF CHICAGO 325F KNIGHT ORC 185F LA GUERRE DES ETOILES 195F LA PANTHERE ROSE 225F L'ARCHIE DU CAPIT BLOOD 345F MACH3 220F MANHATTAN DEALER 260F MARBLE MADNESS 195F MASQUE PLUS 225F MEURTRES EN SERIE 225F MISSION RAFALE 225F MOEBIUS 225F OFF SHORE WARRIOR 245F PEGASUS 225F PEUR SUR AMYTTVILLE 225F PIRATES 225F PLATOON 195F PROFESSION DETECTIVE 225F PROHIBITION 225F QIN 275F ROCKET RANGER 245F ROLLING THUNDER 225F ROCK FORD 185F ROLLING THUNDER 225F ROCKET RANGER 309F SENTINEL 225F SIDE ARMS 225F SILENT SERVICE 375F SINBAD 375F SKY FOX 2 199F SPACE RACER 185F TANGLEWOOD 225F TERRAPODS 195F TEST DRIVE 325F THE HUNT RED OCTOBER 325F TAI PAN 245F TEST DRIVE 225F THE ENFORCER 145F TRIVIAL PURSUIT 275F TURBO DRIVER 225F ULTIMA 4 225F UMS 245F VAMPIRE EMPIRE 195F VOYAGE CENTRE TERRE 285F VYPER 225F XENON 185F ZYNAPS 225F		
Tableau de Titres et Prix: <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>TITRES</th> <th>PRIX</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Participation aux frais de port et d'emballage</td> <td>+ 15 F</td> </tr> <tr> <td>Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =</td> <td>F</td> </tr> </tbody> </table>					TITRES	PRIX	Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F	Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F
TITRES	PRIX									
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F									
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F									
<p>Reglement: je joins <input type="checkbox"/> un cheque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> mandat-lettre <input type="checkbox"/> je préfere payer au facteur a reception (en ajoutant 18F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif</p>										

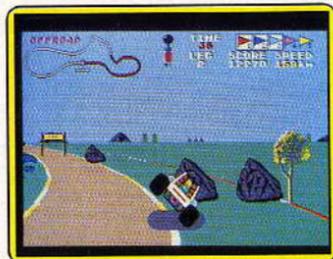
Tableau de Titres et Prix:

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

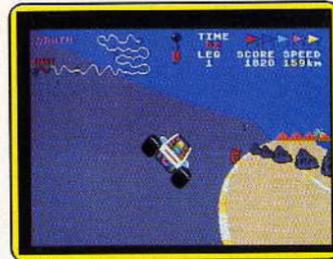
Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

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

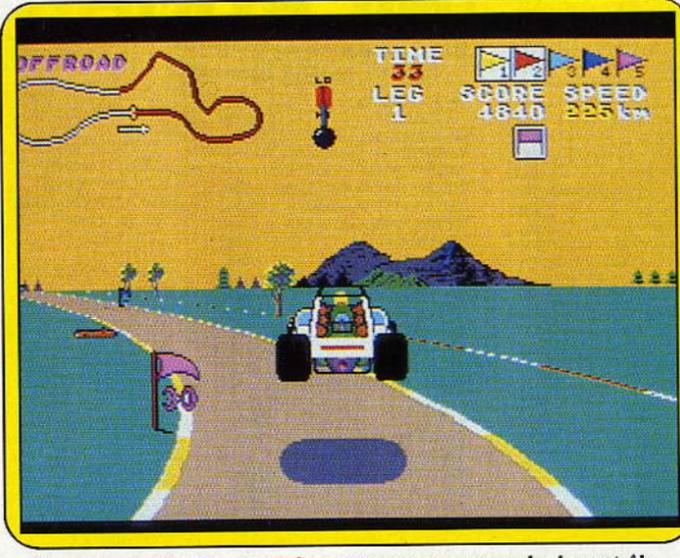
TILT-PARADE



Attention aux rochers!



Véhicule extrêmement maniable.



Votre buggy s'envole, accrochez-vous pour ne pas perdre le contrôle...

méthode acrobatique mais efficace, qui vous permet de vous faufiler dans l'étroit espace libre entre l'obstacle et le vide. D'autres fois, pour atteindre une porte qui vous fait gagner quelques précieuses secondes vous passez sur un tronc d'arbre afin de survoler les barrières qui vous en interdisaient l'accès. Chaque circuit se divise en cinq secteurs à terminer en un temps limité pour passer au suivant. A chaque étape le niveau de difficulté progresse nettement et les obstacles se multiplient. L'action est passionnante et on s'accroche pour marquer le plus grand nombre de points possible en raflant de nombreux bonus. A cet égard, le seul véritable défaut de ce programme est l'impossibilité de sauvegarder les meilleurs scores. Il est

ATARI ST

Buggy Boy

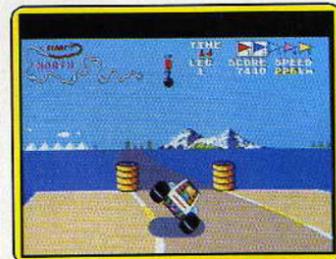
Elite propose l'une des meilleures conversions de jeu d'arcade de l'année avec cette course effrénée au volant d'une Coccinelle aux prouesses acrobatiques!

En 1985, de nombreux joueurs laissaient tout leur argent de poche dans les cafés. Non pas pour s'adonner à la boisson mais pour s'éclater avec un superbe jeu d'arcade qui s'appelait « Buggy Boy ». L'attente a été longue mais les versions huit bits sont enfin arrivées il y a quelques mois et maintenant c'est le tour du ST.

Ce programme, réussi, est certainement l'une des meilleures conversions d'un jeu d'arcade de l'année. Vous choisissez l'un des cinq circuits qui vous sont proposés et la course commence. Vous pilotez un buggy, une Coccinelle totalement modifiée comme les aime les Américains. Votre véhicule dispose de deux vitesses et surtout il est extrêmement maniable. Cela est vraiment indispensable car la course qui vous attend n'est pas de tout repos.

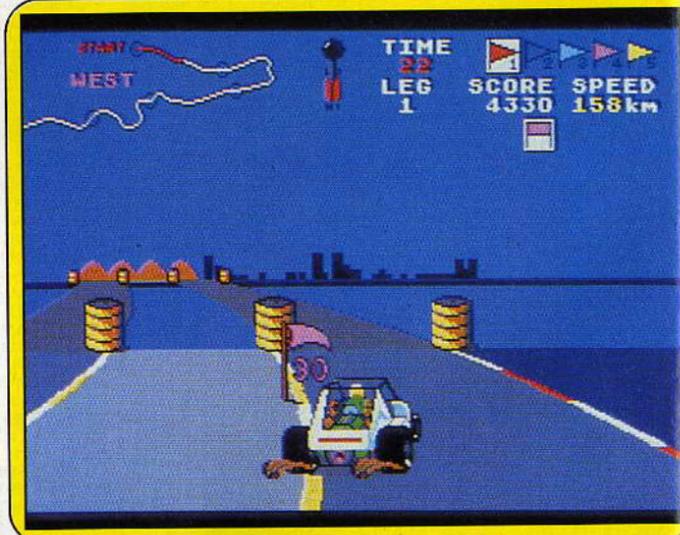
Le buggy prend rapidement de la vitesse et à peine avez-vous passé la seconde que vous arrivez sur les premiers obstacles. Vous ramassez au passage quelques drapeaux, qui vous donnent des bonus, quand soudain, vous roulez sur un tronc d'arbre et votre véhicule s'élève. Après un vol plané assez impressionnant, il

retombe et vous reprenez le contrôle. Il était temps car vous arrivez sur des rochers plantés au milieu de la route. Vous passez de justesse entre eux, pour vous retrouver en face de l'entrée d'un étroit tunnel. Tenez la route dans le virage et voilà déjà la sortie.



Equilibre sur deux roues.

Ouf! on s'en est bien tiré ce coup-ci. Soudain, une rangée de barrières en bois barre la route. Darné! Essayez de passer en catastrophe. Trop tard! C'est la collision. Votre buggy fait des tonneaux... Mais la course continue. Tout cela va très vite et vous n'avez pas un instant de repos alors que vous foncez à toute allure au milieu de nombreux obstacles qui encombreront la route. D'autant plus qu'il vaut mieux ne



Graphismes fins et colorés. Animation époustouflante de vitesse!



Les drapeaux donnent des bonus.

pas rater les portes qui vous ouvrent du temps ou des points supplémentaires. Vous devez éviter des rochers, des arbres, des barrières et des tas de pierres. Vous empruntez des tunnels, des ponts étroits ainsi que des rampes. Certains éléments se révèlent très utiles. Pour passer un pont sur lequel se trouve un énorme rocher la meilleure solution est de rouler au préalable sur une pierre. Votre buggy roule alors sur deux roues,

regrettable que les concepteurs de programmes de ce type négligent généralement cette option qui fait partie de l'esprit du jeu. Les graphismes sont beaux et colorés et surtout l'animation est très rapide. L'impression de vitesse est totalement grisante. Seul point noir: une bande sonore peu convaincante qui se limite à un vague bruit de moteur, comme c'est souvent le cas dans ce type de jeux. Mais c'est un détail que l'on oublie très vite dans l'excitation de la course. C'est une réussite pour Elite qui frappe un grand coup pour ses débuts sur seize bits. (Disquette Elite pour Atari ST) Alain-Huyghues-Lacour

Type _____ course-automobile
Intérêt _____ 17
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C

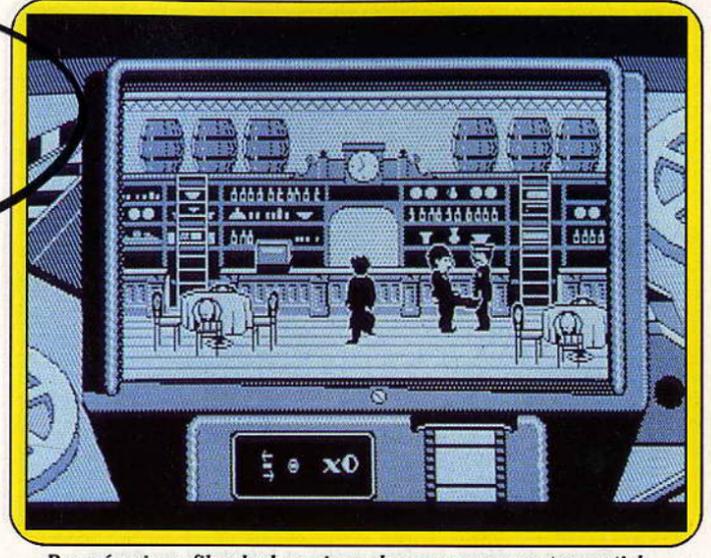
PC/COMPATIBLES

Starring Charlie

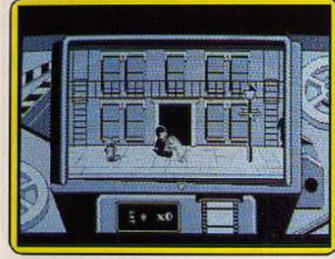
Séduisant et original, ce logiciel vous invite à tenir le rôle de producteur, metteur en scène, moniteur et distributeur de la compagnie cinématographique US Gold. Vedette: Charlot.

Petites moustaches, chapeau melon, badine flexible, pantalon large, et démarche de pingouin: est-ce bien nécessaire de nommer cette célèbre silhouette? Pour notre plus grand plaisir, Charlot vient faire le pître sur nos petits écrans. Starring Charlie Chaplin

Revenez à la scène un, le décor et les personnages se mettent en place et « moteur!... silence on tourne!» Vous dirigez Charlot à l'aide du joystick tandis que le déplacement des autres personnages est géré par l'ordinateur. Hormis la jeune première, les par-

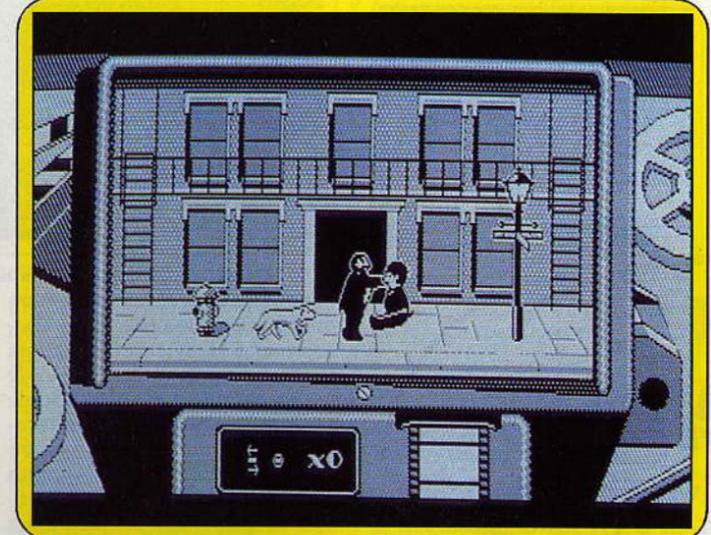


Pour réussir un film, le dynamisme des personnages est essentiel.



Arrêt sur image.

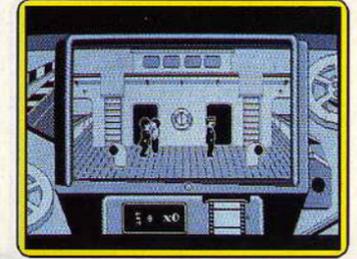
est un logiciel très séduisant et original. Vous êtes à la fois producteur, metteur en scène, monteur et distributeur de la compagnie cinématographique US Gold. Charles Spencer Chaplin (Charlot) accepte de devenir votre principale vedette, c'est la chance de votre vie! La compagnie se lance dans la production avec un capital de dix mille dollars. Vous devez faire des bénéfices sur chaque film réalisé pour avoir une chance de figurer dans le tableau des scores. Un ingénieux système de jeu permet d'accéder aux différentes phases du tournage d'un film. Seize cahiers peuvent défiler sous vos yeux: le premier gère les comptes de la société (dépenses et recettes du film), les quinze autres proposent des scénarios de films. Sans complexe, le jeu vous propose de réaliser des titres prestigieux tels que *Le vagabond*, *Les temps modernes*, *Les lumières de la ville*, etc. Le titre choisi, vous avez accès à des renseignements relatifs aux coûts de tournage de chaque scène. Coûts du script, des accessoires et des acteurs sont approximativement chiffrés. Signez le contrat proposé à la fin du cahier et vous voilà promu au poste de réalisateur!



L'option «rush» permet de visionner la scène qui vient d'être tournée.

tenaires de Charlot sont les « vilains ». Ils poursuivent inlassablement notre héros pour lui allonger un direct ou un coup de matraque. Naturellement, Charlot peut rétorquer aussi vigoureusement: il décoche des coups de pieds dans les tibias et balance des crochets renversants. Petit moment coquin, c'est le baiser que Charlie peut donner à la charmante donzelle! Toute l'astuce « tournage » réside dans le jeu des acteurs. Evitez à tout prix les « hors-cadre » et exploitez l'espace disponible. Par exemple, montez les escaliers ou les échelles, tournez autour des tables pour fuir le policier. Bref, pas de temps mort et de l'action. Une fois la scène tournée, vous pouvez visionner le « rush », autrement dit la prise. Cette opinion permet de faire des passages en accéléré, au ralenti

(image par image) ou en marche-arrière. Le « rush » dévoile toutes les erreurs telles que les personnages mal cadrés ou l'action qui n'est pas suffisamment drôle. Toujours est-il que si la scène ne vous plaît pas, une deuxième prise de vue s'impose. Sachez toutefois que le prix de cette deuxième prise est imputé au coût total du film. Ouf!... toutes les scènes sont enfin dans la boîte, reste le test final: la Première! Le titre du film scintille de tous les néons de la salle de cinéma, le public est là, les lumières s'éteignent et le rideau se lève sur VOTRE film. Anxieux, vous guettez les réactions du public... bon, ça ne se passe pas trop mal. En fait, c'est surtout dans la presse du lendemain que vous aurez le verdict final. La dernière page vous montre alors vos dépenses et les



Et la tendresse, bordel!

recettes. En cas de bénéfices pas de problème, choisissez un autre scénario et en route pour un autre hit (ou flop). Quant aux jeunes réalisateurs talentueux mais incompris et dont le premier film est mal perçu, ils doivent faire un emprunt pour continuer ou choisir un film à petit budget. Ce logiciel très original a le mérite d'être prenant malgré la simplicité de sa conception. En effet, on regrette (en tant que réalisateur) de ne pouvoir intervenir davantage dans le jeu des acteurs (on ne dirige que Charlot) ou le choix des décors et accessoires par exemple. Cette insuffisance d'interactivité met en question la durée de vie d'un tel produit. Cela dit, sa réalisation est une réussite. Charlot est criant de vérité dans ses attitudes et sa démarche, la musique de fond, dans le style « rag », est agréable. Graphismes, animation et bruitage sont corrects. Le confort de jeu est parfait. (Disquette US Gold pour PC et compatibles). Dany Boolauck

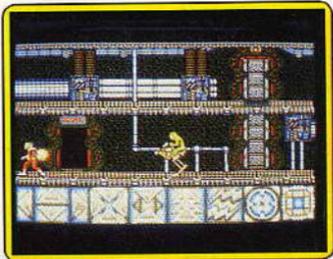
Type _____ simulation
Intérêt _____ 15
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ nc



Finesse du décor, couleurs belles et éclatantes sur Amiga.



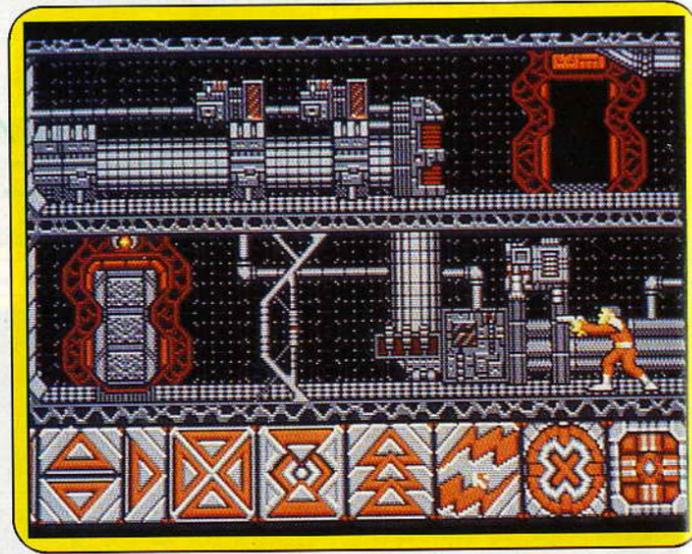
En plein dans le feu de l'action.



Exploration du vaisseau ennemi.

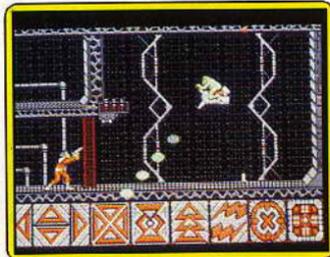


Séquence animée d'ouverture.



Déception sur ST : couleurs ternes à base de gris et de rouge.

bes graphismes et une animation qui n'est pas de reste. Cela s'accompagne d'un excellent thème musical. Ensuite, on entre dans le feu de l'action et l'exploration de l'énorme vaisseau ennemi commence. Comme dans *Barbarian*, la scène est vue de côté et votre personnage se contrôle en activant les icônes situées en bas de l'écran. Graphismes et animation sont très convaincants et, dès les



Un parcours dangereux.

premières images, on se laisse prendre au jeu. L'obliterator court dans les couloirs et emprunte, quand il le désire, des ascenseurs et des passages qui conduisent encore à d'autres couloirs. C'est un gigantesque labyrinthe qu'il faut explorer et on a, parfois, bien du mal à s'y retrouver. D'autant plus que chaque nouvelle partie com-

mence dans une salle différente. A moins que vous n'ayez un sens de l'orientation très développé, il est utile de dresser un plan des lieux. Alors que dans *Barbarian*, il n'y avait qu'un seul chemin possible, ici les possibilités sont innombrables et aucune ne doit être négligée. Heureusement, cela s'accompagne d'une autre nouveauté : vous avez la possibilité de

liser bien les possibilités de l'Amiga, elle se compose d'un thème musical qui contribue beaucoup à l'ambiance. Mais, si vous préférez, vous avez la possibilité de la couper pour conserver uniquement les effets sonores, sobres et efficaces. C'est un logiciel très soigné, typique de la qualité Psygnosis, qui vous tiendra longtemps en haleine. (Disquette Psygnosis pour Amiga).

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ arcade-aventure
Intérêt _____ 16
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Version Atari ST

La version ST d'Obliterator ne manque pas non plus de qualités.

L'action est tout aussi prenante, et pour cause... c'est exactement la même. On notera trois différences au niveau de la réalisation : l'animation est plus rapide sur ST, ce qui est appréciable. En revanche, l'Amiga l'emporte sur le plan musical, la bande sonore est la même mais la qualité du son bénéficie des plus grandes possibilités de la machine en ce domaine.

Et surtout, les couleurs belles et éclatantes sur Amiga sont ternes sur ST, presque exclusivement à base de rouge et de gris.

A.H.-L.

Type _____ arcade-aventure
Intérêt _____ 16
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

ATARI ST

The Art of Chess

De très bonnes possibilités d'affichage 3D et de très nombreuses options pour ce logiciel d'échecs dont la force le limite aux joueurs débutants ou moyens, les autres risqueraient d'être déçus...

Les logiciels d'échecs ne sont pas légion sur Amiga (en fait, à ma connaissance, seul *Chessmaster 2 000* est distribué en France). Aussi c'est avec un intérêt tout particulier que nous avons testé ce nouveau venu. L'échiquier est représenté en 3D uniquement. La perspective adoptée est un peu trop fuyante (les pièces en colonnes sont difficiles à discerner), mais on peut y remédier de plu-

pas en avoir saisi l'utilité, d'autant que les notices (française et anglaise) n'en parlent pas. Les pièces sont très bien dessinées. Il est d'ailleurs possible d'en créer d'autres avec *Deluxe Paint*. Trois jeux de couleurs sont proposés pour les pièces et l'échiquier et un quatrième vous permet de faire librement votre choix. Ce logiciel pratique bien évidemment toutes les règles internationales et



Vue de trois-quarts.

sieurs manières : soit en optant pour une vue de trois-quarts ou de profil, soit-mieux encore - en choisissant de positionner vous-même l'échiquier. Vous pouvez ainsi le faire tourner dans le plan horizontal et/ou vertical et obtenir ainsi l'angle de vue qui vous convient. Il existe même une option « Mountains » qui le transforme en terrain accidenté, mais j'avoue ne



Pièces au graphisme net.

vous offre en sus un certain nombre de facilités. Vous pouvez jouer avec les Blancs ou les Noirs (avec rotation automatique de l'échiquier), contre le programme, un partenaire humain (le programme se contentant alors de vérifier la validité des coups), ou observer l'ordinateur jouant contre lui-même. Plusieurs facilités sont proposées aux débutants : visualisa-



Trois jeux de couleurs sont proposés pour les pièces et l'échiquier.

tion des coups légaux, des pièces attaquant ou défendant une case. En revanche on regrettera l'absence d'un vrai mode « professeur ». A défaut, il est possible d'utiliser l'affichage de la réflexion du programme qui révèle la meilleure ligne trouvée pour les deux camps. Le retour arrière s'effectue très simplement en cliquant sur une flèche, et cela jusqu'au début de la partie. En conjonction avec ce retour, le programme permet de rejouer les coups repris soit de la même manière (pour l'analyse d'une partie par exemple), soit différemment (pour corriger une erreur). Il manque une option permettant de revenir directement au début de la partie pour l'analyser. On dispose encore de deux pendules pour l'affichage des temps totaux, de l'inscription des coordonnées, d'une synthèse vocale (pas très distincte et en anglais) qui annonce des commentaires ou uniquement les déplacements et d'une évaluation des positions simplifiée sous forme d'une barre bicolore.

A ce propos, signalons une petite erreur. L'importance de votre couleur dans la barre n'est pas proportionnelle à votre avantage, comme on pourrait s'y attendre, c'est l'inverse qui se produit. Le programme offre un choix correct de niveaux : tournois classiques (5), mode facile, difficile, très difficile ou encore mode programmable où vous sélectionnez le temps moyen de réflexion par coup (de 10 s. à 5 mn) et le facteur d'agressivité. Les problémistes disposent d'une option « temps infini » mais pas de mode « résolution de mat » ni d'un vrai mode « Blitz » ou d'un mode « temps

égal » où le programme calquerait son temps de réflexion sur le vôtre.

La bibliothèque d'ouvertures est moyenne. Elle contient des lignes variées mais sur une profondeur trop restreinte. De plus, les inversions de coups en ouvertures ne sont pas détectées. En milieu de partie, le programme est capable de bonnes combinaisons mais son sens stratégique est défaillant. Il se laisse facilement doubler, voire tripler ses pions. Après avoir roqué, il n'hésite pas à échanger deux des pions de protection du roque contre un cavalier, ce qui le place alors dans une position plus qu'inconfortable. Il pourrait encore gagner s'il savait mener ses finales, mais c'est justement dans cette phase que le programme s'effondre. Il y commet des erreurs monumentales et ne semble connaître ni la règle du carré, ni celle de l'opposition. De plus, son roi adopte une attitude frileuse de protection au lieu de couvrir les pions pouvant aller à promotion. J'ai ainsi pu gagner une finale où le programme disposait de pions avancés et d'un fou supplémentaire ! Les parties sont sauvegardées, au choix, sur imprimante ou sur disquette et trente parties de maîtres sont offertes. Ce logiciel offre d'excellentes possibilités d'affichage et des options intéressantes mais sa force le limite aux joueurs débutants ou moyens. (Disquette Titus pour Atari ST.)

Jacques Harbonn

Type _____ échecs
Intérêt _____ 14
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ 3D

AMIGA Obliterator

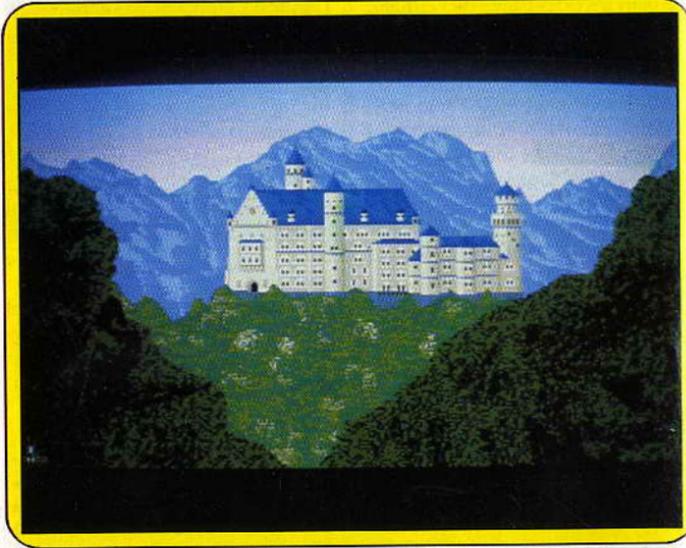
La situation est grave et vous, guerrier entraîné dès l'enfance pour devenir une parfaite machine à tuer, vous lancez dans une lutte sans merci à l'intérieur du vaisseau ennemi!...

Le nouveau programme de Psygnosis n'est pas sans rappeler le superbe *Barbarian*, ce qui est loin d'être une mauvaise référence. On passe de l'« Heroic Fantasy » à la science-fiction, avec ce nouveau logiciel qui, bien qu'il présente de nombreux points communs avec le précédent, ne manque pas pour autant de qualités. Vous tenez le rôle du dernier Obliterator : guerriers d'élite entraînés dès l'enfance pour devenir de parfaites machines à tuer adaptées aux missions les plus désespérées. Vous êtes convoqué par les Anciens car la situation est grave : après des siècles d'expansion, la fédération terrienne a fini par rencontrer d'anciennes civilisations, technologiquement plus avancées. Celles-ci se sont ligüées contre la fédération, mettant leurs fan-

tastiques pouvoirs en commun pour construire un immense vaisseau, quasiment indestructible, qui maintenant se rapproche de la Terre. La flotte terrienne s'est lancée à sa rencontre, mais elle a été totalement annihilée. Il ne reste plus qu'une solution pour éviter le désastre : utiliser un transmetteur de matière pour envoyer l'obliterator à l'intérieur du vaisseau. Votre mission consiste à déconnecter les moteurs et à désactiver les écrans protecteurs, ainsi que le système d'armement, afin que les derniers vaisseaux terriens puissent le détruire. Et comme si cela ne suffisait pas, vous devez ramener sur Terre les banques de données du navire ennemi. Le jeu s'ouvre sur une superbe séquence animée qui montre l'obliterator de face avec de super-



Palette modifiable à loisir parmi les 4 096 couleurs de l'Amiga



Grâce à l'option « Shadow », des ombres agrémentent vos dessins

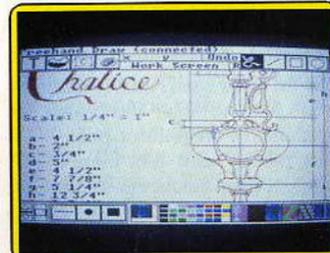
AMIGA The Graphics Studio

Simplicité d'utilisation surprenante alliée à une puissance phénoménale assurent à cet excellent logiciel d'aide à la création graphique un avenir prometteur ! Un reproche cependant : la documentation en anglais.

Ce nouveau logiciel d'aide à la création graphique sur Amiga est d'une simplicité d'utilisation surprenante et révèle ses plus puissantes potentialités à qui accepte d'en lire la documentation, claire et concise (mais en anglais). Le programme travaille en basse (320 x 200 en 32 couleurs) et moyenne (640 x 200 en 16 couleurs) résolutions, mais un bug empêche le retour de la moyenne à la basse résolution, tout au moins avec un Amiga 500 (problème de place mémoire ?). Du fait de la non-utilisation du mode entrelacé, il n'existe aucun problème de scintillement. L'écran de travail est encadré de deux barres de menus, faits d'icônes déroulants dont la fonction est rappelée dans le coin supérieur droit. L'aspect de l'ensemble ressemble à s'y méprendre à Paintwork sur Atari ST. La barre supérieure gère l'ensemble des fonctions évoluées, tandis que l'inférieure est dévolue aux choix de la grosseur et de la

couleur des tracés. Ces menus disparaissent par simple cliquage sur le bouton droit de la souris pour permettre un travail plein écran, celui-ci ne constituant que la moitié de l'image totale. Toutefois sur un Amiga 500 sans extension mémoire, l'image est limitée à un seul écran. Si vous préférez garder les menus, les ascenseurs vous permettront de déplacer verticalement la zone de travail. Une autre image de travail limitée, elle, à un seul écran (clip screen) est encore accessible par simple cliquage. Le tracé à main levée peut se faire avec un crayon de sept formes et de cinq épaisseurs différentes. De plus, on peut opter pour un tracé discontinu ou de type « spray » (cinq densités). Bien entendu, de nombreuses formes pré-définies sont proposées : lignes (simples, connectées, radiales, ou limitées aux horizontales et verticales ; rectangles, cercles et ellipses, creux, pleins, concentriques ; polygones pleins. L'option

« répétition » vous permet de répéter à l'infini la même figure sans avoir à la reconstituer à chaque fois. Le remplissage des figures fermées s'effectue dans l'une des couleurs de la palette ou suivant l'un des nombreux motifs proposés. Ce remplissage peut se



Deux barres de menus déroulants

faire de manière classique complète ou sous forme de barres horizontales ou verticales d'épaisseur variable. La palette est modifiable à loisir en choisissant ses couleurs parmi les 4 096 dont dispose l'Amiga. Ceci se fait en réglant pour chaque couleur l'intensité du rouge, vert et bleu. Certaines facilités sont offertes : permutation de couleurs sur l'image ou la palette, création de dégradés entre deux couleurs sélectionnées sur la palette uniquement. Les six motifs proposés dans la barre de menus inférieure peuvent être permutés avec l'un des dix-huit autres disponibles. De plus, on peut créer ou modifier le sien propre point par point ou même aller directement récupérer une portion de l'image pour en faire un motif. L'adoption de la grille facilite le tracé des dessins géométriques précis, aidée en cela

par l'affichage éventuel des coordonnées. Huit fontes de caractères sont présentes pour le texte et celui-ci peut même servir de brosse. Pour affiner votre dessin vous disposez d'un zoom de grossissement variable (deux à huit fois). Les possibilités de correction sont étendues : annulation de la dernière opération, effacement partiel par gomme de taille réglable et effacement complet de l'image. Mais ce logiciel se distingue surtout par ses fonctions les plus évoluées. Des tracés multicolores s'obtiennent facilement par l'une des options « Rotate Colors » et « Random Colors ». La première fait



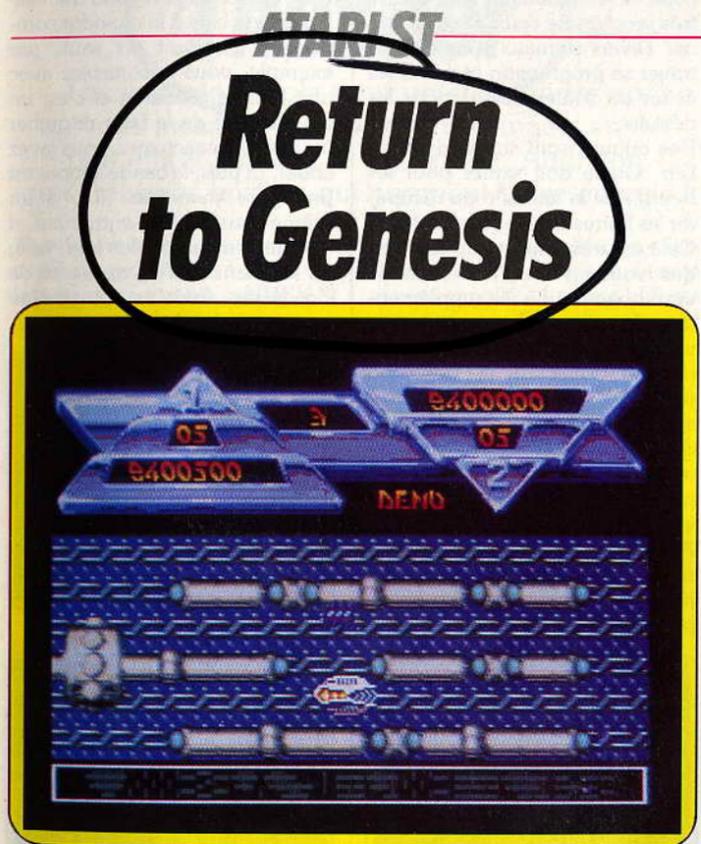
Aucun problème de scintillement

changer la couleur du trait tout au long du tracé en suivant de manière cyclique la palette, tandis que la seconde agit de façon identique mais en sélectionnant les couleurs au hasard. Grâce à « Shadow », des ombres agrémenteront automatiquement vos dessins. Celles-ci sont paramétrables, tant en couleur, qu'en taille ou en direction. La création d'images symétriques est facilitée par l'option « Mirror » qui agit selon l'un des cinq types de symétrie pré-définies et à partir d'une

origine définissable. Ces options peuvent être combinées pour obtenir des effets encore plus spectaculaires. Le mode couper-coller est particulièrement puissant. Il permet de copier ou de couper une zone (de taille variable) de l'image, et de la reporter simplement, ou en ajoutant une ombre, en faire un masque (seules sont conservées alors les zones de couleurs correspondant aux couleurs courantes de fond et de tracé), ou encore la rendre transparente (les zones de couleur de fond courant laissent apparaître le dessin sous-jacent). De manière similaire, on peut faire pivoter une zone de l'image (autour du centre ou d'un axe de

symétrie horizontal et/ou vertical), la réduire ou l'agrandir à la taille voulue. Le cyclage des couleurs est aussi très complet. On peut, en effet, cycloper sur plusieurs palettes différentes et régler le temps d'affichage de chaque couleur. Un programme complémentaire fourni sur la disquette autorise la création facile de diaporamas de qualité. Un excellent logiciel où la facilité d'utilisation n'a pas pris la place de la puissance. (Disquette Accolade pour Amiga.) Jacques Harbonn

Type _____ création
Intérêt _____ 18
Animation _____
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____
Prix _____ D



Réfrénez votre envie de foncer ou cela risque de mal tourner !

Dans la lignée de Goldrunner et Karaté Kid II un jeu diabolique et épuisant qui requiert des nerfs solides et des réflexes à toute épreuve !

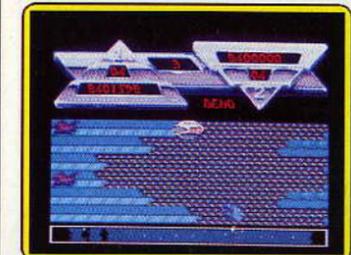
L'arrivée d'un nouveau programme de Steve Bak est toujours un événement. En effet, celui-ci est considéré par beaucoup comme le meilleur programmeur sur 68000. Entre autres merveilles nous lui devons Goldrunner et Karaté Kid II. A l'époque de sa sortie, Goldrunner avait fait sensation par ses qualités graphiques

dignes de l'arcade mais surtout par la vitesse incroyable du scrolling vertical, ce que de nombreux spécialistes jugeaient impossible. Les détracteurs du ST de répondre : bon d'accord, mais il est impossible d'obtenir le même résultat avec un scrolling horizontal. Les événements semblaient leur donner raison car les shoot them up horizon-

taux sont aussi rares que lents sur cette machine. C'était compter sans le maître qui relève le défi avec Return to Genesis et gagne le pari avec un scrolling époustoufflant qui fera date.

Dans un lointain futur, la Terre a conquis l'espace et fondé des colonies dans de lointaines galaxies. Mille ans plus tard c'est la première rencontre avec une race extra-terrestre : des mécanoïdes qui s'emparent de douze colonies terriennes et font prisonniers leurs habitants. Des savants ont été capturés avant d'être contraints de mettre leurs connaissances au service des envahisseurs et de créer, pour eux, de nouvelles armes. La Terre décide donc d'envoyer leur meilleur pilote (c'est vous !) libérer ces scientifiques avant qu'il ne soit trop tard.

Vous survolez une planète couverte de structures sous lesquelles vous passez, mais lorsque votre vaisseau heurte un obstacle, il rebondit de manière très spectaculaire. De temps à autre, vous découvrez des savants que vous récupérez, mais surtout prenez garde aux aliens. Ceux-ci surgis-



Un scrolling époustoufflant

sent devant et derrière vous. Faites attention, ils sont intelligents. En effet, ils ne se déplacent pas selon un mouvement pré-programmé, comme cela est souvent le cas, mais ils vous poursuivent vraiment. Et comme ils sont aussi rapides qu'agressifs, il faut s'accrocher. Heureusement, votre vaisseau réagit très bien. Vous foncez droit devant vous quand un ennemi surgit dans votre sillage. Une pression sur le joystick, tout s'arrête et vous faites un demi-tour sur vous-même avant de repartir à une allure folle dans l'autre sens. Le scrolling change de direction très vite, tandis que les décors défilent toujours sans aucun à-coup. Au niveau du pilotage, cela pose quelques problèmes lors des premières parties. Tout va très vite et il faut réagir instantanément à la moindre attaque. Comme dans Goldrunner, le décor ne défile pas à une vitesse



Vous voilà dans le feu de l'action



Ce n'est pas le moment de réfléchir !

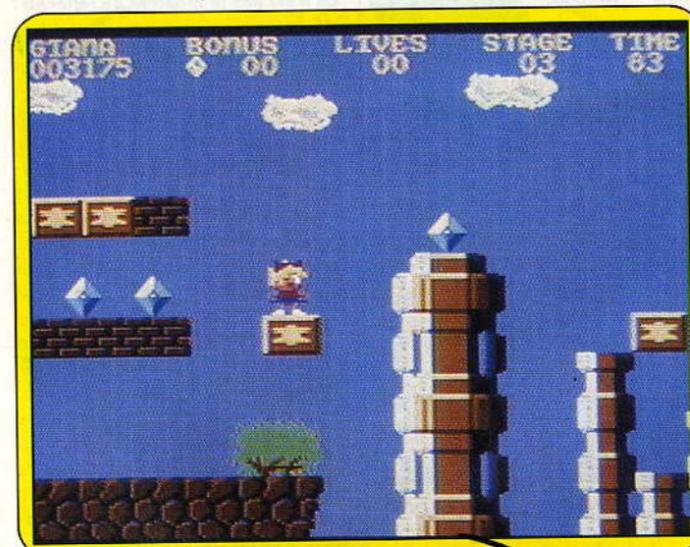
constante car il vous est possible d'accélérer ou de ralentir. Tout d'abord on a tendance à foncer et cela tourne mal. Ensuite, on essaye de voler à une allure modérée. Cela permet un meilleur contrôle de la situation mais il y a un gros inconvénient : les vaisseaux ennemis foncent sur vous à pleine vitesse et ça finit également très mal. Alors il ne reste qu'à foncer en essayant de réagir très vite. Ce n'est pas le moment de réfléchir : fonctionnez sur les nerfs ! Et pour compliquer, vous ne pouvez pas tirer sans cesse car vous risquez d'atteindre les hommes que vous êtes venu sauver. Lorsque vous les avez récupérés, vous passez à la planète suivante.

Return to Genesis est un bon shoot them up dont le point fort repose sur la qualité de la réalisation. Un scrolling horizontal, aussi fluide que rapide, sans égal sur cette machine, et de plus, en parallaxe, avec deux plans qui se déplacent à des vitesses différentes. C'est du beau travail ! Tout cela s'accompagne d'un bon thème musical additionné de voix digitalisées, ce qui est la marque de Steve Bak. Si vous aimez Goldrunner, ce programme devrait vous plaire. Mais attention, c'est un jeu diabolique et épuisant. Ne l'achetez que si vous avez des nerfs solides et des réflexes à toute épreuve. (Disquette Firebird pour Atari ST.) Alain Huyghues-Lacour

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



Sur Amiga, la bande sonore est une pure merveille.



Graphismes et animation restent très soignés dans la version C 64.

AMIGA Great Giana Sisters

Bienvenue à Giana, petite sœur de Mario Bros !
Premier programme de ce genre sur micro, la qualité de la réalisation force l'admiration...

Ces derniers temps les fans de l'Amiga ont le sourire. En effet, la faiblesse de la ludothèque de cet ordinateur n'est plus qu'un mauvais souvenir. En ce qui concerne les jeux d'arcade, le mérite revient pour beaucoup aux firmes allemandes qui, depuis le succès

de la machine dans ce pays, nous livrent des petites merveilles. Leur politique consiste à réaliser des programmes qui s'inspirent des grands succès des salles d'arcade. Bien que cette démarche dénote un certain manque d'originalité, on reste admiratif devant le résultat :

une réalisation irréprochable au service de jeux passionnants. Après Garrison, Thunder Boy et Emerald Mine, voici Great Giana Sisters, un superbe logiciel dans la lignée de Super Mario Bros, bien connu des habitués des salles d'arcade. Ce jeu n'a jamais fait l'objet d'une adaptation sur micro et seuls les possesseurs d'une console Nintendo pouvaient en connaître les joies.

Après une superbe page de présentation qui s'accompagne d'un thème musical percutant, le jeu commence. Vous tenez le rôle de l'une des sœurs Giana et vous partez à la découverte de nombreux mondes remplis de trésors et de dangers. La petite Giana court et saute dans de jolis décors très proches de ceux du jeu original. Divers animaux tentent d'entraver sa progression et il faut les éviter ou sauter dessus pour les détruire.

Des briques sont suspendues en l'air, Giana doit sauter pour les heurter de la tête afin de récupérer les bonus qu'elles contiennent. Cela est très important, car lorsque vous obtenez une vie supplémentaire. Une brique laisse apparaître une boule, lorsque Giana s'en empare, son corps est parcouru par une décharge d'énergie, très spectaculaire, et ses cheveux se dressent sur sa tête. Elle possède alors le pouvoir de détruire des pierres d'un seul coup de tête, ce qui se révèle très utile par la suite. Au cours de votre progression, ce sont des armes de plus en plus puissantes que vous pouvez vous procurer de cette manière. Celles-



Cherchez bien ! Des bonus se cachent.

ci vous permettront de vous débarrasser des gêneurs sans prendre trop de risques. L'une des particularités qui font le charme de ce programme c'est qu'il y a de nombreuses choses cachées que vous ne découvrirez que bien plus tard. Vous rencontrerez, par exemple, des salles de bonus, remplies de diamants et parfois, lorsqu'il vous arrive de sauter en l'air à un endroit où il n'y

at que du vide, une pierre apparaît et vous êtes téléporté quelques niveaux plus loin. Ces téléporteurs invisibles sont assez nombreux mais encore faut-il les découvrir, car aucun indice ne vous met sur la piste. Seul le hasard ou une exploration systématique permet de les découvrir. Cela donne beaucoup de richesse à ce jeu, même après de nombreuses parties, il y a toujours de nouvelles surprises qui vous attendent.

Ce programme passionnant est servi par une réalisation de grande qualité.

Les graphismes sont agréables et colorés et l'animation excellente. Le scrolling est fluide et surtout votre personnage répond merveilleusement bien à la moindre commande. Pendant un saut, par exemple, vous le contrôlez avec une grande précision et c'est un jeu d'enfant de le faire retomber à l'endroit exact que vous avez choisi. Et puis, la bande sonore est une pure merveille : il y a un thème musical très entraînant et quelques niveaux plus loin, juste au moment où l'on risquerait de s'en lasser, arrive un autre thème encore plus rythmé.



En plein air, le danger persiste...



Course folle dans les châteaux.

La grande classe ! De plus, des effets sonores sont très soignés et s'intègrent parfaitement à la musique de fond. C'est, indiscutablement, l'une des meilleures bandes sonores rencontrées sur un logiciel à ce jour.

Great Giana Sisters est un jeu passionnant qui ne peut laisser aucun joueur indifférent. C'est le premier programme de ce type sur micro et cela en fait un achat indispen-

sable pour tous les amateurs du genre. (Disquette Rainbow Arts pour Amiga.)

Alain Huyghues-Lacour

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

Version Commodore 64

Ce programme a été en réalité créé pour Amiga et C 64. Les possesseurs de ce dernier ne s'en plaindront pas car cette version est

aussi soignée que la précédente. Les graphismes sont superbes et l'animation tout aussi réussie. On retrouve également les mêmes thèmes musicaux mais, bien sûr, sans la richesse de son, car les deux machines n'ont pas les mêmes possibilités. Un grand jeu d'action. (Disquette Rainbow Arts pour C 64.)

A.H.L

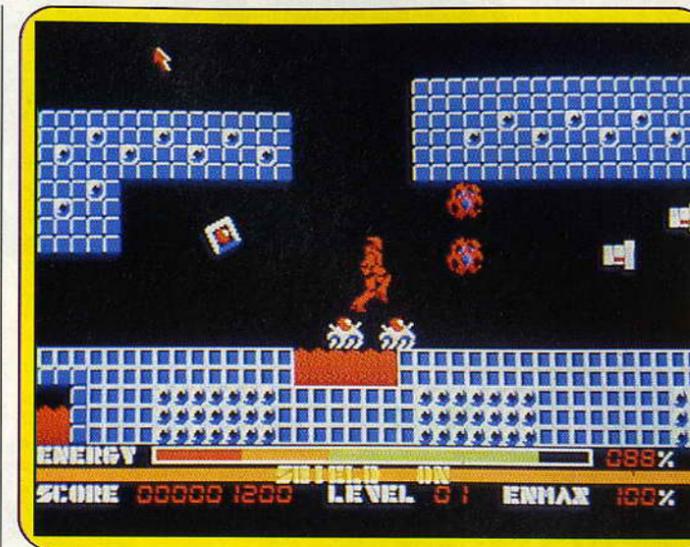
Type _____ action
Intérêt _____ 17
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

APPLE IIGS Thexder

Un scénario simple pour un shoot them up où vous incarnez un robot transformable en Jet prêt à tirer sur tout ce qui bouge. Attention aux créatures hostiles qui pompent votre énergie !

Thexder est en fait une adaptation par Sierra-on-Line d'un best-seller japonais (qui existait sur MSX 2) qui se veut avant tout un jeu

voix du co-processeur sonore restituent le son avec une qualité exceptionnelle. Le jeu débute directement dans le premier niveau du labyrinthe qui en comprend seize. Il est possible de manœuvrer le robot avec le joystick ou bien au clavier. Chaque niveau est composé d'une multitude de pièces et de caves. Certaines sont des cul-de-sac alors que d'autres conduisent au passage qui permettra de franchir le niveau. Ainsi la taille des lieux à explorer à chaque niveau, afin de trouver la sortie, est très impor-



L'adaptation sur Amiga n'exploite pas les capacités de la machine...



Très grande qualité de la réalisation sur l'Apple II GS.

vrer doit ainsi lutter ou éviter des ennemis aussi différents que les Tribars, trois barres de métal tournant indépendamment les unes des autres autour d'un même axe, les Missiles, les Centibeets, araignées-robots, ou encore les Wall Eyes, yeux incrustés au centre d'un cadre.

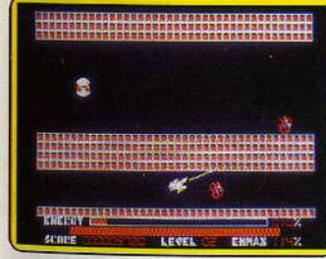
La qualité du jeu vient en partie de la beauté des décors et des créatures. En effet, l'Apple II GS n'est pas limité à 256 couleurs et peut donc choisir, parmi ses 4 096 nuances possibles, celles qui s'harmoniseront le mieux entre elles, évitant ainsi d'avoir recours à des couleurs plus contrastées, plus « criardes ». D'autre part, Thexder bénéficie d'une animation parfaite. Ainsi les monstres ne sont pas de simples objets qui se contentent de se déplacer vers le robot, sans varier.

Chacun d'entre eux possède sa propre animation : les boules tournent sur elles-mêmes avec un remarquable effet de 3-D, ou bien encore les Blademill, quatre lames fixées sur une sphère, donnent vraiment l'impression de faucher tout sur leur passage. Vous pouvez vous transformer en avion-jet ou en un robot plus classique, du genre de « Goldorak ». Lorsque vous êtes en position Jet, c'est-à-dire que vos déplacements sont plus rapides, le contact avec une paroi suffit à vous retransformer en robot, vous obligeant à courir sur le sol jusqu'à ce que vous décidiez de changer à nouveau de forme.

Le passage entre chaque salle d'un même niveau ne s'effectue pas par écrans successifs mais par un scrolling remarquablement fluide, qui se déroule au pixel près.



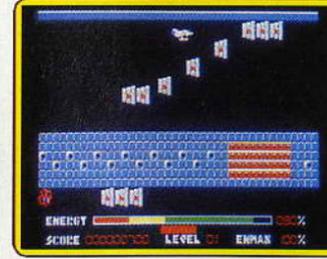
Un repaire de Tribars



Golans et Bafins sur GS.

d'action et ne s'embarrasse donc pas d'un scénario élaboré. Il s'agit, en effet, de parvenir, à travers un labyrinthe, jusqu'à l'ordinateur central, qui génère des créatures agressives, afin de le détruire. Son intérêt ne réside donc pas dans son scénario mais dans la qualité de sa réalisation.

La page de présentation accueille le joueur avec la Sonate au clair de Lune de Beethoven : les quinze



Votre Jet est menacé !

tante. On ne peut revenir à un niveau antérieur car une barrière infranchissable se met en place dès que l'on pénètre dans un nouveau niveau. Il faut traverser chaque niveau le plus rapidement possible car les différentes pièces sont peuplées de créatures plus hostiles les unes que les autres qui, se collant à vous, « aspirent » votre énergie. Le robot que vous devez manœu-



Votre robot lutte contre ses ennemis à l'aide d'un rayon laser. Mais ses tirs successifs diminuent votre niveau d'énergie et la stratégie la plus efficace consiste souvent à passer le plus rapidement possible plutôt qu'à « nettoyer » les lieux. Un champ de protection dont le contact détruit les créatures est à votre disposition mais il consomme également de l'énergie tout comme le contact avec des zones spéciales (laves en fusion, stalactites...). La documentation claire, en anglais malheureusement, fournit quelques précieux trucs ainsi que le plan des niveaux. La destruction de diverses créatures permet d'augmenter votre capital d'énergie. Certaines d'entre elles qui vous apportent de l'énergie, sont cachées à l'intérieur des murs constituant pièces, couloirs et passages. Il vous faut les découvrir afin d'en profiter ! Ce jeu est donc un must pour les amateurs de « shoot-them up » en particulier par la qualité de son environnement sonore et ses capacités graphiques. Cependant quelques points noirs viennent ternir ce tableau : tout d'abord *Thexder* est difficile, trop difficile et dépasser les premiers niveaux demande beaucoup d'entraîne-

ment. Enfin, on peut regretter que, à part certains décors originaux (cavernes, portes élaborées à franchir...), les niveaux se ressemblent beaucoup. *Thexder* est un des premiers logiciels qui offrent à l'Apple II GS ses lettres de noblesse. Il donne la preuve qu'il existe autant de différences entre la qualité d'un jeu sur Apple II GS 16 bits et un jeu sur Apple IIe/c qu'entre un Cray II et un ZX 80! (Disquette Sierra-on-Line pour Apple II GS.)

François Hermellin
 Type _____ action
 Intérêt _____ 16
 Animation _____ ★★★★★
 Graphisme _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ C

Version Amiga

La déception est grande au chargement du jeu ; les graphismes et bruitages n'exploitent pas les capacités de l'Amiga. Toutefois, l'intérêt du jeu reste intact. De profonds regrets. D.B.

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

ATARI ST

Superski

Dépaysez-vous ! Chaussez vos skis et affrontez les quatre épreuves de ce soft incroyable de réalisme. Bravo Microïds.



Prêt pour le saut ?



La chute sera dure !



Réalisation très réussie et...



...vitesse impressionnante sur PC où il ne manque que les bruitages.

Une simulation de sports d'hiver de plus direz-vous. Oui, mais celle-ci atteint un degré de réalisme qui supprime tous les autres logiciels du genre. Simulateur de ski en 3D, *Superski* comporte quatre disciplines classiques : le slalom, la descente, le slalom géant et le saut à ski. Le programme propose un mode « entraînement » ou « compétition » pour un à six joueurs. Les trois pistes proposées sont de difficulté croissante (bleu, rouge et noire). La descente est la discipline la plus simple, il faut foncer sur la piste (certains professionnels dépassent facilement les cent kilomètres à l'heure !). Pas de subtilité, poussez le joystick à fond pour accélérer le plus possible sans quitter la piste sous peine de pénalité.

L'option « dérapage » est très utile dans les virages serrés. Pour réussir le slalom et le slalom géant, vous devez obligatoirement passer entre deux portes de la même couleur. Les portes verticales sont les plus difficiles à négocier (elles sont disposées dans le sens de la pente). Le saut à ski requiert un contrôle parfait de votre skieur car il s'agit de trouver l'inclinaison idéale pour faire un saut valable et atterrir sans déséquilibre.

La version ST est une excellente réalisation, le réalisme qui se dégage des épreuves rend le jeu très agréable à pratiquer. Le skieur fait « l'œuf » pour opposer le minimum de résistance à l'air dès qu'on accélère et se relève au ralentissement. La neige « fume » sous ses skis dans les virages et les décollages occasionnés par les bosses sont très bien rendus. La vitesse du jeu est impressionnante et les sorties de piste sont fréquentes à la moindre inattention. En slalom, vous voyez distinctement les piquets se courber lors des passages du skieur. La discipline la moins convaincante est le saut à ski, on ne peut pas juger efficacement l'inclinaison du skieur qui est vu de dos. En outre, on distingue très mal les limites de la piste, ce qui empêche le joueur de se concentrer totalement sur la course. Les graphismes et l'environnement sonore sont d'excellente qualité. Pour finir, signalons également le confort que donne l'utilisation du joystick. (Disq. Microïds pour Atari ST.)

Dany Boolauck

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

Version PC

La version PC est non moins étonnante, la qualité de la réalisation présente peu de différences par rapport à celle du ST. Il n'y a certes pas de bruitage mais la piste est mieux délimitée, ce qui rend le jeu plus agréable. Graphismes et animation sont superbes. Ce logiciel mérite le détour et souhaitons que Microïds continue de nous proposer des jeux comme *Superski*. Pour amateurs du genre uniquement. (Disquettes Microïds pour PC.) D.B.

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

PIRATES!

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

SIMULATION ACTION AVENTURE



DISPONIBLE SUR: IBM PC
 AMSTRAD GPC DK (en français)
 C64
 APPLE II



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

Graphismes fins et colorés, bruitage parfait sur ST.

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



WARHAWK

Tir à gogo

Après *Thrust* et *I Ball*, *Firebird* continue de sortir sur ST les adaptations des « budgets » les plus célèbres du C 64. Celui-ci est un shoot them up à scrolling vertical assez classique. Vous survolez des planètes en affrontant des escadrilles ennemies et vous devez également éviter des nuées d'astéroïdes indestructibles. Ce que les graphismes ont gagné en qualité dans cette version, l'animation l'a perdu en rapidité. En effet, les sprites ne se déplacent pas à l'allure folle de ceux du C 64, ce qui ôte un peu de piment à l'action. En revanche, le jeu s'accompagne toujours d'un superbe thème musical, composé par Rob Hubbard, la star des programmeurs de musique anglais, à qui l'on doit les bandes sonores de bon nombre des meilleurs logiciels sur Commodore 64.

C'est un bon shoot them up qui paraîtra peut-être un peu trop facile aux rois de la gachette habitués à triompher de programmes comme *Nemesis* et autres *Zynaps*, mais les autres apprécieront ce bon jeu de tir dont les premiers niveaux se traversent sans frustration ni dépression nerveuse. (Disquette Firebird pour Atari ST.) A.H.-L.

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

SAMURAI WARRIOR

Le Japon médiéval

Dans ce programme original, dont l'action se situe dans le Japon du XVII^e siècle, vous tenez le rôle d'Usagi Yojimbo le samurai. Vous devez traverser le pays afin de sauver un ami fait prisonnier par un redoutable seigneur de la guerre.

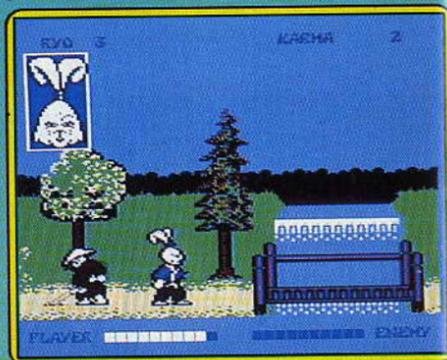
Au cours de votre progression, vous choisissez entre différents chemins : certains vous conduisent à des auberges dans lesquelles vous pouvez vous restaurer et obtenir de précieux renseignements, tan-

dis que, d'autres itinéraires vous font tomber dans des embuscades tendues par des voleurs ou des ninjas à la solde de votre ennemi.

Cette aventure, servie par de bons graphismes, est intéressante. Les combats y tiennent une place importante mais le jeu, assez riche, ne se limite pas à cela. L'élément le plus important est votre niveau de Karma et celui-ci dépend de différents facteurs : il augmente lorsque vous triomphez d'un adversaire mais aussi quand vous donnez de l'argent aux serviteurs de Bouddha et il diminue si vous attaquez des passants inoffensifs ou des animaux.

Comme dans la société japonaise de cette époque, le respect des usages est prédominant, n'oubliez pas de saluer des personnages d'un rang supérieur au vôtre. Si vous ne respectez pas toutes ces règles et que votre niveau de Karma tombe à zéro, il ne vous restera plus qu'une possibilité... vous faire Hara Kiri.

L'esprit du Japon médiéval n'a pas souvent fait l'objet de jeux, c'est dommage car ce sujet offre pourtant matière à des aventures passionnantes. *Samurai Warrior* allie



une action prenante à un dépaysement rafraîchissant. (Disquette Firebird pour Commodore 64.) A.H.-L.

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

RIMRUNNER

Hyper-actif

Aux confins de l'espace, une race d'insectoïdes s'est installée sur plusieurs planètes. Ces créatures ont placé des écrans de force pour se protéger d'une autre race particulièrement agressive. Ces boucliers protecteurs consomment d'énormes quantités d'énergie et doivent être rechargés fréquemment. Cette tâche a été confiée à une caste de guerriers qui disposent de runners, des montures reptiliennes rapides et résistantes. Ces gardiens parcourent donc inlassablement la surface de la planète en détruisant les intrus et en rechargeant les générateurs d'écrans.

Nous devons ce bon jeu d'action à l'équipe de programmeurs, de

Palace Software, qui avait conçu *Barbarian*. Nous retrouvons donc ici les graphismes et l'animation de qualité qui ont fait le succès de leur précédent programme. Les décors



ont beaux et variés et le scrolling fluide. L'action est prenante mais difficile. Dès les premiers instants de jeu, c'est l'enfer : d'étranges créatures vous attaquent de toutes parts et l'on est souvent pris sous un déluge de météorites. Dur, dur ! De plus, il faut sans cesse se déplacer pour aller réparer les générateurs qui clignotent sur le radar situé en bas de l'écran. C'est un bon programme d'action dont on peut regretter que la difficulté ne soit pas plus progressive.

Si vous n'avez peur de rien, tentez l'aventure. (Disquette Palace Software pour C 64. Annoncé également pour Amstrad, Atari ST et Amiga.) A.H.-L.

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

SIDEWINDER

Opération destruction

Voici un nouveau venu qui s'ajoute à la liste, déjà longue, des shoot them up à scrolling vertical sur 16 bits. Comme pour ses prédécesseurs, il s'agit de survoler des bases ennemies en causant le plus possible de dommages.

tout en affrontant des escadrilles de vaisseaux agressifs. Bref, cela n'est guère original et l'action se résume à tirer sur tout ce qui bouge.



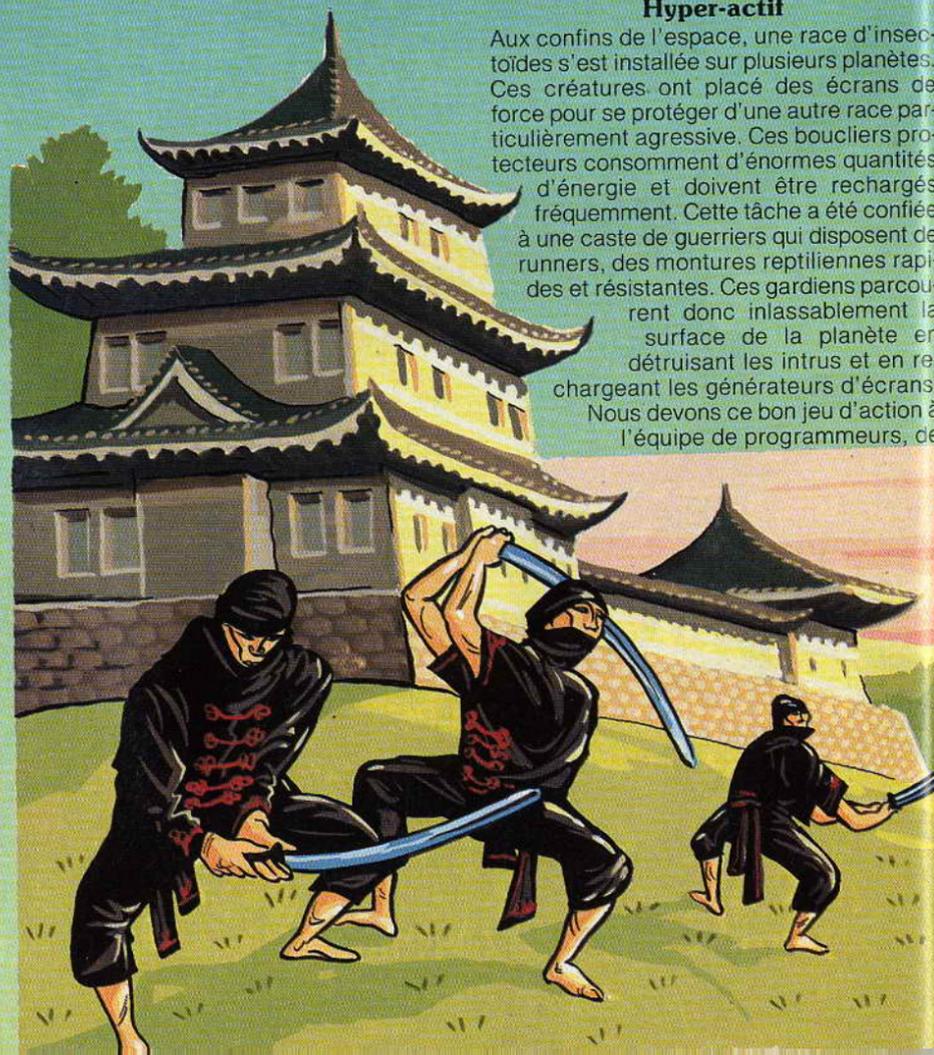
Sidewinder est un logiciel réussi et sans doute l'un des meilleurs de sa catégorie sur Amiga. Nous le devons à Mastertronic, la firme anglaise spécialisée dans le « budget », et l'excellent rapport qualité/prix en fait un achat presque indispensable. D'autant plus, qu'il est nettement supérieur à bon nombre de ses concurrents, pourtant bien plus coûteux. (Disquette Mastertronic pour Amiga.) A.H.-L.

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

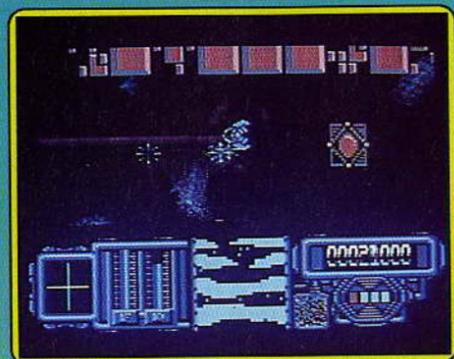
FIREFLY

Retour difficile

Après avoir exploré l'espace interplanétaire pendant de longues années à bord du *Firefly*, vous revenez enfin vers la terre. Mais vous découvrez alors que la planète a été détruite par une race extra-terrestre qui s'est installée dans le système solaire. Il ne vous reste plus qu'à venger la race humaine en vous attaquant à l'empire mécanisé qu'ils ont.



TUBES



et n'évolue guère en cours de partie. C'est un programme qui ne manque pas d'intérêt mais nous regrettons que le concept n'ait pas été mieux exploité. (Disquette Océan pour C 64) A.H.-L.

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

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

L'imagination au pouvoir

créé. Vous consultez la carte qui se présente comme une grille dont chaque case représente un secteur différent. Il faut pénétrer dans ces zones, gardées par des robots au service des envahisseurs, et détruire les quatre centres d'énergie qui se trouvent dans chacune d'entre elles. Puis, quand toutes les sources d'énergie sont annihilées, vous passez au secteur suivant. Ce premier programme de FX, le nouveau label d'Océan, nous présente un shoot them up assez original. Les graphismes et l'animation sont corrects mais l'ensemble manque un peu de profondeur. On se laisse prendre par le jeu mais on reste quand même sur sa faim car l'action est répétitive

Le programme reprend l'un des romans les plus connus de Jules Verne et l'agrément des possibilités qu'offre l'informatique au vaste champ de l'imagination. Votre but est simple : atteindre le centre de notre planète afin de prouver la bonne foi de votre collègue Otto Lidenbrock (qui prétend y être arrivé). Vous avez le choix entre quatre éminents scientifiques aux caractéristiques très différentes (un vieux savant, par exemple, ne court pas très vite !). L'originalité du programme réside principalement dans le fait que l'aventure est parsemée de jeux d'arcades et que toutes ces



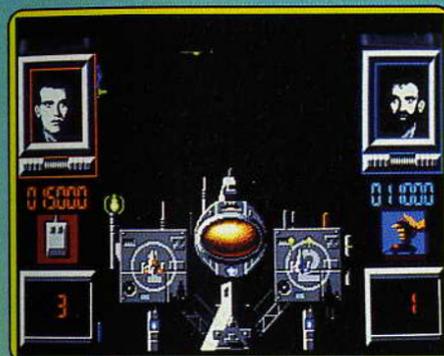
chacune des phases de jeu réclame un changement de disquette, ce qui rompt le rythme de l'aventure. Un logiciel qui a peut-être été pêché par excès d'ambition, mais qui peut néanmoins être à l'origine d'un nouveau type de jeu d'aventure. (Disquette Chip pour ST.) E.C.

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

BLACK SHADOW

Danger pour la Terre

Un gigantesque astéroïde artificiel, puissamment armé, se dirige inexorablement vers la Terre. Son but : détruire totalement notre planète. C'est compter sans votre



videntielle présence. Vous devez, en effet, aux commandes d'un vaisseau ultramoderne (une fois de plus), affronter les multiples défenses de Black Shadow (c'est le nom de l'astéroïde). Un

nombre impressionnant de projectiles et d'objets volants vous agressent sans cesse. Il faut constater que rarement tant de sprites ont été déplacés simultanément dans un jeu. En effet, de toutes parts surgissent des sphères, des disques en rotations, des vaisseaux ennemis, etc.

Le logiciel peut se jouer seul ou à deux simultanément (chaque joueur dispose d'un vaisseau). Détail original : vos tirs peuvent endommager votre comparse. Les graphismes sont fins et agréablement colorés. Les animations sont impressionnantes par leur nombre, on notera aussi la qualité du scrolling vertical. Les bruitages utilisent correctement les capacités sonores de l'Amiga. Un logiciel classique, mais bien réalisé. (Disquette CRL pour Amiga.) E.C.

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

USAS

Les mondes interdits

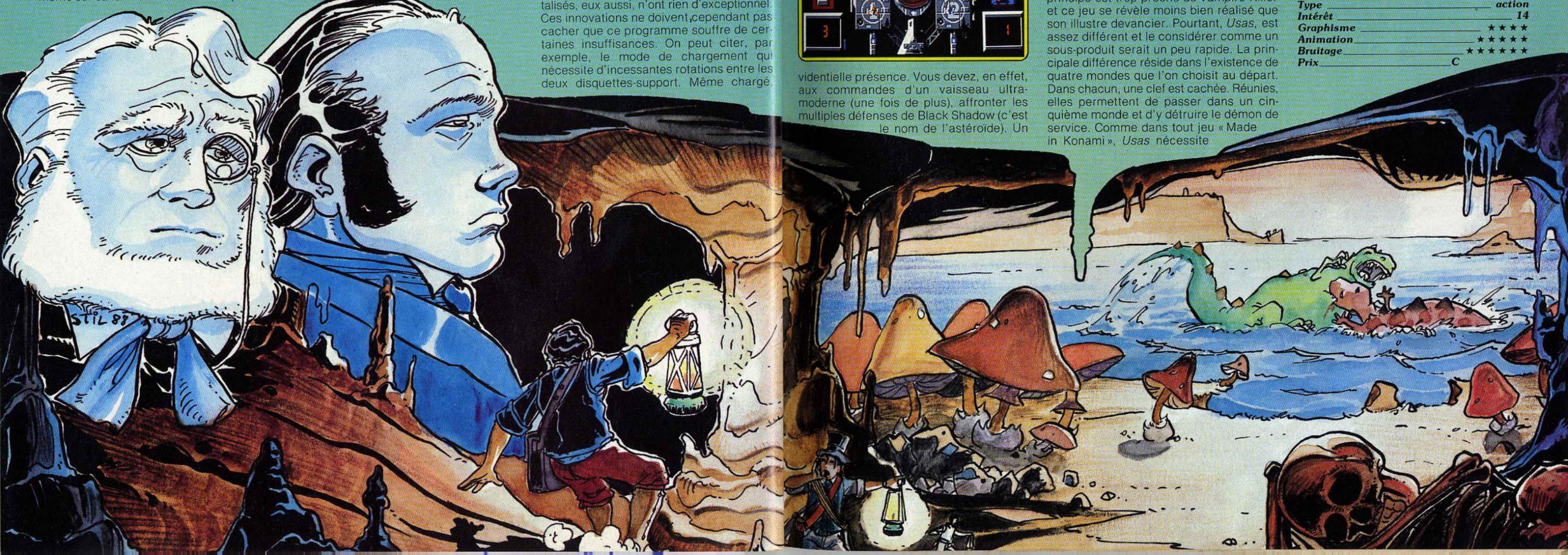
Ce programme souffre à l'évidence de l'inévitable comparaison qui vient à l'esprit dès l'apparition de la première page écran : le principe est trop proche de *Vampire Killer* et ce jeu se révèle moins bien réalisé que son illustre devancier. Pourtant, *Usas*, est assez différent et le considérer comme un sous-produit serait un peu rapide. La principale différence réside dans l'existence de quatre mondes que l'on choisit au départ. Dans chacun, une clé est cachée. Réunies, elles permettent de passer dans un cinquième monde et d'y détruire le démon de service. Comme dans tout jeu « Made in Konami », *Usas* nécessite



de longues heures avant d'en entrevoir la fin. Autre particularité : l'on ne dispose pas de plusieurs vies mais de deux personnages. L'un remplace l'autre en cas de mort violente ou de capture. D'un point de vue purement ludique, *Usas* est parfaitement satisfaisant. Mais la réalisation pêche par des couleurs ternes, des graphismes moins évolués et une animation moins réussie que dans *Vampire Killer*. En revanche, l'aspect sonore du jeu est plus que satisfaisant puisqu'un circuit SCC est présent dans la cartouche.

Un logiciel assez plaisant sans arriver à la hauteur de *Vampire Killer*. (Cartouche Konami pour MSX.) M.B.

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



TUBES



HITS 6

Compilation

Cette compilation propose des thèmes variés, mais ayant pour point commun la vitesse, l'excitation et l'efficacité. Pour exemple, on peut citer *Last Mission*, où vous incarnez une sorte de machine rampante ou volante qui doit procéder à l'extermination de toutes les créatures et objets qui gênent sa progression. Le programme n'est pas très original, mais sa réalisation, de bonne qualité (graphismes et animations réussis), ne peut que satisfaire les amateurs d'arcades rapides.

Les deux autres logiciels sont eux aussi d'un bon intérêt ludique, ainsi dans le cas de *Flash*, vous vous trouvez sur un champ de bataille où de nombreux ennemis vous agressent. Les graphismes des décors et des différentes infrastructures sont réalistes. On peut cependant regretter la trop petite taille de votre soldat. Les scrollings ont de multiples directions et donnent de bons résultats.

Dans *Atomic Driver*, vous êtes aux commandes d'un bolide qui doit traverser une ville malgré les nombreuses embûches gênant votre progression (voitures ennemies).

Le jeu est rapide, coloré et dispose d'une indéniable originalité. C'est donc là, une compilation de bon niveau qui est proposée aux amateurs de jeux de réflexes. (Disquette Loriciels pour Amstrad CPC.) E.C.

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

LES GUERRIERS

Pluie de plombs

Bien qu'elle ait pour titre « les guerriers », cette compilation ne propose qu'un seul programme directement lié à la guerre : *T.N.T.* où vous tenez le rôle d'un soldat U.S. au Viêt-nam.



Votre tâche consiste à traverser des territoires hostiles afin d'atteindre votre base. On peut jouer à deux simultanément. Autre logiciel proposé : *Prohibition*, où vous incarnez un justicier chargé d'éliminer les nombreux tueurs de la pègre embusqués dans un décor

urbain. Quant à *Altair*, il vous projette directement dans un décor spatial où, aux commandes de votre vaisseau nucléaire, vous devez détruire une base de pirates de l'espace. Les graphismes de ces logiciels sont fins et colorés (excepté *Prohibition* qui se contente de quatre couleurs). Les animations sont correctes, particulièrement en ce qui concerne les scrollings. Les bruitages sont sobres mais efficaces. (Disquette Infogrames pour ST.) E.C.

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

CONFLIT IN VIËT-NAM

Vingt ans de guerre

Délaissant pour une fois les simulations qui ont fait son succès, Microprose s'attaque ici à un wargame. Mais la qualité et le réalisme sont toujours au rendez-vous. La notice, très complète et bien documentée, ne fait pas moins de cent dix pages, en anglais hélas. En revanche, un supplément de quatre pages reprend heureusement en français les principales instructions. Quant au jeu, il propose cinq scénarios différents qui couvrent une grande partie de cet interminable conflit, de la défaite française de Diên Biên Phủ en 1952, à l'offensive Vietcong de Quang Tri en 1972. Quel que



soit la période sélectionnée, vous pouvez choisir de contrôler les forces de l'Ouest ou celles du Vietcong ou jouer à deux. Comme c'est l'usage, dans ce type de programme, les graphismes sont assez simples, mais ils sont clairs et colorés et permettent une bonne visualisation du champ de bataille. C'est un wargame assez riche, qui intègre de très nombreux paramètres. Il ne présente pas un niveau de difficulté insurmontable, mais les débutants devront quand même s'accrocher. Un programme intéressant. (Disquette Microprose pour C 64.) A.H.-L.

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

IKARI WARRIORS

Conflit en Amérique centrale

Lors d'une mission en Amérique centrale, votre avion s'écrase en pleine jungle, non loin du quartier général ennemi. Cette adaptation pour Atari ST du célèbre jeu d'arcade est prévue pour un ou deux joueurs. Armé d'une mitrailleuse, vous affrontez les troupes ennemies ainsi que des tanks et des bunkers que vous pouvez faire sauter à coups de grenades. L'ennemi, toujours très nombreux, vous noie sous un déluge de feu.



Ce premier programme d'Elite pour ST bénéficie d'une bonne réalisation : un scrolling vertical fluide et des

graphismes agréables. On peut juste regretter une certaine lenteur de l'animation qui nuit un peu à l'action.

Malgré ce défaut, les amateurs d'action se laisseront séduire par cette variante de *Commando*.

Un bon programme qui gagne à être joué à deux. (Disquette Elite pour Atari ST.) A.H.-L.

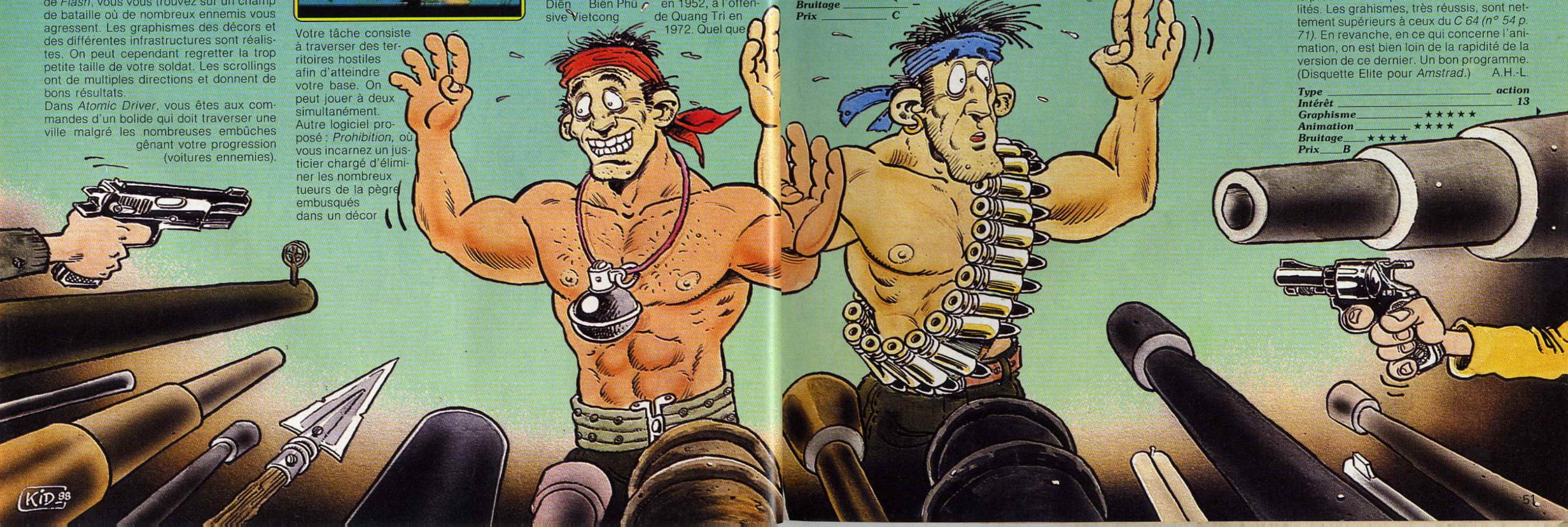
Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C



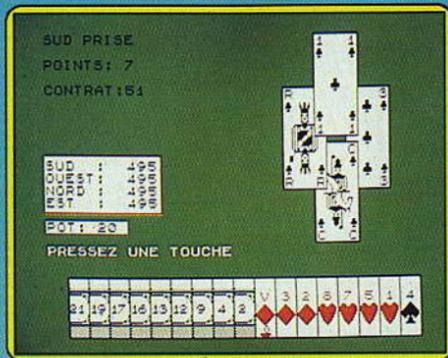
Version Amstrad

La version pour Amstrad est très proche de la précédente et présente les mêmes qualités. Les graphismes, très réussis, sont nettement supérieurs à ceux du C 64 (n° 54 p. 71). En revanche, en ce qui concerne l'animation, on est bien loin de la rapidité de la version de ce dernier. Un bon programme. (Disquette Elite pour Amstrad.) A.H.-L.

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



TUBES



DEFI AU TAROT

Convivial

S'il existe un jeu de cartes dont la convivialité ne peut-être contestée, c'est bien le Tarot. Que de nombreuses heures passées à battre les cartes, à discuter des règles pas vraiment figées : alors, on peut faire appel ou pas ? Vous l'avez compris, je suis amateur de ce jeu et c'est pourquoi une version micro ne pouvait que me satisfaire. D'autant plus que le programme de Coktel Vision s'avère fort bien réalisé et techniquement au point. Un reproche : qui me prouve que l'ordinateur ne regarde pas mes cartes ? Chuter de 60 points dès le premier tour, c'est louche non ? Plus sérieusement, je regrette que l'on ne puisse faire appel car se trouver seul contre trois autres joueurs n'est pas toujours facile. D'autre part, il arrive trop souvent que les autres passent : manque d'audace évitent. En ce qui concerne la réalisation, ce logiciel s'avère fort satisfaisant. Il est sobre mais agréable et les commandes sont fort simples. Bref, *Defi Au Tarot* est à recommander aux amateurs du genre (Disquette Coktel Vision pour TO8 et TO9.)

M.B.

Type jeu de réflexion
Intérêt 15
Graphisme ★★★★
Animation -
Bruitage -
Prix B

BATTLE VALLEY

Sauver le monde !

La situation est grave, des terroristes se sont emparés de deux missiles nucléaires. Qui va sauver le monde encore une fois ? Vous, bien sûr ! Mais le temps est compté, vous ne disposez que de trente minutes pour détruire les installations ennemies. A bord d'un tank vous partez à la recherche des camps de terroristes et des silos. Un pont endommagé vous barre parfois le chemin, vous pouvez alors le réparer en utilisant un hélicoptère.

Le paysage défile en un excellent scrolling horizontal en parallaxe qui vous permet d'aller dans les deux directions. Les graphismes sont de bonne qualité et l'animation très rapide. L'action est prenante, bien qu'un peu répétitive, et on prend du plaisir



LES PRIVÉS

Feutres, cuirs et impers

à anéantir les défenses ennemies. Ce jeu, simple et sans prétention, offre un redoutable challenge aux amateurs de shoot them up. (Cassette Rack-it pour C64.)

A.H.-L.

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

Décidément, le temps semble être aux compilations de bonne qualité. Il s'agit, dans le cas présent, de quelques-uns des meilleurs jeux d'aventure policière des deux dernières années. Vous devrez, pour résoudre les multiples intrigues, disposer de toute la sagacité d'un commissaire Maigret. Les titres proposés sont *La Formule* (vous cherchez une formule qui seule peut vous permettre de retrouver votre taille normale), *L'Héritage* (sombre histoire autour des biens de votre tante), *L'Affaire Vera Cruz* (enquête sur la mort suspecte d'une jeune femme), et, en dernier lieu, *L'Affaire Sydney*, où vous devez trouver des preuves indiscutables pour confon-



SLAPFIGHT

Les envahisseurs

dre un assassin. Les graphismes de ces logiciels sont pour l'essentiel de bonne qualité et participent activement à l'ambiance « café froid et mégots éteints ».

Animations et bruitages sont peu présents (mais qui s'en plaindrait ?). Une compilation qui s'avère être une excellente initiative. (Disquette Infogrames pour Amstrad CPC.)

E.C.

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

Dans cette adaptation du jeu d'arcade, vous survolez la planète Orac en affrontant les extra-terrestres qui l'ont envahie. Les premiers engagements sont difficiles car votre vaisseau se traîne et votre tir est peu puissant. Heureusement, des étoiles apparaissent lorsque certains ennemis sont détruits, ramassez-les et vous améliorerez ainsi les performances de votre vaisseau. Le plus urgent est d'activer à plusieurs reprises l'icône qui vous permet d'augmenter votre vitesse. Cela est vraiment efficace et vous fait éviter les tirs ennemis. Ensuite,

choisissez les armements que vous désirez, le plus efficace est celui qui vous procure des missiles qui se dirigent droit sur les cibles. Ainsi équipé, vous progressez et vous vous laissez griser par une formidable impression de puissance.

Slapfight bénéficie d'une bonne réalisation : l'animation est rapide et fluide et les décors sont très beaux. Seuls les effets sonores, qui frisent le ridicule, laissent à désirer.

C'est un jeu très prenant qui offre une action rapide et excitante. Il y a toutefois une ombre au tableau : en effet, lorsque vous êtes touché dans les niveaux supé-



rieurs, vous perdez vos équipements supplémentaires. Comme votre vaisseau se traîne à nouveau, il est particulièrement difficile de survivre aux attaques incessantes de l'ennemi et la partie se termine rapidement. Malgré ce grave défaut, *Slapfight* est un excellent shoot them up. (Disquette Imagine pour Atari ST.)

A.H.-L.

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



Version Thomson

L'adaptation de Fil pour TO8 ne peut, bien sûr, prétendre rivaliser avec la précédente sur le plan des graphismes. Mais l'action n'en est pas moins passionnante et offre un challenge de taille qui séduira les nombreux amateurs du genre. (Disquette Fil pour TO8.)

A.H.-L.

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

ST DRUM STUDIO

Boîte à rythmes

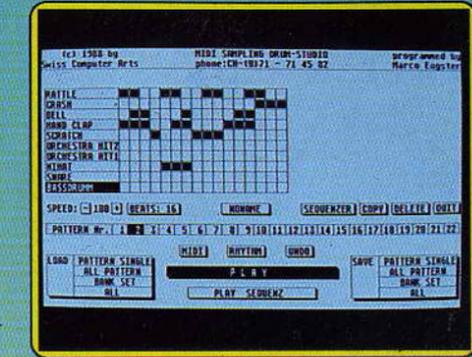
Boîte à rythmes électroniques pour Atari ST, *Drum Studio* ne se propose pas de remplacer votre batteur... Mais, tout bien considéré, il s'en faut de peu et, en cas d'absence de votre marteleur de casseroles, vous pourrez toujours exhiber votre ST qui se réjouira d'avance des sons qui sortiront de ses entrailles et ajouteront entrain et vie à vos plus célèbres compositions.

Simple et fort accessible, la création d'un rythme s'effectue en

cliquant dans une grille dont l'abscisse représente le temps et l'ordonnée les sonorités.

Notez qu'un paramétrage du temps est possible. Plus de vingt séquences coexistent en mémoire et les arranger entre elles est possible par l'intermédiaire de l'option « séquenceur ». Facilement exploitable, elle se contente de deux indications pour chaque composante du morceau final : le numéro de séquence ainsi que le nombre d'exécutions de celle-ci.

Enfin, outre la gestion des canaux Midi, signalons la présence d'un sampleur simple mais efficace qui vous permettra d'enri-



chir votre bibliothèque de sons. En conclusion, *ST Drum Studio* est relativement spartiate mais s'avère aussi souple qu'utile. On est bien loin de la véritable avalanche d'options et de commandes qui rend certains logiciels inutilisables et c'est heureux ! (Disq. Swiss Computer Arts pour Atari ST.)

M.B.

Type musique
Intérêt 14
Graphisme -
Animation -
Bruitage ★★★★
Prix C



TUBES



ROLLING THUNDER

Agent très spécial

Il s'agit pour vous (l'as des agents secrets) d'investir un complexe d'espions, afin de libérer les otages qu'ils détiennent. Vous disposez pour votre mission d'armes à feu et de munitions en quantité limitée, alors que des ennemis masqués surgissent de partout. Malheureusement, la version ST n'est qu'un pâle reflet de l'original. Bien que persiste l'intérêt ludique, l'ergonomie du programme est diminuée par une animation saccadée et lente qui casse le rythme du jeu et donne à notre personnage une trop grande inertie dans ses mouvements. Les bruitages sont de qualité médiocre (les coups de feu font un bruit de chasse d'eau). Malgré tous ces griefs, ce programme amuse, grâce à la variété de ses décors et la multiplicité des dangers. (Disquette US Gold pour Atari ST). E.C.

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



Version Amiga

Les graphismes de cette version sont identiques à ceux proposés sur ST et les animations souffrent, elles aussi, des mêmes problèmes (scrolling horizontal souffreteux). Seuls les bruitages donnent de meilleurs résultats que ceux de la version ST. (Disquette US Gold pour Amiga.) E.C.

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

Pas d'accord

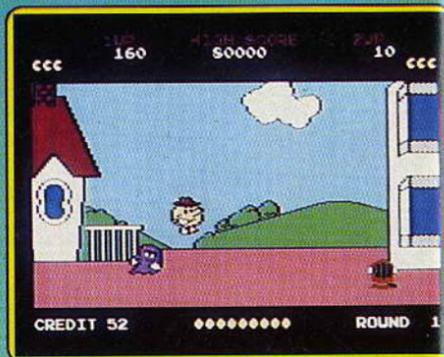
Effectivement, la réalisation de ce programme est bâclée. En revanche, l'intérêt de jeu est au rendez-vous et l'action, tout aussi passionnante que dans l'original. Contrairement à Eric, je pense que le personnage se contrôle très bien. Si l'on s'en donne la peine, on parvient, sans trop d'efforts, jusqu'au quatrième niveau. Ensuite il faut s'accrocher car les ennemis deviennent vraiment redoutables. C'est un jeu très prenant. A.H.-L.

PAC LAND

Au pays de Pac Man

Cette adaptation d'un jeu d'arcade à succès met en scène Pac Man, le plus célèbre héros de l'histoire du jeu vidéo. Muni de jambes pour l'occasion, notre glouton déserte ses labyrinthes pour partir à la recherche du pays des fées. Son voyage le mène à travers villes et forêts, il doit ensuite franchir des précipices en sautant sur des troncs d'arbres mobiles pour enfin traverser un désert. Au bout du voyage, la reine lui offre des bottes qui lui permettent de voler pendant le chemin de retour. Mais il ne saurait y avoir

d'aventures de Pac Man sans ses ennemis de toujours, les quatre fantômes qui ont juré sa perte. Ceux-ci feront tout pour l'empêcher de remplir sa mission. A bord de voitures ou bien d'avions, ils le traquent sans pitié. Servi par de jolis graphismes et une anima-



tion rapide et fluide, ce programme est très distrayant. La musique, quant à elle, est entraînante mais devient quelque peu agaçante à la longue. Pac Land est un jeu simple et dynamique qui a su conserver les qualités qui ont fait son succès dans les salles d'arcade. (Disquette Quicksilver pour C 64. Annoncé pour Spectrum, Amstrad, MSX, Atari ST et Amiga.) A.H.-L.

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

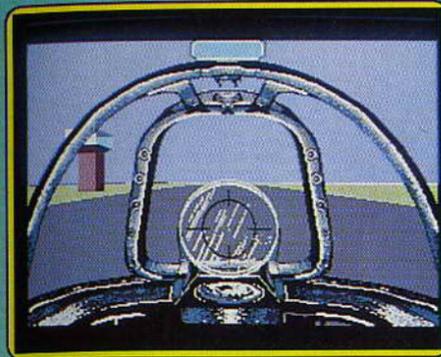
SPITFIRE 40

Combats aériens

A voir l'étroitesse du cockpit du légendaire Spitfire, l'avion qui a sauvé la blonde Albionne, on imagine ai-



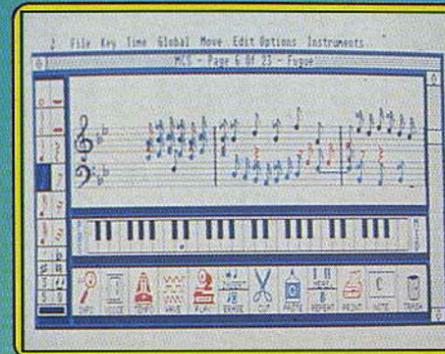
sément l'inconfort que ressentent les as de la prestigieuse Royal Air Force. Spitfire 40 vous propose de prendre place à bord de ce chasseur de la dernière Guerre mondiale afin de goûter — à votre tour — aux doux frissons du combat aérien rapproché. Le programme comprend une option « simu-



lation » pour vous initier aux rudiments du pilotage et une option « combat » où vous affrontez des chasseurs ou des bombardiers allemands. On maîtrise l'avion après quelques tentatives, sa maniabilité est telle que tonneaux et loopings paraissent de simples formalités. Comme dans toute bonne simulation, l'atterrissage constitue la partie la plus délicate du jeu. Les missions débutent invariablement par un décollage, un raid et, obligatoirement, un atterrissage si vous tenez à ce que vos performances soient validées.

Une carte de l'Angleterre ainsi qu'une option « zoom » facilitent la recherche de vos objectifs. Une parfaite maîtrise de votre engin est nécessaire avant de tenter le mode « combat », travaillez surtout les virages serrés. Sans être enthousiasmant ni rébarbatif, Spitfire 40 a le mérite d'être un logiciel correctement réalisé. Les graphismes et l'animation rappellent un peu ceux de Flight Simulator II. Le bruitage est tout juste satisfaisant. Signalons également la traduction médiocre qui sert de documentation. Pour les fans de coucous uniquement. (Disquette Mirrorsoft pour Atari ST.) D.B.

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



MUSIC CONSTRUCTION SET

La ronde des croches

Deluxe Music Construction Set sur Amiga (voir Tilt n° 53, page 48) et Music Construction Set sur Atari ST sont très proches dans leur principe, mais diffèrent par leur présentation et leurs performances sonores, étroitement dépendantes de celles de la machine. L'Amiga est avantagé sur ce point puisqu'il possède quatre voies sonores, contre trois pour le ST, avec des possibilités de génération de timbres plus étendues. Music Construction Set est un séquenceur trois voies qui peut piloter soit le processeur sonore du ST (le même que celui de l'Amstrad CPC), soit des instruments MIDI. Il est regrettable que le logiciel ne permette pas d'utiliser plus de trois voies indépendantes lorsqu'il est utilisé conjointement à des instruments MIDI, les limitations du processeur sonore n'intervenant pas dans ce cas.

Le cœur du programme est constitué par l'éditeur de partitions. Une palette de symboles propose différentes figures rythmiques (rondes, croches, silences, etc.) que l'on sélectionne avec le curseur. La note elle-même peut être saisie de trois manières différentes : par pointage avec le curseur d'une position sur la partition ou d'une touche sur le petit clavier représenté à l'écran, ou encore à partir d'un clavier MIDI connecté à l'ordinateur. Dans ce dernier cas, le programme ne prend en compte que la hauteur de la note, sa durée devant être sélectionnée à l'aide du curseur, ce qui interdit la saisie en temps réel (une possibilité qu'offrent pourtant des programmes tournant sur C 64 !).

L'autre gros défaut du logiciel tient à la représentation des séquences, confondues sur une même portée. L'utilisation de couleurs différentes pour distinguer les notes de chaque séquence ne suffit pas à dissiper la confusion des partitions créées avec le logiciel. Music Construction Set permet par ailleurs de modifier les sonorités émises par le processeur sonore du ST ou d'en créer de nouvelles. Il est clair que la vocation première de ce programme n'est pas de piloter des instruments MIDI, mais d'utiliser les ressources propres à la machine. (Disquette Electronic Arts pour Atari ST. Notice en anglais) J.-P.D.

Type	création musicale
Intérêt	13
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C



TUBES



KIKSTART II

Motocross

Ce programme de motocross propose vingt-quatre parcours différents. Chacun d'eux se compose d'une redoutable succession d'obstacles qui demande beaucoup d'adresse et de précision. La course est vue de côté, sur deux écrans placés l'un au-dessus de l'autre. Vous concourez sur celui du haut, l'autre étant réservé à un second joueur ou à l'ordinateur. Les obstacles sont variés, à vous de découvrir la bonne méthode pour les franchir. Certains doivent être passés lentement et d'autres rapidement, il est très utile à cet effet d'étudier attentivement la technique employée par l'ordinateur. Lorsque vous tombez de votre moto, ce qui est très fréquent lors des premières parties, le paysage défile jusqu'au prochain endroit d'où vous pourrez redémarrer tandis que le temps s'écoule deux fois plus vite sur votre compteur. Les graphismes sont agréables et colorés, l'animation précise et la course s'accompagne d'un thème musical entraînant. Les nombreux par-

cours et les problèmes qu'ils posent vous offrent un challenge de taille et il vous faudra bien des efforts pour en venir à bout. De plus, un éditeur vous permet de construire vos propres circuits.

C'est un programme bien conçu qui passionnera les amateurs de précision. (Disquette Mastertronic pour Amiga.) A.H.-L.

Type	_____	sport
Intérêt	_____	14
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	B

FERRARI FORMULA 1

Compétition automobile

Après la préversion (voir les préviews du n° 53), voici la version définitive de cette superbe simulation de formule 1 d'Electronic Arts qui est différente, en de nombreux points de la précédente. Par exemple, votre véhicule n'est plus indestructible et il faut maintenant prendre garde à éviter les collisions. C'est une simulation riche et complète qui a, visiblement, nécessité des mois de travail à l'éditeur qui reste à la hauteur de sa réputation de qualité. Aucun aspect de la course n'est laissé de côté et il est possible de modifier toutes les caractéristiques de votre Ferrari avant de constater l'effet produit sur la piste. Trois niveaux de difficulté vous sont proposés : formule un, deux ou trois. Cette dernière option est conseillée aux débutants car les problèmes techniques seront alors pris en charge par l'ordinateur.

Les graphismes sont d'excellente qualité, l'animation réussie et la bande sonore assez réaliste. *Ferrari Formula 1* est un programme qui fera date et qui réjouira pendant longtemps tous ceux qui s'intéressent vraiment à la compétition automobile.

En revanche, si vous aimez l'arcade, et que



vous recherchez un jeu comme *Pole Position* ou *Outrun*, vous serez déçu par la complexité de ce logiciel et la course ne vous paraîtra par très excitante. Ce programme est la simulation de Formule un et il sera très difficile de faire mieux. (Disquette Electronic Arts pour Amiga.) A.H.-L.

Type	_____	simulation sportive
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	C

Pas d'accord !

La version finale ne m'a pas convaincu. Certes la séquence de mise au point de la voiture est excellente mais la course proprement dite ne m'accroche toujours pas pour les raisons déjà citées dans la rubrique Tubes de *Tilt* n° 53. D.B.

THE GAMES

Sports d'hiver

Epyx marque à sa manière les jeux Olympiques d'hiver de Calgary. *The Games* n'est ni plus ni moins qu'un *Winter Games* remis au goût du jour. Toujours fidèle à son principe, Epyx mise sur le réalisme des gestes et attitudes du personnage dans les différentes épreuves.

Sept disciplines sont au menu dont la luge individuelle, le patinage artistique, le saut à ski et le ski de fond. Le ski de descente nous a particulièrement plu ; le joueur voit la piste défiler sous ses yeux et doit pas-

ser entre des bornes. La vitesse est telle qu'une connaissance du parcours est nécessaire afin de réaliser un bon score. Un petit plus pour le patinage artistique où le joueur doit réussir ses figures et les exécuter en harmonie avec la musique d'accompagnement. La séquence la moins réussie est



sans aucun doute celle de la luge individuelle, on n'accroche pas à cette discipline où l'interaction n'est pas très évidente. Dans l'ensemble, les graphismes, l'animation et le bruitage sont très corrects.

Notons que ce logiciel a été réalisé grâce aux suggestions de l'équipe olympique américaine. Un programme qui remplit donc pleinement son contrat. Cela dit, il ne provoquera tout de même pas d'émeutes dans les boutiques car ce type de jeu trouve difficilement un second souffle. (Disquette Epyx pour C 64.) D.B.

Type	_____	action
Intérêt	_____	14
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	n.c.

WE ARE THE CHAMPIONS

Toujours plus fort

Voici une excellente compilation composée de titres récents et de qualité. On notera le désormais mythique *Barbarian* de Palace Software et le non moins fameux *Supersprint*. Si vous êtes intéressé par les combats de rue, *Rénégade* constitue un excellent substitut qui vous évitera arrestations et toute autre tracasserie. Les arts martiaux



(forme de lutte beaucoup plus noble) vous sont aussi proposés. De manière générale, tous les logiciels regroupés ici sont d'un haut intérêt ludique et dotés de graphismes et d'animations exceptionnelles (superbes décapitations dans *Barbarian*). Les bruitages donnent, pour l'essentiel, de bons résultats. Une compilation de haut niveau qui s'avère indispensable. (Cassette Océan pour Amstrad CPC.) E.C.

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

STRIKE FLEET

Bataille navale

Différentes simulations sorties récemment vous permettent de prendre le contrôle d'un navire de guerre. Dans celle-ci, c'est une flotte entière qui est mise à votre disposition pour remplir l'une des dix missions qui vous sont proposées. Celles-ci se passent de nos jours sur les points chauds du globe : il s'agit de défendre les Falklands attaqués par la marine argentine, d'escorter des tankers dans le détroit d'Hormuz ou bien d'affronter la flotte soviétique dans l'Atlantique. Il faut tout d'abord composer votre escadre d'intervention en fonction de la mission sélectionnée et de choisir entre les nombreux navires disponibles qui sont équipés de différents types de missiles, de canons ou de torpilles et dont certains transportent même des hélicoptères de combat. Puis, après avoir sélectionné le vaisseau amiral à partir duquel vous dirigerez votre flotte, vous prenez la mer. En cours de route, vous pouvez contrôler le navire de votre choix et passer de l'un à l'autre quand vous le désirez.

Cette excellente simulation a été réalisée par Lucasfilm, la firme américaine qui a produit, entre autres, les films de la série de « Star Wars » et dont la politique consiste à miser sur la qualité. Elle produit un ou deux programmes chaque année, qui sont toujours d'un très bon niveau de qualité. La réalisation, très soignée, vient renforcer le grand réalisme des situations. L'action est passionnante et variée et il ne s'agit pas, comme

dans beaucoup d'autres logiciels de ce type, de ne penser qu'à détruire l'ennemi. Il faut élaborer de subtiles stratégies comme, par exemple, lors de l'escorte des tankers dans le détroit d'Hormuz où il faut éviter absolument de tirer le premier et doser la riposte aux attaques ennemies



pour ne pas provoquer une escalade du conflit. Ce programme, très complet, se place parmi les meilleures simulations guerrières disponibles. Indispensable pour tous les amateurs du genre. (Disquette Electronic Arts pour C 64.) A.H.-L.

Type	_____	simulation
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B

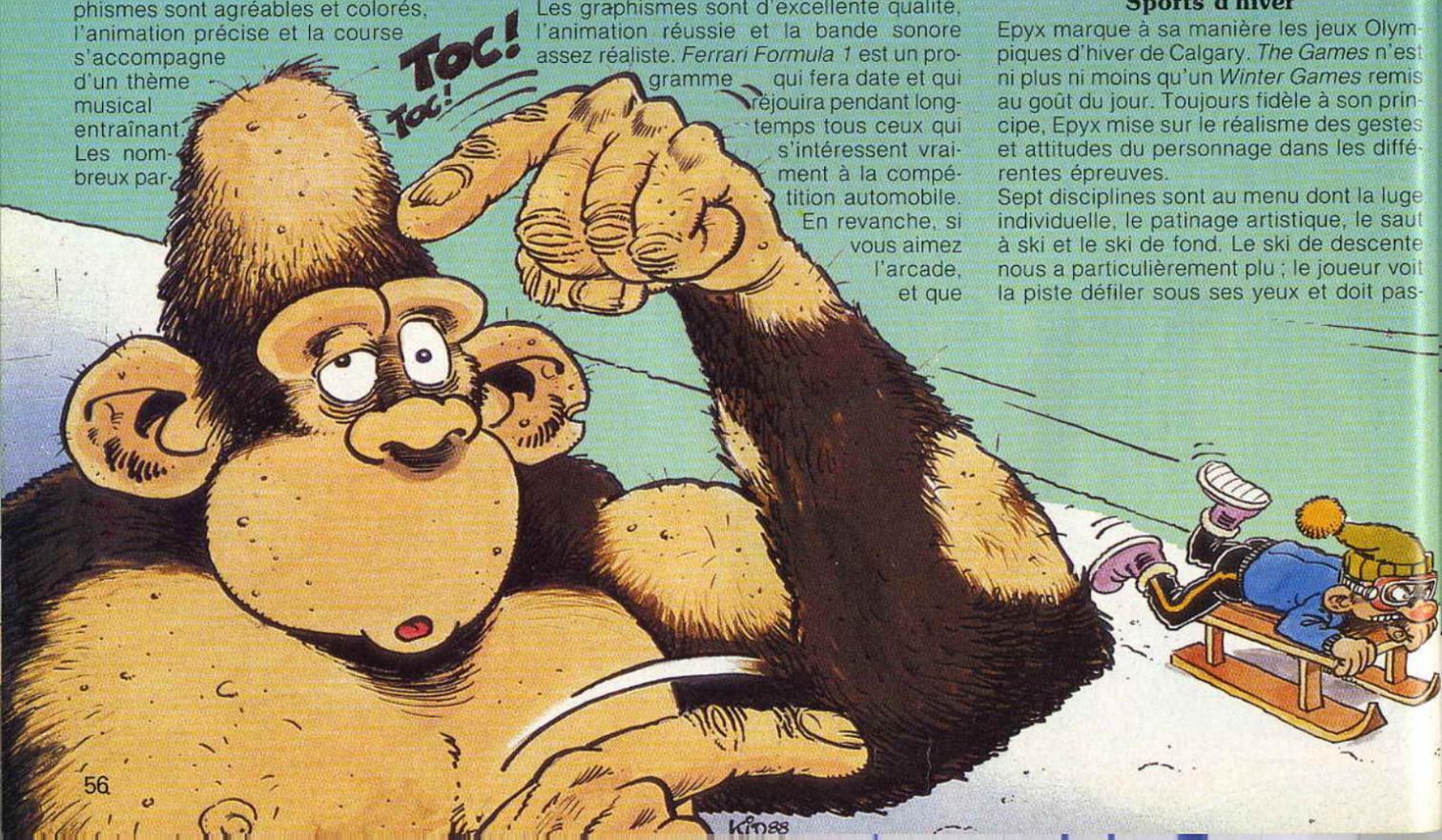


MACH 3

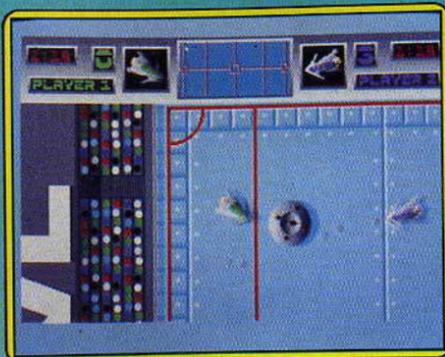
Kidnapping

Votre fiancée a été enlevée par un dépravé du nom de Sfax. Votre seul but est de l'arracher des griffes du « mutant de l'espace ». Pour ce faire, vous devez affronter les hordes du kidnappeur avec un vaisseau ultramoderne. Cette version est exactement la même que celle du ST. (Voir *Tilt* 50, p. 66). Ce qui est vraiment dommage, car les capacités de l'Amiga laissent espérer un soft grandiose. (Disquette Loriciels pour Amiga.) E.C.

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



TUBES



BLASTABALL

Sport spatial

Ce programme original vous propose une singulière compétition : sur un vaste terrain deux adversaires disposent d'un vaisseau spatial avec lequel ils tirent sur un palet afin de l'amener dans les buts adverses. Quand vous y parvenez vous marquez deux points et un seul si vous atteignez la ligne du fond de terrain. Celui-ci défile en un scrolling multidirectionnel qui suit le palet. Heureusement, un radar situé en haut de l'écran, vous permet de le visualiser, ce qui est très utile lorsque votre adversaire s'est emparé de la balle et qu'il s'éloigne de vous. C'est un jeu intéressant qui gagne beaucoup à être joué à deux car, même dans les niveaux faciles, l'ordinateur est un redoutable adversaire. Le principe est très simple, mais il faut s'accrocher car le mode de contrôle de votre vaisseau est assez difficile à maîtriser lors des premières parties. La réalisation est honnête, sans être très spectaculaire, mais convient tout à fait à ce type de programme. Les graphismes sont simples et clairs et le scrolling fluide. En revanche, la bande sonore n'est guère convaincante. Blastaball sort de l'ordinaire. Très amusant pour deux joueurs. (Disquette Mastertronic pour Amiga) A.H.L.

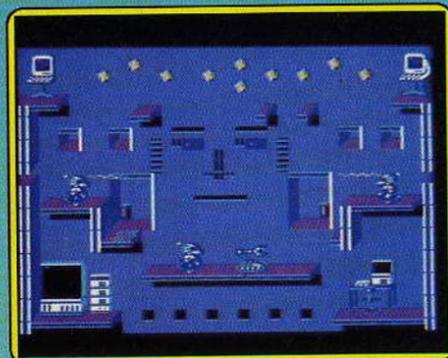
Type	_____	sport
Intérêt	_____	12
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B

IMPOSSIBLE MISSION II

L'aventure continue

Après deux ans d'attente, voici enfin la suite d'Impossible Mission. L'agent secret 4125 repart au combat contre son vieil adversaire Elvin, le savant fou. Celui-ci s'est installé dans un nouveau repaire qui se compose de huit tours disposées autour d'une unité centrale de laquelle il s'apprête à lancer une vague de missiles qui détruira le monde. 4125 dispose d'un temps limité pour explorer les nombreuses pièces de chaque tour et pour y découvrir les codes d'accès qui permettent de passer à la suivante. Chacune d'entre elles contient également un coffre qu'il faut ouvrir pour

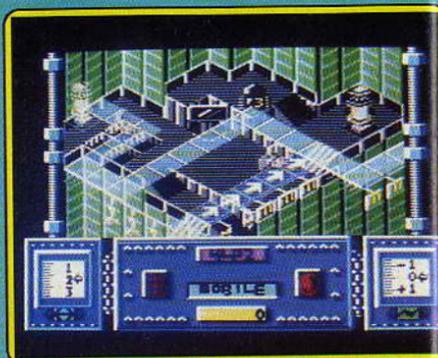
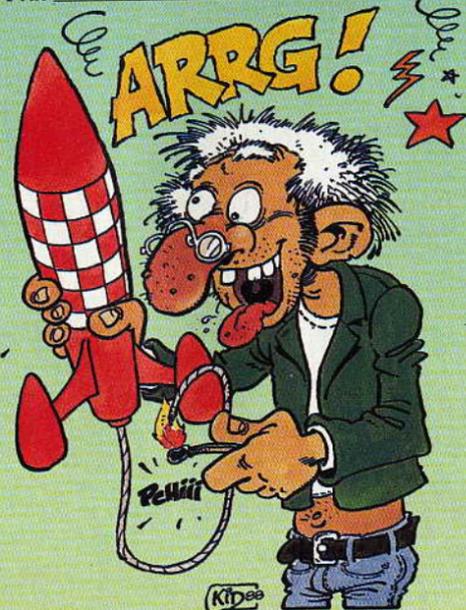
s'emparer d'une séquence musicale. Lorsqu'elles sont toutes en sa possession, il doit les assembler de manière à former une mélodie qui lui permettra d'accéder à l'unité centrale pour reprogrammer l'ordinateur de lancement de missiles. Ce jeu difficile porte bien son nom car la



mission est encore plus impossible que la précédente, ce qui n'est pas peu dire. Chaque salle pose de redoutables problèmes et il faut sauter avec précision au-dessus du vide tout en évitant de nombreux robots, tous plus dangereux les uns que les autres. C'est un programme bien réalisé qui présente des graphismes améliorés par rapport à la version précédente. Mais, malgré quelques variantes, il n'offre pas de grandes innovations. C'est un logiciel qui se situe entre arcade/aventure et jeu de plates-formes.

Si vous aimez le genre et si vous disposez de pas mal de temps devant vous, tentez donc l'aventure. Mais sachez qu'il vous faudra énormément d'habileté et de persévérance pour en venir à bout. (Disquette Epyx pour C 64) A.H.L.

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



MAGNETRON

Robot KLP-2

Huit satellites commandés par robots sont en orbite autour de la planète Quartech. Ils fournissent l'énergie nécessaire aux canons à faisceaux déséquilibrant ainsi toute cette partie de la galaxie. Pour mettre hors d'état de nuire la source d'approvisionnement des canons, vous disposez d'un robot sophistiqué répondant au nom de KLP-2. Votre mission est simple : désactiver les quatre réacteurs sur chacune des huit stations en orbite. Ces réacteurs sont gardés par seize robots-sentinelles qui peuvent être détruits ou abordés.

Votre robot peut, en abordant un ennemi utiliser un des éléments de celui-ci afin d'en faire une réplique disposant des mêmes pouvoirs. Selon le type de robot ennemi l'abordage est plus ou moins difficile d'autant plus que ces derniers peuvent aussi vous tirer dessus. Si vous parvenez à avoir accès à une plaque d'entrée d'un réacteur, vous devez suivre toute une procédure pour réussir à l'arrêter (manipulation de barres combustibles, de barres de commande).

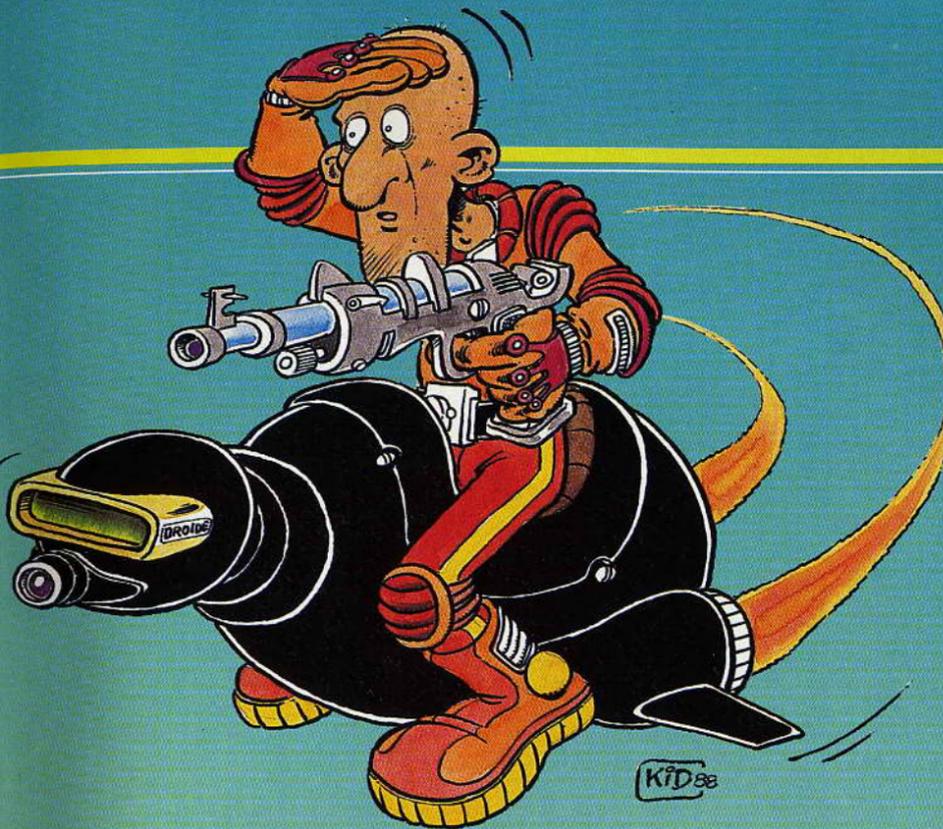
Les graphismes sont corrects et proposent un 3D convaincant, le tout sur fond étoilé. Les animations sont efficaces et réalistes (beaux effets d'inertie). Les bruitages et la musique achèveront de convaincre les sceptiques. Bien que l'ambiance générale soit d'une tonalité froide et guerrière, le logiciel est attrayant. (Cassette Firebird pour C 64.) E.C.

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

HIGH FRONTIER

Défense par satellites

Le propos de ce wargame est la construction et l'utilisation de satellites de défense destinés à protéger le territoire des U.S.A. des missiles soviétiques. Dans un premier temps, vous affectez une certaine quantité d'hommes et d'argent à la réalisation des satellites désirés (parmi six). Pendant qu'ils se construisent, vous assignez des



facteurs de priorité dans les différents domaines d'espionnage et interprétez les chiffres fournis. Une fois les satellites prêts (ce qui demande du temps et un investissement constant en argent et en hommes), il faut les lancer. A intervalles réguliers, vous aurez un coup de fil du Président. Répondez-y car vos réponses serviront à sa décision de vous attribuer une aide supplémentaire et surtout pour connaître les codes d'armement et de désarmement des



missiles. Dès que vous serez en possession du code, armez tous vos missiles. Des rapports réguliers vous informeront de la situation des troupes soviétiques. Une fois leurs missiles lancés, vous pouvez laisser faire les ordinateurs ou prendre la main dans un mini-jeu d'arcade.

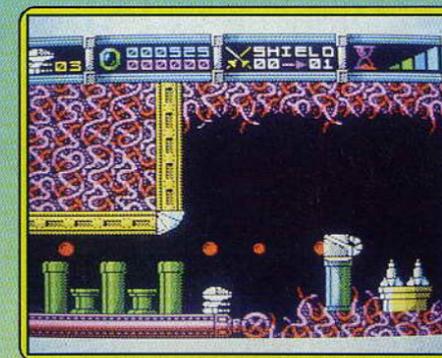
Une bonne initiation aux wargames, d'utilisation très facile grâce aux icônes et au joystick mais un peu trop répétitive. (K7 Activision, pour Spectrum.) J.H.

Type	_____	wargame
Intérêt	_____	14
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★
Bruitage	_____	★
Prix	_____	B

CYBERNOID

Gare aux pirates

Les dépôts de la fédération ont été pillés par des pirates. Aux commandes de votre droïde, vous tentez de les récupérer en un temps limité. Mais les pirates ont activé tous leurs systèmes de protection que vous devez éviter, ainsi que les pirates eux-mêmes. Vous disposez de cinq armes que vous permuttez à loisir. Les bombes servent au tir simple. Les mines, bien placées, arrê-



teront les vaisseaux pirates. Le bouclier de défense rend votre droïde invisible temporairement. Les bombes rebondissantes détruisent tout sur leur passage. Enfin les chercheurs sont auto-guidés vers leur cible. Selon les obstacles, il faut choisir l'une ou l'autre de ces armes, car seul un choix judicieux vous permet d'aller plus loin. Ne les gaspillez pas car leur nombre est limité et elles ne s'acquiescent pas facilement. Certains obstacles ne peuvent être franchis que par une trajectoire particulièrement précise.

Les graphismes sont jolis et l'animation très fluide. Une agréable petite musique présente le jeu et se poursuit tout au long du jeu, complétée par des bruitages efficaces.

Un bon jeu d'action, difficile et varié. (K7 Hewson pour Spectrum) J.H.

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



Version Commodore

Un cocktail d'explosions qui tire un profit maximum des possibilités graphiques et sonores de la machine ! Le jeu est fort semblable à celui de la version Spectrum. La découverte de ce très classique labyrinthe pourra pourtant décevoir les amateurs de sensations nouvelles. Les autres seront comblés... (K7 Hewson pour C 64) O.H.

Type	_____	action-labyrinthe
Intérêt	_____	14
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	B



Version Amstrad CPC

Une copie conforme à la version C 64, mis à part deux subtiles nuances : les bruitages offerts par le CPC sont de moindre qualité et le graphisme semble ici plus précis car moins « fouillé » que celui mis en place sur Commodore, ce qui favorise en fait la progression et la reconnaissance des adversaires. Un programme classique mais convaincant. (K7 Hewson pour Amstrad CPC) O.H.

Type	_____	action-labyrinthe
Intérêt	_____	14
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	B

TUBES



GABRIELLE

L'archange

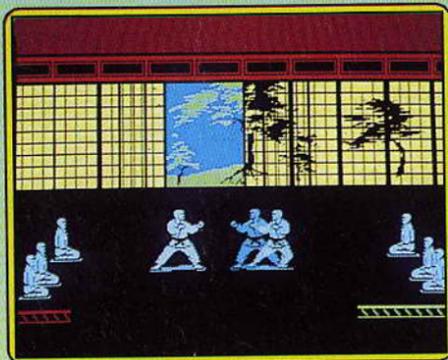
An 3001, ravagée par l'holocauste nucléaire, la Terre n'est plus. Le jugement dernier oblige le Créateur à envoyer les hommes en enfer. Mille ans plus tard, l'ange Gabriel vient sauver les âmes repenties. Ce scénario, très moraliste, n'est qu'un prétexte pour mettre en scène un personnage ailé armé de sabres dans un classique jeu de plates-formes. L'enfer y est au goût du jour car il est gardé par des... robots ! Ne cherchez pas les humains, il n'y en a pas ! En fait, vous explorez des mondes parsemés d'objets très utiles. Certains vous permettent d'obtenir des vies supplémentaires comme les fioles et les robots UBI, d'autres vous aident à détruire les robots présents à l'écran (les cœurs et les croix). Le passage vers le deuxième monde nécessite l'usage d'une clé et d'un détonateur. Graphismes, bruitages et animation sont satisfaisants. *Gabrielle*, sans être original est un sympathique shoot them up qui... tire son épingle du jeu. (Disquette UBI Soft pour Amstrad.)

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

LES ATHLÈTES

Citius, altius, fortius

A quelques semaines des jeux Olympiques, voici un package constitué de jeux plus ou moins en rapport avec la grande manifes-



tation sportive de Séoul. Parmi les sports proposés, on peut compter un programme de karaté, une course de voitures (pas très olympique n'est-ce pas ?), un jeu de football et surtout de l'athlétisme (100 mètres, saut en longueur, 400 mètres, saut en longueur, etc.).

Les graphismes sont à l'image des précédentes productions pour cette machine, c'est-à-dire pauvres en couleurs, avec quelques accents naïfs (les acteurs sont souvent réduits à leur plus simple expression). Les animations donnent dans l'ensemble de meilleurs résultats (rapides et, en général, fluides).

Les bruitages comme d'habitude sont simples. Un ensemble de logiciels moyens,



mais qui, compte tenu de la machine, peuvent donner satisfaction. (Disquette Infogrames pour TO 8, TO 9, TO 9 +.) E.C.

Type	simulation sportive
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

GUTZ

Le labyrinthe

La surface de cette planète est encombrée de roches volcaniques qui forment un complexe labyrinthe. Armé d'un étrange pulvérisateur, votre personnage se lance dans les galeries pour tout de suite se heurter à de très nombreux adversaires...

Gutz tire tout son intérêt de la précision de son décor, un paysage peu varié mais précis, et du réalisme de son animation. La



stratégie veut, quant à elle, que l'on récupère des projectiles afin de tirer sur l'ennemi. Plus facile à dire qu'à faire ! Soutenue enfin par des bruitages classiques mais convaincants, cette mission aurait, à coup sûr, supporté un scénario plus complexe ! Seule la vitalité de l'action séduira en fait les passionnés. (K7 Ocean pour C 64.)

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

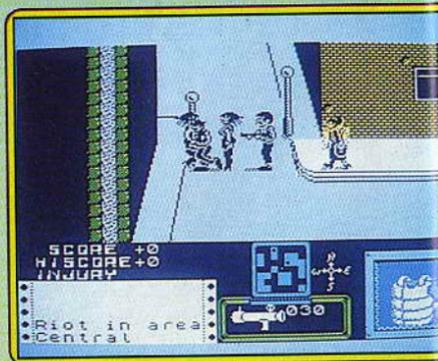
TEN GREAT GAMES II

Tous azimuts

Gremlin nous gratifie d'une nouvelle compilation qui ne manquera pas d'intéresser plus d'un. Dix jeux sont proposés, couvrant de nombreux domaines : arts martiaux avec *Samourai Trilogy*, aventure-action pour *Death Wish III*, *Jack the Nipper II*, *Basil the Great Mouse Detective*, *Mask*, *Thing Bounces Back* ou *Auf Widersehen Monty*, action-stratégie dans *Convoy Raider* et *The Final Matrix* ou encore action pure dans *The Duct*.

Ces jeux jouissent quasiment tous de graphismes et d'animation corrects ou bons et certains bénéficient d'une version 128K aux bruitages améliorés. *The Duct* seul ne vaut pas grand-chose. Une intéressante compilation. (K7 Gremlin pour Spectrum.) J.H.

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



BUBBLE BOBBLE

Bulles à gogo

L'adaptation de ce hit des jeux sur Amiga, est parfaite en tout point. Vous contrôlez un petit brontosaurus au travers d'un dédale de galeries peuplées de monstres agressifs. Chaque tableau recèle d'innombrables monstres et surprises qui font de ce jeu l'un des plus attrayants de sa génération. Pour les défaire, vous pouvez projeter des bulles qui les retiennent prisonniers.

Les graphismes et les animations sont charmants, du même niveau que ceux de la version ST. Les bruitages et l'accompagnement musical profitent pleinement des meilleures capacités sonores de la machine et à ce titre font de cette adaptation la meilleure de toutes. Le programme se joue seul ou à deux simultanément. Un jeu rafraîchissant. (Disquette Firebird pour Amiga.) E.C.

Type	action/stratégie
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C



TOP 10 COLLECTION

Du coq-à-l'âne

Un ensemble de dix programmes aux thèmes très divers. Le joueur passe de l'ambiance angoissante d'une mission secrète (*Saboteur*), aux paysages extraterrestres de *Critical Mass*, ou aux commandes d'un bolide à la poursuite de trafiquants de drogue (*Turbo Esprit*).

Il est toujours difficile de donner une appréciation globale d'une compilation (des titres

aux qualités hétérogènes peuvent s'y trouver), mais dans le cas présent, les graphismes des différents logiciels n'ont rien d'exceptionnel (excepté, peut-être les superbes effets en perspectives de *Critical Mass*), mais ils remplissent néanmoins bien leur office. Les animations donnent des résultats convaincants (particulièrement réalistes dans le cas de *Combat Lynx*). En ce qui concerne les bruitages et musiques, le C 64 fait une fois de plus merveille. Une bonne compilation. (Cassette Océan pour C 64/128.) E.C.

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

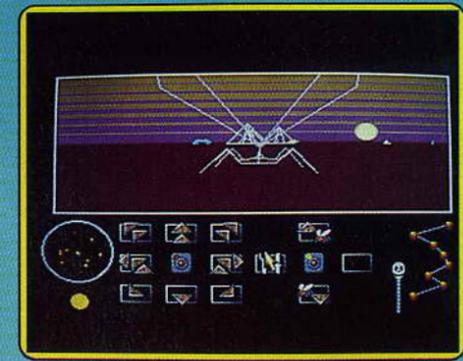
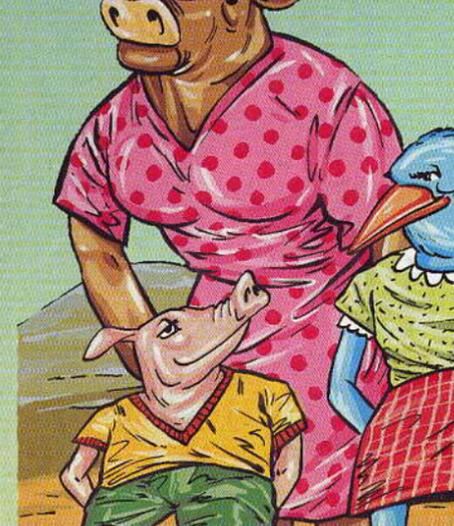
Version Amstrad CPC

La version CPC reprend les mêmes programmes. Les machines étant radicale-



ment différentes, les graphismes de cette version ont une tonalité différente (plus fins mais moins colorés dans le cas de *Critical Mass*). Les animations sont un ton en dessous de la version C 64, mais donnent néanmoins de bons résultats. Les bruitages sont le point le plus faible de cette compilation : le CPC ne peut concurrencer le C 64 dans ce domaine. (K7 Océan pour CPC.) E.C.

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



ECO

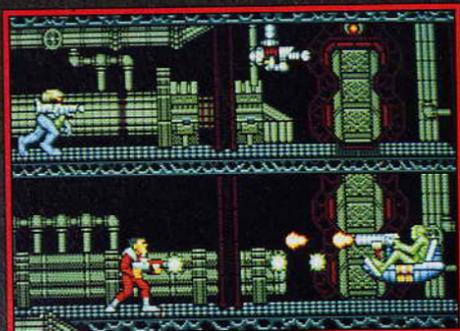
Évolution

Ce fabuleux logiciel présenté en Tilt Parade sur ST dans le numéro 53 est maintenant disponible sur Amiga. Vous devez gravir un à un tous les échelons de l'évolution depuis le stade d'insecte ou d'arachnide jusqu'à celui final d'humanoïde. Pour cela, il faut guider votre créature pour trouver de la nourriture, puis un partenaire de reproduction, tout en évitant les prédateurs qui rôdent. Dans une seconde phase, vous contrôlez un à un les gènes qui président à l'aspect physique de l'animal pour tenter de l'améliorer. Les graphismes et l'animation sont strictement identiques à la version ST. Les thèmes musicaux sont semblables mais on bénéficie d'une stéréo bien rendue. (Disquette Ocean pour Amiga.) J.H.

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



OBLITERATOR



OBLITERATOR

Vous êtes Drak, le dernier des Oblitérateurs, un formidable guerrier génétiquement amélioré et sur-entraîné pour accomplir les plus incroyables des missions. La solution ultime aux problèmes les plus cataclysmiques.

Dans l'espace de la Fédération Interstellaire, un croiseur ennemi s'est matérialisé. C'est un vaisseau doté d'une puissance extraordinaire. Les défenses de la Fédération ont volé en éclats. La Terre est en danger. Il n'y a plus qu'un seul espoir : vous !

Convoqué par le Conseil des Anciens, vous apprenez que vous allez pénétrer dans le croiseur grâce à l'unique prototype d'un nouveau transmetteur de matière. Armé d'un simple dislocateur de particules et de quelques lasers, et de tout ce que vous trouverez sur place, vous devrez paralyser complètement le vaisseau de l'intérieur, pour permettre sa destruction totale. Que va-t-il se passer ? Quels périls technologiques, quels adversaires diaboliques tenteront de contrecarrer vos plans ?

OBLITERATOR — 259 F

- Terrorpods — 259 F
- Barbarian — 259 F
- Deep Space — 129 F
- Arena — 129 F

Tous ces logiciels nécessitent un écran couleur et 512 Ko de Ram. Atari ST, Commodore Amiga.

1632
DIFFUSION

3/5, rue Solférino
92100 Boulogne
Tél. : 46 21 38 13
Telex : 633026
FAX : 46082330



TUBES



DEFLEKTOR

Circuit optique

Le but du jeu : compléter un circuit optique en créant un chemin continu entre le laser de départ et le récepteur en positionnant les différents miroirs et en utilisant les propriétés des autres éléments : fibres optiques, polariseurs réflecteurs ou absorbants. De petits diabolins vous compliquent la tâche en bougeant les miroirs. Le graphisme est bon, proche de la version C 64 (Tilt 52) mais avec une mise en couleur beaucoup plus attrayante. Une voix digitalisée présente le jeu et une courte musique, elle aussi digitalisée, le conclut. En cours de partie un agréable leitmotiv musical soutient votre effort. Une bonne adaptation. (Disquette Gremlin pour ST.) J.H.

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

JOE BLADE

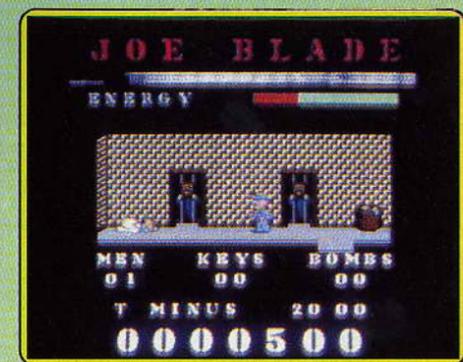
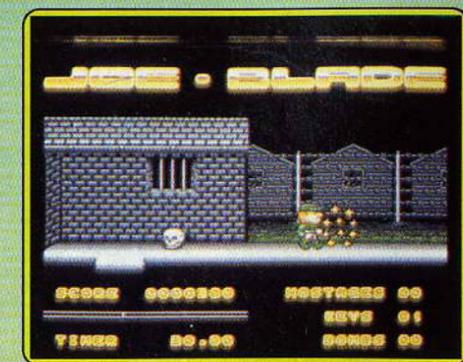
Lutte anti-terroriste

Des terroristes sont parvenus à enlever six chefs d'Etat et réclament une rançon de trente millions de dollars pour les libérer. Mais Joe Blade, un redoutable combattant, arrive à la rescousse. Armé d'une mitraillette, il s'introduit dans le quartier général ennemi à la recherche des prisonniers. Il doit abattre les soldats qu'il rencontre, il trouve des uniformes ennemis qui lui permettent de passer inaperçu pendant un certain temps. Il ramasse également des munitions et des clés pour pénétrer dans les différents bâtiments de la base.

Au détour d'un couloir, il découvre des bombes qu'il doit activer en replaçant dans l'ordre alphabétique les lettres qui en composent le code, faute de quoi il saute avec et c'en est fini de la mission. Lorsque la première de ces bombes a été activée, il ne lui reste que vingt minutes avant que la base n'explose.

Ce programme, assez classique, est prenant. Il bénéficie de bons graphismes, pleins d'humour, qui ajoutent au plaisir du jeu. L'action n'est pas très difficile mais seul l'établissement d'une carte des lieux peut vous permettre de ne pas tourner en rond au milieu des multiples couloirs et bâtiments de ce complexe. C'est un programme intéressant qui, ce qui ne gâte rien, présente un bon rapport qualité/prix. (Disquette Players pour Atari ST.) A.H.-L.

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



Version Amiga

La version pour Amiga est strictement identique à la précédente. Seule différence notable : la bande sonore qui, bien que n'utilisant pas véritablement les possibilités sonores de l'Amiga, est tout de même supérieure à celle du ST. (Disquette Players pour Amiga.) A.H.-L.

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

Version Commodore 64

La version C 64 est également réussie. Les graphismes sont de bonne qualité et rendent ce programme agréable. C'est un jeu amusant qui vous réserve quelques heures d'exploration. (K7 Players pour C 64.) A.H.-L.

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



EXPLORA

"Time Run"



Gagnez la course contre le temps !

UN FANTASTIQUE JEU D'AVENTURE en Français sur 4 disquettes POUR ATARI ST et AMIGA



UN GRAND JEU CONCOURS

Participez au grand jeu-concours TIME RUN et gagnez un fabuleux voyage, ainsi que de nombreux autres prix.

Pour recevoir le Règlement complet, vous pouvez vous adresser à l'Etude de Maître HALIMI Huissiers de Justice Associés 21, Boulevard des Pyrénées 66006.PERPIGNAN



3-5, rue de Solférino 92100 BOULOGNE Tél. : (1) 46 21 38 13



DES PRIX A FAIRE PALIR VOTRE MONITEUR COULEUR!
Premier prix
 Un voyage d'une semaine pour 2 personnes en Egypte
Deuxième prix
 Un Amiga 500, 1 Méga av Moniteur Couleur
 Offert par Commodore France
Troisième prix
 5000 francs de logiciels Offerts par 16/32 Diffusion
 ET DE NOMBREUX AUTRES PRIX



LEADER BOARD

Famous courses (Vol. 1)
 On ne présente plus depuis longtemps la série *Leader Board* qui a triomphé sur la plupart des micros. Ce nouveau volume vous permet de concourir sur quatre des plus célèbres terrains du monde, qui sont fidèlement reproduits ici. C'est un excellent logiciel qui s'adresse aux joueurs confirmés, qui ont fait leurs classes sur les premiers programmes de la série. Débutant s'abstenir, car au même niveau amateur, il faut vraiment s'accrocher pour faire une bonne figure. Il y a bien une option « enfant », qui permet aux plus jeunes de découvrir les joies du golf, mais elle est beaucoup trop facile et tellement simplifiée qu'elle perd ce qui fait le charme de ce sport. La réalisation, sans surprise, est de bonne qualité et ne se distingue pas des programmes précédents. Les « pro » du golf sur micro sont satisfaits par un challenge à leur mesure avec l'attrait supplémentaire que procure la reproduction exacte des terrains. (Disquette US Gold pour C64) A.H.L.

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

6. PACK

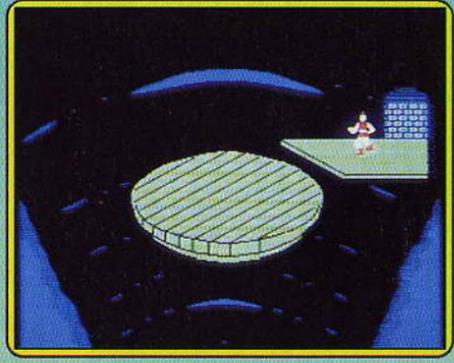
Il pleut des softs
 Les compilations se suivent et ne se ressemblent pas, en effet, dans certains cas elles sont composées de logiciels n'ayant connu qu'un médiocre succès individuel, alors que dans d'autres, elles sont constituées de hits. C'est le cas de *6. Pack* qui contient deux jeux aux thèmes variés, allant de l'arcade-épouvante (*Ghosts'n Goblins*) aux trépidations motorisées d'*Enduro Racer*, en passant par la distribution de journaux du sympathique personnage de *Paperboy*. Les contes de fées et les services secrets britanniques ne sont pas en reste avec respectivement *Dragon's Lair* et l'agent secret de sa très royale Majesté britannique : *James Bond 007*. Les graphismes sont de bonne qualité générale (en particulier pour *Paper Boy* ou *Enduro Racer*). Les animations, bien qu'il soit diffi-

TUBES



cile d'en parler pour une compilation, sont d'une fluidité et d'un réalisme remarquables (avec d'agréables pointes d'humour pour *Dragon's Lair*). Un bon produit qui satisfera les amateurs de jeux d'action. (Cassette Elite pour Amstrad CPC.) E.C.

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



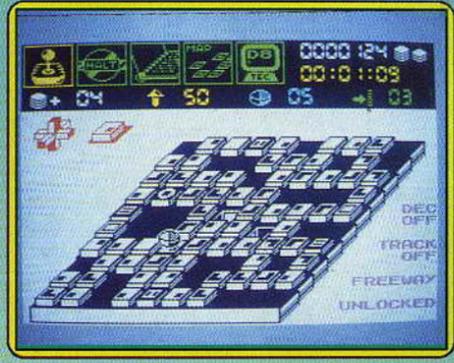
Version C 64
 Les thèmes abordés sont les mêmes que dans la version CPC. On note cependant quelques différences aux niveaux graphique et sonore. Remarquons par exemple, qu'*Enduro Racer* est beaucoup plus riche en couleurs, mais moins fin graphiquement. Les améliorations les plus sensibles proviennent des bruitages et accompagnements musicaux (*Ghosts'n Goblins* en est

une parfaite illustration). Une bonne compilation. (Cassette Elite pour C 64.) E.C.

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

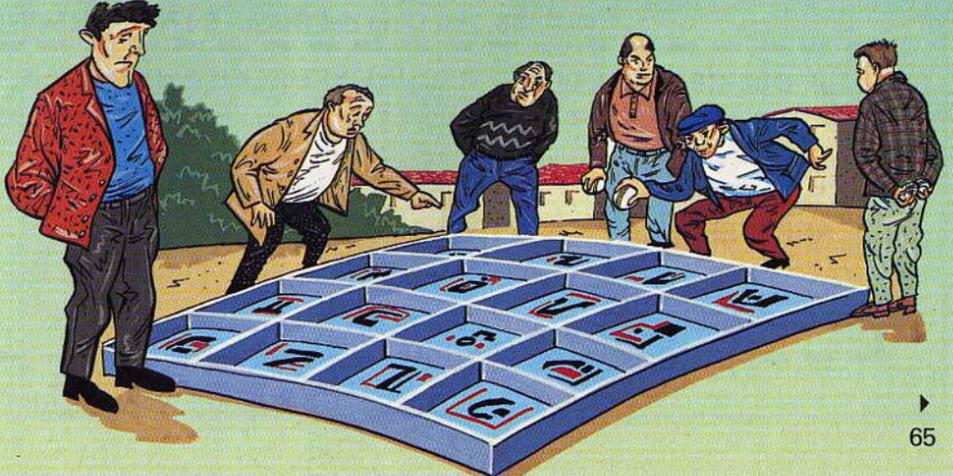
SOPHISTRY

La boule et le plateau
 Une petite boule parcourt un plateau de jeu en sautant de case en case. Chacune contient un signe particulier. En fonction de ceux-ci et de leur séquence, vous gagnerez un certain nombre de points et de bonus stratégie, réflexes indispensables ! Votre but est d'atteindre le vingt et unième niveau en récupérant les soixante-quatre clés. Chaque écran (il y en a plus de quatre cents) contient une ou plusieurs sorties que vous devrez gagner pour continuer à explorer cet univers. Au début le jeu est très simple avec seulement une limitation de temps. Mais par la suite les choses se corsent sérieusement ! Il faut absolument observer le parcours et établir une straté-



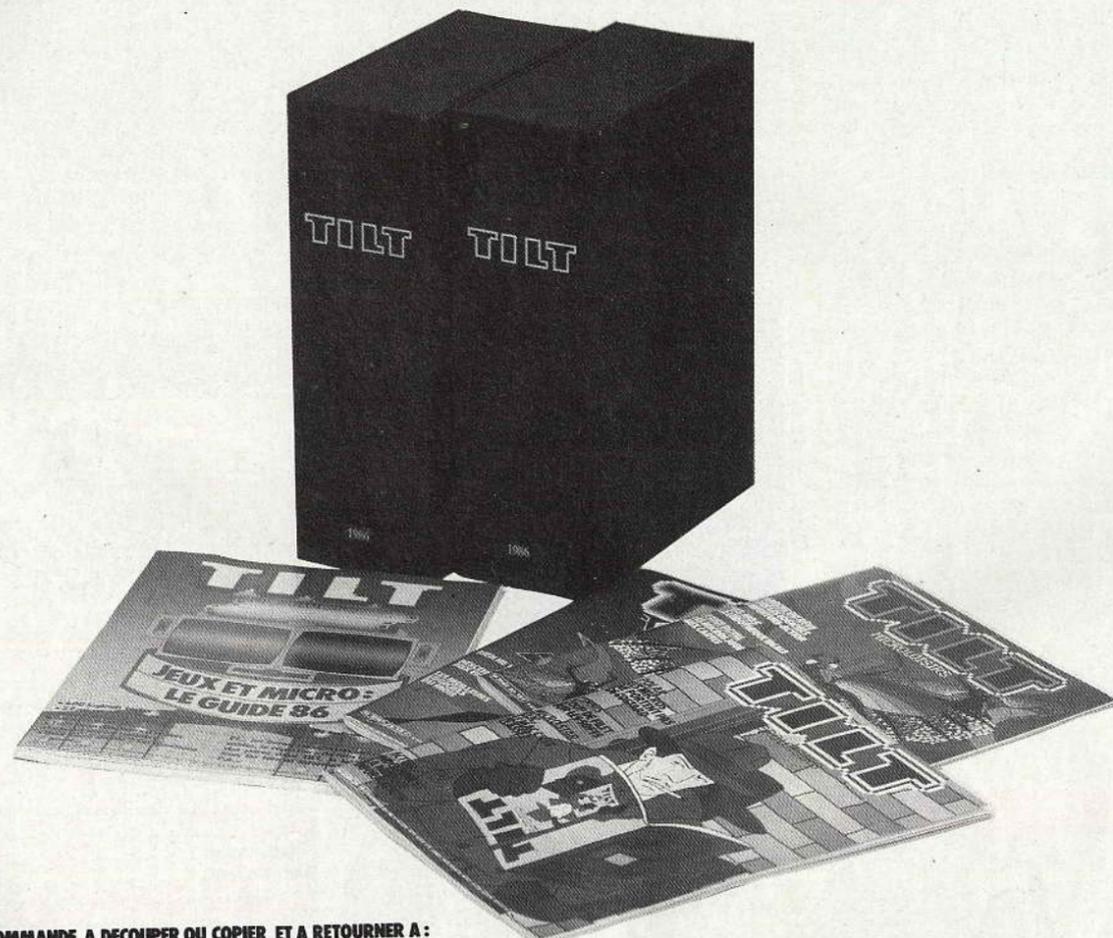
gie avant de commencer. Les graphismes en 3D sont corrects mais les bruitages trop simplistes. Un jeu difficile et prenant dont on ne saisit les subtilités que peu à peu. (K7 CRL pour Spectrum.) J.H.

Type	_____	_____	stratégie/action
Intérêt	_____	_____	15
Graphisme	_____	_____	★★★★★
Animation	_____	_____	★★★★★
Bruitage	_____	_____	★★★★★
Prix	_____	_____	B



COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

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



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

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

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

NOM PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL [] [] [] [] [] [] VILLE

TUBES



BOBO

Se faire la belle !

Bobo, sorti des pages du journal *Spirou*, passe à l'écran sur *Thomson*. Le défaut principal de cette adaptation est de ne proposer que trois épreuves (évasion au trampoline, évasion par des fils électriques et nettoyage du parloir) sur les six programmes sur *ST*, et testées dans *Tilt* n° 33, p. 54. En revanche les graphismes très réussis respectent l'esprit de la BD, l'animation efficace ne vous laissera pas de temps morts. Ils forment avec la musique d'accompagnement un ensemble qui convient bien au *Thomson*, qui donne ici la mesure de ses capacités. Drôle, original, bien réalisé *Bobo* est un petit bijou, agréable à pratiquer. (Disquette Infogrames sur *TO8*, *TO9*, *TO9+*. Cassette pour *MO6*.) D.S.

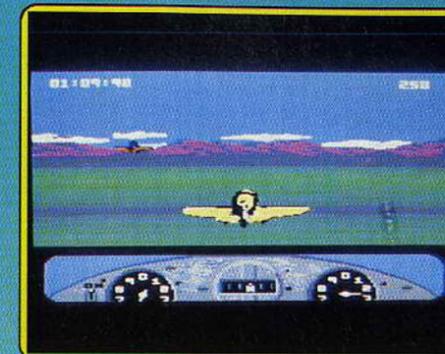
Type action
Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B

GEE BEE AIR RALLY

En rase-mottes

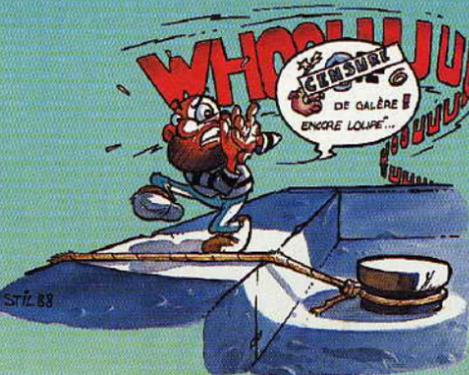
Voici enfin sur huit bits ce programme, développé sur *Amiga*. Vous participez à une folle course aérienne en rase-mottes, au-dessus d'une piste tracée sur le sol. Vous pilotez un *Gee Bee*, l'avion le plus rapide des années trente, que l'on surnommait le cerceau volant. Il faut voler le plus vite possible, en se glissant entre les autres concurrents, tout en prenant garde à ne pas sortir de la piste, ce qui vous ferait perdre un temps précieux. On se laisse prendre par l'action et on s'accroche pour terminer le parcours dans le temps imparti. Si vous entrez en collision avec les autres appareils, à plusieurs reprises, votre avion s'abat et vous sautez en parachute. Vous reprenez ensuite la course, non sans avoir perdu un temps précieux.

Si l'action a conservé tout son charme, la réalisation, en revanche, est assez décevante. Bien sûr il est difficile de rester objectif lorsqu'on connaît la superbe version *Amiga*, toutefois les graphismes auraient pu être plus soignés. Mais ne boudons pas



notre plaisir car *Gee Bee Air Rally* est un programme existant qui comblera les amateurs de sensations fortes. (Disquette Activision pour *C64*.) A.H.-L.

Type course d'avions
Intérêt 13
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B



Version Amstrad

Très proche de la précédente, elle offre une action tout aussi passionnante. Alors, prenez place à bord du *Gee Bee* et envollez-vous pour une folle course contre la montre. (Disquette Activision pour *Amstrad*.) A.H.-L.

Type course d'avions
Intérêt 13
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B



KILLDOZERS

L'ordinateur fou

Dernière production de Lankor, nouvel éditeur français issu des sociétés B & JL Langlois et Kyilkor Création déjà connues pour *le Manoir de Mortville* sur *Atari ST*, *Killdozers* est plus qu'un simple jeu d'arcade. Aux commandes d'une espèce de char d'assaut, un dozer, vous avez pour mission de détruire l'Unicom. Cet ordinateur fou garde prisonnier plusieurs savants, que vous devrez libérer afin de parvenir à l'achèvement de votre tâche, et menace d'anéantir l'humanité grâce à des engins diaboliques que vous devrez combattre. Ces affrontements permettent de renforcer son dozer en pompant l'énergie vitale des ennemis présents. Il faut jouer sur les trois types de missiles que l'on a à disposition afin de parvenir à ses fins.

Du point de vue réalisation, *Killdozers* possède deux défauts. Le premier est le manque de maniabilité du dozer que l'on pilote. Il ne réagit pas toujours aux sollicitations du joueur et certains passages s'avèrent critiques. Autre point faible : le passage d'un tableau à l'autre (sur un niveau donné) ne s'effectue pas par défilement mais par remplacement de l'image présente à l'écran. Ce système se révèle anachronique et désagréable. Les autres éléments du jeu sont de bon niveau (graphisme, son, animation), et la présence d'un éditeur de tableaux est une bonne idée. Bref, un jeu bien réalisé qui plaira à certains... (Disquette Lankhor pour *Atari ST*.) M.B.

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

INTERNATIONAL SOCCER

Football

Il manquait un bon logiciel de football dans la ludothèque du *ST* et l'on attendait beaucoup de celui-ci. C'est un programme assez soigné et qui ne manque pas de qualités, mais on reste un peu sur sa faim. Vous jouez à deux ou bien contre l'ordinateur qui offre deux niveaux de difficulté différents. Avant de commencer une partie, vous en

MBC PRÉSENTE

TRANSFORMATEUR 3000

+ TRANSFORMATEUR 4000 (GRATUIT)*

C'est le copieur des copieurs, remis à jour tous les mois pour une somme ridicule !
Il transfère 99 % des logiciels K7 du commerce.

8 PROGRAMMES EN 1 !

PARDON, 12 PROGRAMMES EN 1 !

TRANSFORMATEUR 3000 transfère à 90 % les nouvelles protections, et **TRANSFORMATEUR 4000** vous permet de reconnaître la protection à transférer et ainsi mieux vous guider dans votre choix du programme de transfert.

TRANSFORMATEUR 4000 possède aussi un formateur comprenant tous les formats (bientôt un formateur 256 KO par face), du jamais vu sur Amstrad car avec **T 3000 + T 4000** vous n'aurez pour ainsi dire plus rien à faire et c'est l'atout de **T 3000** ; avec lui fini les multiples changements de disquettes pendant les copies : une seule passe suffit !

JADE

Le seul utilitaire qui permet de créer des jeux d'aventure sur disquettes.

JADE n'a de limite que votre imagination !

Avec **JADE** vous pouvez créer en binaire sans connaître le langage de programmation :

- Vous pouvez faire un jeu (Texte + Graphique) sur une, deux, trois ou même dix disquettes si vous êtes imaginatif.
- L'utilitaire graphique de **JADE** accepte toutes les images 17 KO faites par d'autres utilitaires où par vous-même, (vous pouvez donc travailler avec : The OCP Art Studio, Super paint, Pictor, Stard graph, etc...).
- Avec **JADE** devenez "quelqu'un" dans le monde des Jeux Micro...
- Ce qui n'était réservé qu'aux programmeurs de génie, vous est maintenant offert grâce à **JADE**.

- T155
- TRANSFORMATEUR 3000 + TRANSFORMATEUR 4000 (Cadeau Gratuit)* 390 F
 - Remise à jour T 3000 + T 4000 100 F
 - JADE 390 F

Envoyez vos commandes à :

MBC INSTITUT DE DÉVELOPPEMENT
Rue de Louvroil - 59330 HAUTMONT
Tél. : 27.68.00.00

Valable jusqu'au 30 Juin 1988

NOM :

Prénom :

Adresse :

Signature :

TUBES



sélectionnez de nombreux paramètres : durée, match de jour ou nocturne, terrain sec ou mouillé, ainsi que la direction du vent. Pendant le match, une marque blanche indique le joueur que vous contrôlez. Le jeu est assez complet mais nous regrettons la complexité du mode de contrôle et la confusion de certaines actions. Du côté de la réalisation on est également partagé entre d'honnêtes graphismes et un scrolling un peu haché.

International Soccer est attirant mais il ne tient pas toutes ses promesses. (Disquette Microdeal pour Atari ST) A.H.-L.

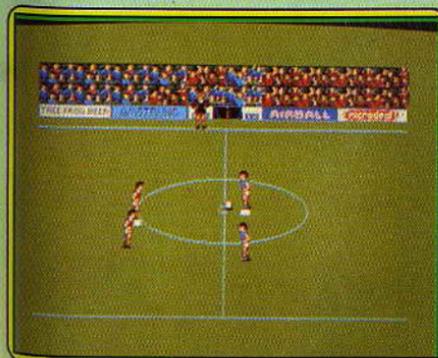
Type	_____	sport
Intérêt	_____	12
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	C

BEYOND THE ICE PALACE

Le bien et le Mal

Dans un lointain passé, alors que les forces du mal se déchaînent, les vieux sages décident d'envoyer un homme pour ramener la paix. Vous descendez dans des cavernes infestées de créatures, non sans vous munir des armes que vous trouvez sur votre chemin. Vos ennemis sont nombreux et agressifs et les plus dangereux sont les créatures volantes qui se matérialisent autour de vous et qui disposent d'armes de jet. Il faut vraiment se battre pour gagner le moindre pouce de terrain.

A la fin du premier niveau, vous franchissez un précipice en sautant sur des pierres mobiles, au milieu de monstres déchaînés. C'est un passage très difficile, qui exige beaucoup d'efforts. Ensuite, il ne



reste plus qu'un monstre à détruire avant d'attaquer le niveau suivant. La réalisation est assez soignée : d'agréables graphismes et surtout une animation très rapide. *Beyond the Ice Palace* aurait pu être un grand jeu, mais hélas le niveau de difficulté est exagérément élevé. C'est le type de programme qui crée une grande frustration. On est, plus d'une fois, tenté de prendre la disquette et de la projeter violemment à travers la pièce pour se calmer les nerfs. C'est vraiment dommage, car à part ce défaut, c'est un excellent programme. (Disquette Elite pour Atari ST) A.H.-L.

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



Version Amstrad CPC

L'adaptation est totalement réussie compte tenu des capacités de la machine. Les graphismes et l'animation sont parfaitement réalisés et donnent au jeu la dynamique sans laquelle tout jeu d'action n'aurait pas droit de cité. L'environnement sonore est également irréprochable. Un grand bravo à Elite qui, décidément, nous gâte copieusement depuis quelque temps. (K7 Elite pour Amstrad) D. S.

Type	_____	action
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	n.c.

Pas d'accord

Cette version est effectivement réussie, mais elle présente le même défaut que celle du ST : un niveau de difficulté ridiculement élevé qui engendre la frustration. Pour moi, cela retire beaucoup d'intérêt à ce jeu, qui, par conséquent, ne peut prétendre à une notation aussi élevée.

VENOM STRIKES BACK

Mask, suite

Dans cette suite de *Mask*, vous incarnez Matt qui doit délivrer son ami Scott prisonnier d'une base Venom. Au début Matt ne possède rien pour se défendre ou se protéger. Mais bien vite, il peut mettre la main sur un des masques. Ceux-ci ont chacun une fonction distincte. Certains le protègent



totallement des attaques ennemies, d'autres lui permettent de tirer des missiles, quelques autres lui donnent des possibilités de vol et de tir groupé. Mais attention, ces masques ne possèdent qu'une quantité de charges limitée et elle s'épuise vite. De plus, il faut toujours essayer d'utiliser le masque le plus approprié à la situation. Outre les défenseurs qui revêtent les formes les plus diverses, vous devez franchir des obstacles (ponts mouvants, gouffres) en calculant votre déplacement ou en sautant ou volant au-dessus.

Les graphismes sont variés et bien rendus et l'animation très fluide. Une excellente musique de présentation sur plusieurs voies agrémentée la version 128 K et les bruitages en cours de jeu sont efficaces. Un bon programme d'action, varié à souhait. (K7 Gremlin pour Spectrum) J.H.

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

Version Commodore

La version *Commodore* de *Venom Strikes Back* est très semblable à celle testée sur *Spectrum*. Animation souple, graphisme coloré et précis, seule la bande musicale, de bonne qualité mais ininterrompue tout au long de la partie, risque de porter préjudice à votre concentration... (K7 Gremlin pour C64) O.H.

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



TILT

PC FACILE

EXCLUSIF!

COMMENT CHOISIR VOTRE PC.
LES QUINZE MEILLEURS RAPPORTS QUALITE/PRIX DE L'ANNEE.
CALCULEZ VOUS-MEME LA NOTE DE VOTRE ORDINATEUR.
DES UTILISATEURS TEMOIGNENT...

INITIATION

TRAITEMENTS DE TEXTE, TABLEURS, DESSIN, MUSIQUE,
ARCHITECTURE: CENT LOGICIELS
INDISPENSABLES A LA PORTEE DE TOUS...

BOUTIQUES

LES PIRES... ET LES MEILLEURES...

PHYNANCES

COMMENT ETABLIR VOTRE BUDGET MICRO.

PASSION

250 NOUVEAUX
JEUX

MICRO SANS PEINE

LA METHODE PC FACILE...
LE GLOSSAIRE IDEAL DES DEBUTANTS.
DES TESTS POUR MIEUX DEFINIR VOS BESOINS.

IMPRIMANTES, MODEMS CARTES GRAPHIQUES

MAITRISEZ SANS PEINE L'UNIVERS PC

DES LE 31 MAI

HORS-SERIE 9 - JUIN 1988. 35F. BELGIQUE: 250FB. SUISSE: 11 FS. CANADA: 6 \$ CAN. MAROC: 42 DH. ESPAGNE: 800 PTAS. ISSN 0753 66

TUBES



POWER AT SEA

Les marines

Accolade est une firme très prolifique depuis quelques mois et l'on peut s'étonner que, malgré la quantité de programmes développés, ceux-ci restent de très bonne qualité. C'est encore une fois le cas avec *Power at sea* qui vous permet de diriger la flotte américaine lancée à l'attaque du golf de Ley, tenu par les forces japonaises, lors de la dernière Guerre mondiale. Mais ne vous y trompez pas, il ne s'agit ni d'un wargame, ni d'une simulation mais d'un jeu d'action.

Depuis la mer vous bombardez les quatre bases ennemies puis, lorsqu'elles sont suffisamment affaiblies, vous faites débarquer les marines qui doivent s'en emparer. Au cours du combat, vous devez également faire front aux attaques aériennes japonaises, ou bien envoyer vos propres avions contre les destroyers japonais qui tentent de briser votre offensive.

Les excellents graphismes sont le point fort de ce logiciel qui offre une action variée et prenante, sans jamais devenir trop complexe. C'est un bon programme qui mêle agréablement beaucoup d'arcade avec un peu de stratégie. (Disquette Accolade pour C 64)

A.H.-L.
Type action
Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B

TRANSMUTER

Sous le feu ennemi

Les possesseurs de XL se réjouiront de l'arrivée de *Transmuter*, un bon shoot them up dans la lignée de *Nemesis*. En effet, ce programme s'inspire nettement de ce grand succès d'arcade dont il reprend la plupart des ingrédients. Vous pilotez un vaisseau dans des galeries, sous des tirs croisés ennemis et lorsque vous détruisez vos adversaires vous avez accès à des armements supplémentaires ou vous pouvez augmenter votre vitesse.

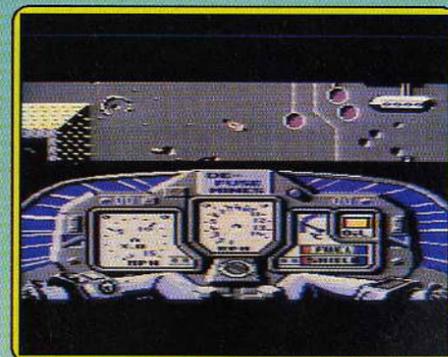
A la fin de chaque secteur vous affrontez un immense vaisseau-mère, avant de passer au suivant. L'action est difficile mais prenante et comme dans tous les program-



mes de ce type, les premiers instants de jeu sont les plus rudes, car votre vaisseau est lent et dispose d'une puissance de feu très limitée. Si vous tenez le coup, vous pouvez ensuite vous procurer un laser très efficace qui facilite votre progression.

La réalisation est assez moyenne: les graphismes ne sont pas ce que l'on a vu de mieux, mais on les oublie vite dans le feu de l'action. *Transmuter* est un bon shoot them up qui aurait mérité plus de soin au niveau de la réalisation. (K7 Code Masters pour Atari XL/XE.)

A.H.-L.
Type shoot them up
Intérêt 13
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★★
Prix A



RED MAX

Sauve qui peut!

Dans le futur, alors que le soleil se transforme en super nova, les derniers survivants se sont réfugiés sur la Lune. Ils placent celle-ci sur une orbite qui lui permet de quitter le système solaire, puis se mettent en hibernation. Vous êtes réveillé par une alerte, car des renégats ont placé des mines sur toute la surface de la planète. Vous enfourchez votre moto et partez à la recherche de ces mines afin de les désactiver. Ensuite, vous réveillez le reste de l'équipage qui est encore en léthargie. L'action demande beaucoup de précision ainsi que d'excellents réflexes car vous devez conduire votre véhicule dans des conditions difficiles.

Les graphismes et l'animation sont honnêtes, mais le terrain sur lequel vous évoluez,

qui est vu de dessus, n'occupe, hélas, que le tiers de l'écran. Les cadrans de contrôle de votre moto sont situés en dessous et ils tiennent une place disproportionnée par rapport à leur utilité.

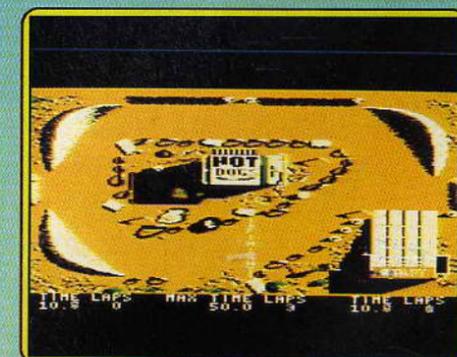
Red Max est un programme qui exige beaucoup d'adresse et qui engendre souvent la frustration. Il faut vraiment s'accrocher pour progresser dans le jeu et l'on se demande souvent si cela en vaut la peine. (K7 Code Masters pour Atari XL/XE.)

A.H.-L.
Type action
Intérêt 11
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★
Prix A

BMX SIMULATOR

Vélocross

Ce programme vous propose de participer à une course de vélocross en affrontant l'ordinateur ou un autre joueur. Tout au long des sept circuits disponibles, vous vous frayez un chemin au milieu de toutes sortes d'obstacle qui vous posent bien des problèmes. C'est un jeu assez difficile à maîtriser mais qui ne manque pas d'intérêt. L'ordinateur est un redoutable adversaire qui vous distance très facilement lors des premières parties, ce qui est assez frustrant. A cet égard il est beaucoup plus amu-



sant de jouer à deux. C'est un logiciel très technique qui demande beaucoup de précision.

La réalisation est soignée, avec des graphismes et une animation de qualité. Il vous est possible de revoir la course, grâce à une option «action/replay», et même d'utiliser un ralenti, ce qui vous permet d'analyser vos erreurs et d'améliorer votre technique.

En revanche, cette version offre moins de parcours différents que celles des autres ordinateurs. Un programme, intéressant mais difficile, qui manquait dans la ludothèque de cette machine. (K7 Code Masters pour Atari XL/XE.)

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



La fusée-lutin augmente de taille pendant qu'elle se déplace, tandis que le décor reste fixe...



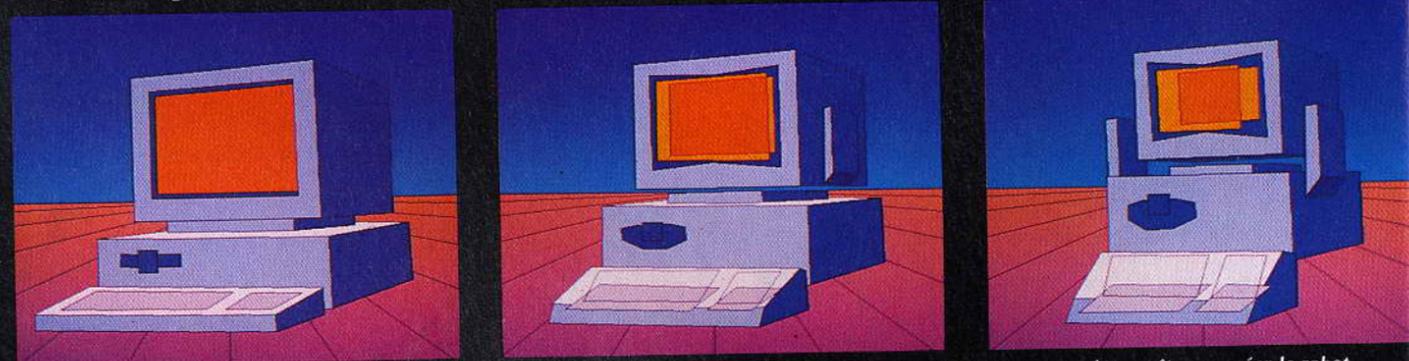
Un dessin unique de la fusée a été agrandi à plusieurs échelles et déplacé à chaque image : voici la fausse 3 D.



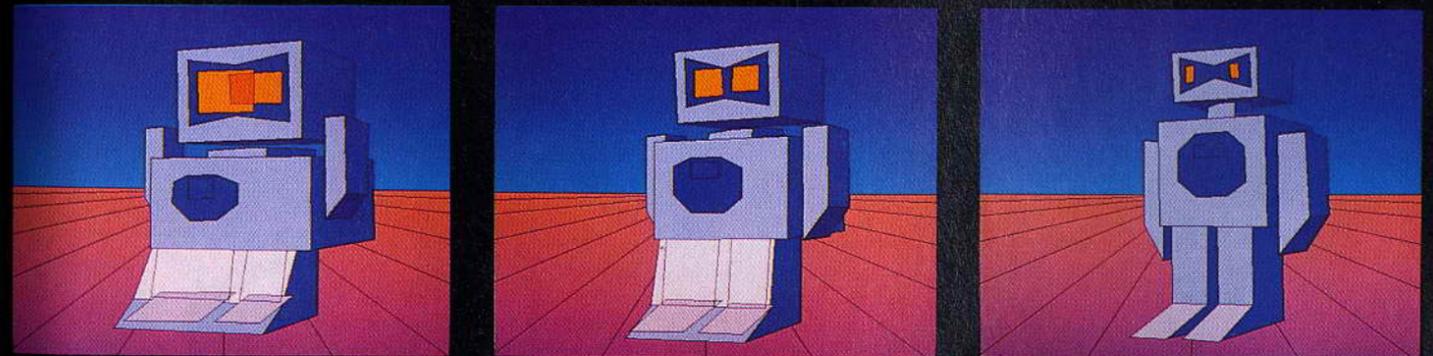
Ce caméléon gourmand consommerait beaucoup de mémoire, certes le décor est unique mais l'animation oblige à redessiner beaucoup de choses.



Le papillon change de forme, la tête aussi tandis que le coup de langue oblique oblige à redessiner une zone de 1/3 de l'écran.



Les coordonnées des sommets de tous les éléments de l'ordinateur se déplacent mais aucun point nouveau n'apparaît pour créer le robot.



Un micro peut se charger de gérer la transformation, si on lui donne l'image d'arrivée et celle de départ. Il fera tous les calculs.

Les secrets de l'animation

Le dernier Tilt testait les principaux logiciels d'animation... que les vrais pros n'utilisent pas. Ils emploient des méthodes très différentes selon les effets recherchés.

Tilt a arraché leurs secrets aux programmeurs de *Gunship*, de *Pirates*, de *Defender of the Crown*, de l'*Arche du Capitaine Blood*. Explosif !

Après avoir bouclé le dossier sur les logiciels d'animation présenté dans le dernier numéro de Tilt, une horrible angoisse nous étreignit : la rédaction n'allait-elle pas sombrer sous les coups de fil de lecteurs déçus de ne pouvoir réaliser, à l'aide des programmes testés, le tournoi de *Defender of the Crown*, les scrollings véloces de *Goldrunner*, les acrobaties des Jet, F16 ou Cessna au-dessus de paysages reconstitués sur l'écran des simulateurs de vol ? Nous avons voulu savoir comment se font les

meilleures animations des jeux que nous testons. Comprendre pourquoi les résultats sont, sans doute définitivement, hors d'atteinte des programmes disponibles dans votre boutique favorite.

Le Moyen Age ressuscité

L'écran représente une place de tournoi. Votre adversaire galope vers vous, lance en avant. Vous dirigez la vôtre pour désarçonner le chevalier qui grossit en se rapprochant. Le point

d'impact de votre arme, à la base du bouclier de l'autre, va-t-il vous permettre de l'éjecter de sa monture ? Pas le temps de réfléchir : l'angle de vision se modifie, ce qu'on appelle au cinéma un changement de plan : vous voyez maintenant la scène de profil. L'un des combattants a vidé les étriers. Le jeu continue. Ces quelques secondes durant lesquelles vous galopez par l'intermédiaire d'un écran animé avec une perfection quasi cinématographique, produisent une sensation de relief à vous cou-

per le souffle et marquent le sommet, par nature provisoire, de l'art d'animer des personnages, premier aspect principal de l'animation logicielle.

Avez-vous remarqué que dans la plupart des programmes les héros sont le plus souvent représentés de profil ? Rares sont les sprites, les lutins, c'est-à-dire les personnages mobiles, qui donnent l'illusion du relief, d'exister en trois dimensions. Ce style d'animation repose sur une répartition du travail entre graphistes et programmeurs. Les graphistes mettent au point les lutins, avec toutes leurs positions, en nombre suffisant pour donner une illusion de fluidité. Les programmeurs organisent la succession des positions sur l'écran pour créer le mouvement. Le nombre de dessins par mouvement dépend du niveau d'ambition des auteurs ainsi que de la vitesse des gestes. En principe un mouvement très rapide exige peu d'étapes intermédiaires : hache levée, hache baissée, un mouvement lent consommera plusieurs positions du bras

entre le moment où vous levez votre arme au plus haut et celui où elle entaillera le crâne de votre adversaire.

Les deux aspects — dessin des sprites et la programmation elle-même — sont clairement séparables : l'outil des graphistes sur ST et Amiga sont *Degas* et *Deluxe Paint II* (chez beaucoup d'éditeurs américains, Cinemaware ou Microprose aussi bien que chez les éditeurs français), tandis que les programmeurs manient le C et l'Assembleur.

C'est sans doute Cockett Vision, dont les graphistes travaillent à Boulogne et envoient leurs œuvres aux programmeurs à Bordeaux, qui marque le mieux la différence des fonctions. Décomposer le sprite en plusieurs éléments (dessiner séparément les bras, les jambes, la tête, les yeux) donne plus de travail aux programmeurs mais présente deux avantages principaux : d'abord en combinant les mouvements des différentes parties du corps, d'obtenir un très grand nombre de variantes (certains personnages de *Pirates* avec trente-

deux images de base par personne pourront prendre une centaine d'attitudes au cours du jeu par suite de ce découpage en éléments, tout en occupant quatre kilo-octets de mémoire, ce qui est remarquablement peu). Ensuite, limiter la surface des éléments mobiles fait gagner de la place en mémoire : plutôt que de stocker quatre personnages complets mieux vaut stocker quatre expressions du visage et quatre mouvements du bras.

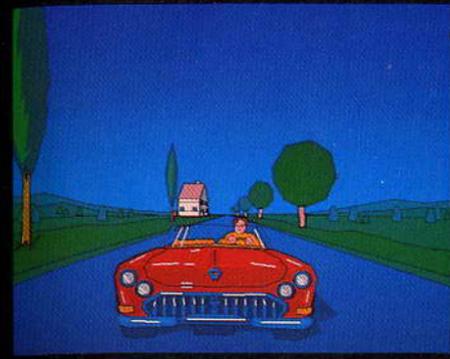
Simuler la profondeur

Robert Landero, directeur artistique chez Cinemaware revient sur l'animation de *Defender of the Crown*. Le travail initial a commencé avec *Aegis Animator*. L'arrivée vers l'écran du chevalier que combat le joueur a demandé une trentaine d'images, de taille croissante. L'impression de mouvement dans le sens de la profondeur est obtenue seulement par la variation de la taille du lutin en cours d'animation. Mais Cinemaware a perfectionné le résultat en mettant au point son propre pro-

ACTUEL



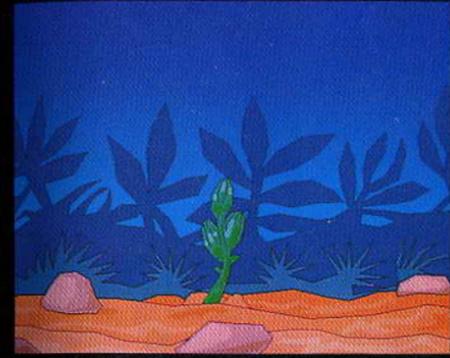
La voiture est fixe, proche du joueur, le dernier plan de collines qui se découpent sur l'horizon reste invariable. En revanche...



Les décors du bords de route donnent l'impression de vitesse. Ils sont des lutins qui changent de taille en s'« éloignant » de l'écran.



Le programmeur doit gérer les gouttes-lutins, et leurs deux formes, avant et après le rebond sur le sol qui les fait exploser.



Il superpose ensuite plusieurs images du centre de l'écran dessinées par les graphistes, les stades de croissance de la plante.

gramme d'animation. Quand nous voulons en connaître le détail, Robert Landero réplique : « Appelez-le comme vous voulez, mais son fonctionnement doit rester secret. » Les caractéristiques communes des animations de ces aventures : fond statique, changement

inversement. Quatre attitudes de base sont nécessaires et les programmeurs doivent distinguer les quatre impulsions initiales du joystick. Encore faut-il saisir la nature de l'impact des décisions des joueurs. Si leurs ordres sont de simples déclencheurs d'animations entièrement pré-déterminées, le travail des programmeurs s'apparente à de la couture. Le programme aura une structure simple : « coller » la partie d'image n° 1 sur tel emplacement de tel fond à l'instant un, puis « coller » la partie d'image n° 2 sur tel emplacement voisin du même fond à l'instant deux, un dixième ou un

où il peut se trouver, quel est la dernière impulsion du clavier (ou du joystick, de la souris). Selon les cas le test choisira entre plusieurs possibilités et affichera à l'écran des images variées combinant le déplacement du sprite et un changement de forme. Les personnages

des siècles passés étudiaient l'anatomie et s'entraînaient à dessiner les personnages nus pour obtenir des attitudes naturelles même dans des compositions avec des modèles habillés des pieds à la tête. Certains graphistes se sentent suffisamment

ont ainsi appelé le réel à s'unir aux talents de leurs programmeurs.

Une phase du travail d'animateur échappe complètement aux joueurs : la mise au point, parfois avec des logiciels grand-public, des mouvements, image par image, au ralenti, correction d'un pixel qui dépasse, nouvelle vision du résultat, modification supplémentaire, etc.

Pour *Rocket Ranger*, en cours de mise au point, Cinemaware manipule les couleurs afin d'obtenir de très spectaculaires mutations des écrans qui passent de la couleur au noir et blanc en une atténuation très fluide des teintes, sans saut de nuances ou scintillement.



Dans *Pirates* les quatre visages différent ...

d'écran par substitution d'images à une autre, sprites de personnages animés se déplaçant « à la surface de l'écran » n'empêchent pas d'aller assez loin dans l'illusion de la 3D.

La variation de la taille des sprite au cours de leurs évolutions simule des déplacements « en profondeur ». La représentation de salles en perspective (comme dans *Crafton et Xunk*) aboutit au même résultat sans changement d'échelle des personnages. Mais ceux-ci, au lieu de se déplacer horizontalement se meuvent en diagonale, sur une grille aux mailles en forme de losanges. Au lieu de les présenter de profil (vers la droite ou vers la gauche), on les voit de trois-quarts. Ils se déplacent en diagonale de l'avant vers le fond de l'écran et

Il faut trente images pour que le chevalier arrive à votre rencontre. Renversant ! On se croirait au cinéma. Fixer chaque lutin au bon emplacement sur le décor s'apparente à la haute couture.

vingtième de seconde après. L'opération répétée autant qu'il est nécessaire, avec des morceaux d'images représentant des sujets animés donne de bons résultats mais laisse les joueurs spectateurs. L'intervention dans le déroulement de l'histoire passe par les dialogues ou les icônes (*Shadowgate*, à *Kings of Chicago*.)

S'il avance encore, je le fais mourir ! Si l'on souhaite une animation interactive, il faut prévoir à chaque affichage, une batterie de tests : le sprite est-il sur les parties de l'écran



Seule la zone des yeux est retravaillée.

se baladent donc sur une sorte de carte dont les secteurs soumettent au programme des tests particuliers et laissent aux sprites des latitudes de déplacement différentes : on conçoit sans peine que tous les micros n'accepteraient pas vingt-cinq fois par seconde d'exécuter des programmes complexes aux multiples branchements logiques avant même de savoir quelle image chercher et où l'afficher. Le *Barbarian* de Psygnosis comme celui de Palace Software fournissent des exemples frappants. On peut, à la limite, les considérer comme des curseurs sophistiqués !

La qualité de l'animation, avant même le déploiement de ressources techniques, repose sur le réalisme des mouvements. Les artistes



L'outil d'animation de Microprose au travail.

assurés pour créer des animations en s'appuyant sur leurs seules imaginations et intuitions comme Michael Haire de Microprose. L'équipe de Coktel Vision, qui travaille sur leur projet *Kilombo*, une aventure/action parmi les esclaves d'une grande plantation, a commencé par animer des silhouettes simplifiées des personnages pour juger du rythme et de la souplesse du résultat. C'est seulement quand les mouvements ont été mis au point que les graphistes ont travaillé à donner leur aspect définitif aux différents protagonistes du logiciel.

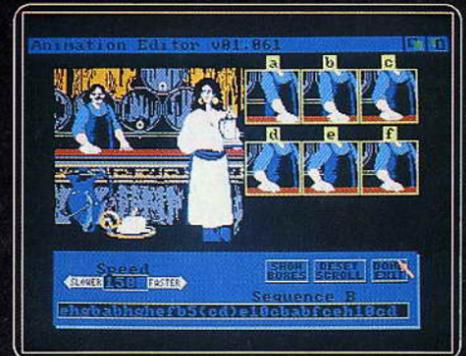
D'autres encore s'appuient sur des images digitalisées, voire des extraits de films vidéo. Cinemaware ou Palace Software avec *Barbarian*

L'animation par les couleurs

Sans développer de programmes spécifiques, les programmeurs peuvent se servir des fonc-

Utiliser les fonctions de cycle des couleurs c'est tricher. Mais cela transforme tout l'écran et peut donner des résultats spectaculaires. Et cela économise le précieux espace de la disquette.

tions de cycle des couleurs des programmes graphiques. En décidant un cycle entre différentes nuances de bleu, faire couler une rivière, animer la surface de la mer, deviennent des jeux d'enfants, si l'on dispose de *Deluxe Paint* ou de tout autre programme graphique de qualité. Mais le recours trop systématique à ce procédé lasse vite, à moins d'y travailler avec beaucoup d'imagination. Ces fonctions permettent, en effet, d'animer l'ensemble d'un écran sans consommer trop de ce précieux espace des disquettes.



Un test du mouvement : les six étapes du geste.

Les beaux scrollings ne coulent pas de source !

Un décor multicolore de pyramides, quelques faces grimaçantes en bas-relief. Un ou deux engins sommeillent au bas de l'écran d'un « space invader ». La lumière du lecteur de disquettes s'éteint. Effleurez le joystick ou la souris. Le décor commence à défilé, insistez, il accélère tandis qu'une pluie d'engins agressifs déboule du haut de l'écran. Le défilement de l'écran devient si rapide que l'œil saisit mal les décors. Les ennemis saisissent bien l'intérêt pour eux de cette accélération incontrôlée et votre engin explose en une gerbe de feu. Ici les engins sont des sprites, tout comme les personnages des aventures/action. Mais avec

ACTUEL

un changement de priorités : pas de transformation du sprite lui-même (ou peu) mais l'attention se porte sur la gestion de leurs trajectoires, des impulsions envoyées par la souris, le joystick ou le clavier, ainsi que par leurs collisions. En revanche, le déroulement des décors, le scrolling, pose des problèmes originaux. Les scrollings constituent le deuxième grand volet de l'animation. Les lents posent plus de problèmes que les rapides : sur un Atari un écran mobilise 32 kilo-octets en mémoire. Déplacer tout l'écran d'une ligne est une lourde opération pour le processeur. Et comme il doit en plus gérer plusieurs sprites, détecter leurs collisions éventuelles voire s'occuper du son, il ne saura pas répéter vingt-cinq ou cinquante fois par seconde cette opération. Il y aura quelque part sur l'écran un petit problème, on verra une ligne sauter, ou un scintillement. Si l'action se déroule à un train d'enfer et que les déplacements s'effectuent en décalant l'écran de huit ou seize lignes à la fois, les petits problèmes passeront inaperçus puisque l'œil ne saura pas les fixer. Sur ce plan, l'Amiga dont le processeur 68000 est soulagé par des co-processeurs, est nettement avantagé par rapport au ST dont le 68000 travaille en solo. Il gère sans problème des scrollings horizontaux.

Aucun avion ne vole par saccades

Notre avion perd de l'altitude. Vous commencez à distinguer les détails du sol. La piste grossit, des collines pyramidales bossèlent l'horizon. Les principaux bâtiments deviennent visibles. Mais arrivé au-dessus de la piste, à basse altitude, au niveau de la tour de contrôle, votre vitesse est trop importante. Remettez les gaz. Tournez autour des hangars de l'aéroport que vous voyez sous toutes leurs faces en perspective. Revenez dans l'axe de la piste à petite vitesse. L'avion se pose. Comment l'écran arrive-t-il à animer en trois dimensions un paysage selon une infinité virtuelle de points de vue ? Les simulateurs illustrent au mieux le troisième pan du problème, celui du mouvement dans un univers en 3D.

Nous avons interrogé Sid Meyer qui travaille chez Microprose : à propos de *Gunship*, un simulateur d'hélicoptère aux paysages particulièrement soignés, en 3D (montagnes, rivières, armées ennemies) tout en restant rapide. Le mouvement s'effectue au rythme de quatre à cinq images par seconde. Les images sont calculées en temps réel. L'action se déroule sur cinquante à cent milles carrés. (200 km²). Les plus petits détails représentés sont les chars d'assaut. L'infanterie se manifeste seulement par le nuage de poussière qu'elle soulève. Il n'existe pas de « maquette » du paysage. Ce sont des banques de données qui en font office. L'une d'entre elles regroupe les positions des éléments du paysage (montagnes, rivières, routes). Une autre précise à quoi ressemble une colline, une route, une rivière. Un troisième élément permet le repérage des éléments mobiles (en particulier de l'hélico). C'est au programme de calculer quatre fois chaque seconde, en combinant ces éléments, ce qui doit s'afficher à l'écran.

— **Comment avez-vous obtenu un programme si rapide ?**

— C'est le résultat de deux ans de travail, de deux ou trois réécritures d'un programme en langage machine. De plus les éléments contiennent le moins possible de points pour se calculer vite. La partie qui assure l'animation occupe environ 40 Ko sur la disquette.

— **Avez-vous utilisé des programmes graphiques ?**

— Non, les instruments de programmation mis au point par Microprose doivent être rapides et générer du langage machine. Ils ne sont ni faciles à utiliser, ni très conviviaux.

Les algorithmes ont de jolis reliefs

Commandant du vaisseau Tilt dans *Starflight* d'Electronic Arts, je le dirige vers la sixième planète d'une des centaines d'étoiles accessibles. Je me satellise. J'ordonne au navigateur d'entamer les manœuvres d'atterrissage. La planète tourne sur l'écran du PC. J'ordonne l'atterrissage. Je choisis sur une carte la desti-

Les animateurs choisissent leurs priorités.

Sur les simulateurs de vol tout est subordonné à la vitesse.

Un vrai avion ne stoppe pas en l'air pour attendre que se termine le calcul du paysage !

nation du vaisseau. Puis la planète grossit sur l'écran, le PC entame un zoom vertigineux qui me fera apercevoir sans cesse plus de détails jusqu'à l'atterrissage sur un terrain ondulé et multicolore. D'aussi spectaculaires atterrissages me sont réservés sur chacune des centaines de planètes, chaque animation me fait découvrir des paysages différents.

Je dirige l'arche du Capitaine Blood, le vaisseau fonce au ras des collines représentées en silhouettes bleues. Je ralentis ou accélère, monte où descend à volonté. Malgré la ressemblance des résultats avec les simulateurs, ces animations forment un quatrième type, soumis à un bel avenir. Comment, en effet, les malheureuses disquettes peuvent-elles aller générer des reliefs différents sur plusieurs centaines de planètes sachant que l'on peut les observer selon une infinité d'angles différents et qu'un écran « mange » plusieurs milliers d'octets ?

La ruse vient de ce que les coordonnées des surfaces des planètes si nombreuses sont calculées au moment d'être affichées, et non pas stockées en mémoire.

Didier Bouchon a programmé l'Arche du Capitaine Blood :

— **Comment as-tu dessiné les reliefs des planètes que l'on survole. As-tu préalablement dessiné un plan ?**

— Il n'y a pas de carte, c'est un algorithme de calcul qui décide de l'aspect des surfaces. Si l'on voulait stocker la géographie de cha-

que planète, cela prendrait beaucoup trop de place.

— **La partie du programme gérant l'animation des surfaces est-elle importante ?**

— Non, mais elle est difficile à donner avec précision puisqu'elle est répartie en plusieurs sous-programmes disséminés. Disons à peu près vingt kilo-octets. En revanche, en mémoire centrale, le programme utilise un gros buffer d'images. (Un buffer est une « salle d'attente » des données, permettant de stocker les coordonnées calculées aussi vite que la machine en est capable et affichées sur l'écran au rythme exigé par l'action).

— **Les planètes diffèrent-elles chaque fois qu'on va les voir ?**

— Non, parce que le générateur de nombres et de coordonnées utilisé part de la « graine » de la planète, constituée par ses coordonnées dans l'espace. A partir de ce petit nombre de données, le programme calcule une surface irrégulière dont des profils sont représentés par des lignes bleues à l'écran.

— **C'est-à-dire que la surface de la planète pourrait être calculée et représentée avec une trame plus serrée ?**

— Oui, elle est calculable, à partir des données de la « graine » pour tous les points. Donc certains pics ont un sommet entre deux des lignes affichées et n'apparaissent pas à l'écran. Mais si l'on voulait calculer plus de points, le vaisseau ne pourrait pas voler aussi vite, la machine ne suivrait pas.

— **C'est la même méthode de calcul pour toutes les planètes ?**

— Dans son principe oui, mais certaines variables changent pour éviter que les planètes aient la même allure.

On pourrait, à l'avenir, essayer de mélanger ces méthodes de calcul avec les techniques des simulateurs de vol. Mais on risque de buter sur des questions de rapidité. C'est la représentation du relief qui provoque les problèmes : dans un simulateur de vol, l'horizon est plat. Quand l'avion évolue, la ligne d'horizon reste une ligne, les détails du paysage apparaissent quand ils sont assez proches. Si le paysage est en relief, cette ligne est calculée, ainsi que tous les reliefs sur une très grande surface. Il faut alors un trop long temps de calcul...

Au-delà des aspects propres à chaque grand type d'animation, les programmeurs chargés de l'animation des jeux rencontrent des problèmes communs.

Les animations ne se démènent pas

Les graphismes passent d'une machine à l'autre, mais les animations s'accrochent !

Lors de l'adaptation d'un jeu d'une machine à une autre, le transfert des graphismes ne pose pas de problèmes insurmontables. A condition de développer sur des PC assez puissants ou sur l'Amiga, aux meilleures capacités graphiques, le transcodage des images est effectué par un programme qui simplifie l'image et l'adapte aux capacités des ST, PC, CPC ou Thomson. En revanche les animations exigent une re-programmation complète. Ceci explique pourquoi Microprose met son

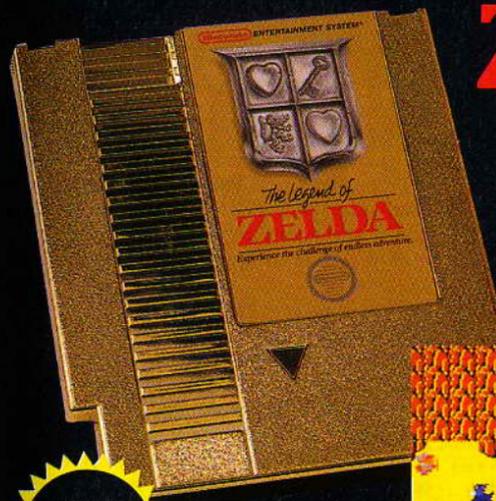
Les Nouveaux Défis.

Nintendo®

The Legend of ZELDA

LE 1^{er} LOGICIEL DE JEUX VENDU A UN MILLION D'EXEMPLAIRES AUX USA EN UN MOIS!

La Princesse ZELDA est retenue captive par l'infâme, l'ignoble GANON, dont le seul but est de régner sur le monde par la terreur. Pour sauver la belle, vous devez découvrir et réunir les 8 parties de Triforce qui donnent accès au Labyrinthe. Serez-vous à la hauteur ?



SORTIE NATIONALE EN JUIN



RAD RACER

ENTREZ DANS LA COURSE EN 3D*

Etes-vous prêt à affronter la vraie dimension de la course automobile ? Avec ce logiciel les émotions prennent tout leur relief et vous êtes vraiment dans la peau d'un pilote de Formule 1 !

SORTIE NATIONALE EN JUIN



* Jeu livré avec lunettes spéciales 3D



BANDAÏ FRANCE
RUE DE L'INDUSTRIE - Z.I. EPLUCHES
95130 SAINT OUVEN LAUMONE -
TEL.: (1) 30 37 83 51

Nintendo®

ACTUEL

point d'honneur à ne pas transcoder bêtement les programmes, mais le plus souvent à reprogrammer les versions d'un logiciel qui tournent sur des machines différentes. Ce luxe s'appuie donc sur une nécessité.

Plus près de toi machine !

Les animations des programmes de jeu exigent beaucoup de compétence de la part des programmeurs, qui ne peuvent pas s'aider des logiciels disponibles. Leur objectif est en effet de résoudre un problème spécifique, car les méthodes diffèrent du tout au tout selon qu'on programme une aventure, un « space invader » ou un simulateur de vol. Ils doivent tenir compte des limitations propres à chaque machine (par exemple tenir compte de la variété des vitesses des PC dont la fréquence d'horloge interne rendra le même jeu désespérément lent ou injouable de rapidité). Ils sont contraints de programmer au plus près de la machine, en langage machine, pour gagner du temps d'exécution. Ils doivent jouer de toutes les particularités des processeurs, y compris celles qui n'avaient pas été prévues par les concepteurs des circuits.

Ainsi les processeurs vidéo de l'Amstrad CPC se trafiquent plus facilement que ceux de l'Atari ST. Ainsi l'Amiga fait des scrollings verticaux et horizontaux superbes, mais l'Atari ST renacle à déplacer horizontalement les 32 000 octets de ses écrans graphiques. Au contraire, les progiciels d'animation doivent savoir faire le plus de choses différentes possibles et une lenteur raisonnable leur est

facilement pardonnée. En revanche les acheteurs exigent une simplicité absolue d'utilisation, des manipulations minimums et un affichage immédiat des décisions prises par les utilisateurs. Les programmes peuvent occuper toute la disquette et monopoliser le processeur principal du micro. Son et animation posent des problèmes aigus de compatibilité, qu'une programmation ne résout pas. L'évolution du matériel risque-t-elle de bouleverser les méthodes d'animation de jeu ?

Ils le crient
sur tous les toits :
nous sommes prêts pour
les animations de demain.
Que les disques optiques
numériques, les disques
compacts interactifs arrivent !
Vous verrez des merveilles !

L'avenir s'écrit sur les CDI

Tous les éditeurs, tous les programmeurs sont d'accord : il y aura des jeux étonnants sur CDI. Le CDI c'est le « Disque Compact Interactif ». A peu près l'équivalent de mille disquettes 600 mégaoctets d'information. Pas tout de suite bien sûr. Première, excellente et unique raison : pour écrire des jeux sur CDI, il faut que des lecteurs enregistres de CDI soient

Entretien avec Michael Haire

— Vous êtes graphiste chez Microprose. Lors de la phase de conception des animations, recevez-vous des directives précises ou êtes-vous libre de créer selon votre inspiration ?

— Tout dépend du jeu, des créateurs, et des contraintes techniques. Les simulations par exemple ne laissent pratiquement aucune marge de liberté. Mettre au point un jeu est un travail d'équipe.

— Une séquence d'animation type demande beaucoup de temps de travail ?

— Nous commençons par dessiner les images de base, ce qui prend, en gros, trois jours. Ensuite interviennent les problèmes liés à la complexité de la situation, problèmes qui peuvent nous retenir plus longtemps.

— Comment procéder-vous pour obtenir l'animation d'un mouvement ? Vous travaillez sur des modèles ?

— L'artiste se base essentiellement sur son jugement, voire sur son intuition. Par exemple, un de mes collègues est un passionné de voiliers.

Il a donc réalisé l'animation des séquences dans lesquelles apparaissent les bateaux et l'océan dans Pirates.

Nous avons testé plusieurs maquettes avant d'obtenir la version finale.

— Combien d'images utilisez-vous pour un mouvement donné ? Par exemple un

personnage qui voudrait fendre du bois à la hache ?

— Nous le ferions en six ou huit images. Bien entendu, on pourrait obtenir une meilleure fluidité du mouvement, il suffit d'augmenter le nombre d'images. Mais il faut constamment se préoccuper de l'espace mémoire occupé par le programme.

— Les techniques d'animations diffèrent-elles sur un 8 bits ou sur un 16 bits ?

— Si nous travaillons sur C64, les limites de la machine concernant les couleurs et la résolution nous simplifient le travail. Pour obtenir une animation convenable sur cette machine, il faut que les dessins soient relativement petits. Ainsi, nous ne sommes pas obligés de faire une animation complexe et trop précise des mouvements. En revanche, les problèmes sont différents sur un 16 bits : les possibilités sont plus grandes, l'animation gagnera en souplesse à condition que le travail soit plus fin, donc plus complexe et plus difficile à réaliser.

— Le décor de pratiquement tous les jeux d'aventure sont statiques. Peut-on imaginer un décor où l'on verrait les herbes hautes ondoyer sous la brise et les reflets du soleil changer selon l'heure du jour ?

— Nous voulons y arriver, mais les possibilités des machines ne suffisent pas encore...

disponibles. Rendez-vous dans deux ans dans les Tilt n° 70 et suivants pour assister au démarrage explosif du nombre de softs sur ces supports. A moins que, comme souvent en matière de micro, le processus ne prenne un peu de retard.

Tous les problèmes techniques du matériel ne sont pas réglés. Atari, Philips, Sony n'en collaborent pas moins avec des éditeurs de jeux, notamment français, pour que la sortie en masse de ce support coïncide avec la sortie de jeux de qualité. Car les principaux éditeurs affirment qu'ils sont prêts à sauter le pas.

Les programmeurs voient la diffusion du CDI comme une libération. En effet, la taille limitée des mémoires de masse, des disquettes, les ennuient énormément. Ils ont l'impression de travailler à créer une minorité de leur temps et de passer le plus clair de leur énergie et d'utiliser leurs qualifications les plus pointues à grignoter des octets pour faire tenir les programmes et les données sur les disquettes trop exigües.

Dès qu'ils parlent concrètement, leur point de vue se comprend : animer un sprite à vingt-cinq ou cinquante images par seconde se pratique aujourd'hui avec des objets ou personnages en translation simple, qui se déplacent sur l'écran mais changent peu de forme. Si l'ordinateur lit sur le CDI et stocke en mémoire centrale plusieurs dizaines de mouvements on peut espérer des animations fluides sans saccades, proches de la qualité des mouvements du cinéma. Aux programmeurs de se débrouiller pour « cacher » dans les temps morts de l'action ou du scénario les moments des accès aux données. Non seulement les animations deviendront quasiment parfaites, mais encore on pourra en multiplier le nombre et la durée. L'appel aux animations obtenues par des caméra-vidéo, plus ou moins retravaillées donnera lieu, pour leur production, à d'intéressants tournages : des acteurs joueront plusieurs variantes d'un scénario, pour que leurs gestes, retravaillés par des logiciels graphiques, servent de support à des animations au réalisme inégalé. Ces territoires des fictions interactives resteront longtemps un terrain d'aventures incomparables.

Le problème sera de programmer assez astucieusement pour précalculer et stocker sur disque le maximum d'images. Ainsi pour les simulateurs de vol : les bases de données de paysages qui font l'objet de la douzaine de disquettes de Flight Simulator les « scenery disk » passeront sur le disque. Et les avions rencontrés, qui occasionnent les mouvements les plus rapides, pourront être stockés à différentes échelles et presque sous tous les angles en couleur et non plus calculés en représentation filaire. Car le temps de calcul d'objets complexes et en couleur par les micros interdit absolument qu'ils participent à des animations calculées en temps réel. Reste, comme le remarque Sid Meyer, que « si le CDI offre beaucoup de possibilités, on ne mesure pas la qualité d'un jeu au nombre d'images et à la durée des animations. On jugera toujours si un jeu est bon ou non. Le CDI ne garantira pas automatiquement de bons résultats ! »

Dany Boolauck, Denis Schéer

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**



71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris tél. 45.49.14.50

**OPERATION
COUP DE POINTS !
JUSQU'À 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
METROID

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 300 F**

* = 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

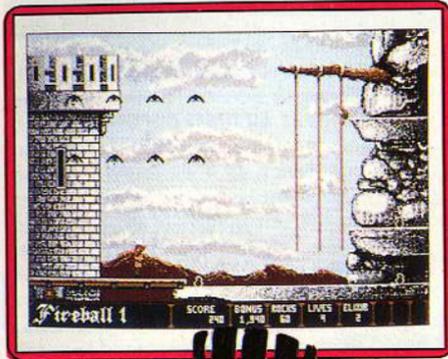
BON DE COMMANDE
à retourner après l'avoir rempli à :
2010 ELECTRONICS - 71, RUE DU CHERCHE-MIDI - 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants	NOM	
Titre F	Titre F	PRENOM
Titre F	Titre F	ADRESSE
Titre F	Titre F
Titre F	Frais de port 20F	CODE POSTAL
Titre F	machine + 50F	VILLE
Titre F	TOTAL	TYPE DE CONSOLE

Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

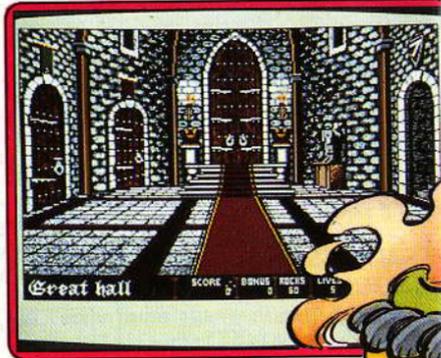
Soft comme l'enfer

Quand les auteurs en ont assez de prévoir des happy-end, leurs rêves se muent en cauchemars, les lutins deviennent des monstres, des loups-garous, des vampires ; les flots d'hémoglobine, les torrents de sang noient l'écran. L'estomac solidement accroché, goussets d'ail en bandoulière, pieu de bois et marteau en main, nos reporters reviennent d'un voyage au bout de l'enfer.



Dark Castle (ST)

Dark Castle : bien qu'ils soient adaptés au genre, les jeux d'aventure ne possèdent pas le monopole de l'épouvante dans la micro-informatique de loisir. En effet, les jeux d'action dont c'est le thème principal sont légion comme, par exemple, *Vampire Killer*, mais ils ne génèrent pas une atmosphère de circonstance. Toutefois, certains d'entre eux méritent de figurer dans ce dossier, en l'occurrence, *Dark Castle*. On y trouve le traditionnel château hanté et son pont-levis, qui abrite un mystérieux Chevalier Noir. Avant d'atteindre ce sombre personnage, vous devez parcourir avec succès quatorze niveaux de difficulté croissante. Les tableaux constituent une série de jeux d'échelles et de plates-formes assez variés pour éviter une répétition rébarbative. L'entrée en matière commence par le choix de portes qui détermine le premier tableau que vous devez sécuriser. Vous partez avec un capital de cinq vies et un stock de soixante pierres. Le jet de pierres est votre unique moyen de défense ou d'attaque au début du jeu. Hormis ces projectiles, des objets tels qu'une massue, des clés et des fioles d'élixir sont également récupérables. Ces dernières sont votre seul recours contre les morsures des chauves-souris et des rats. Les boules de feu sont réservées au joueur qui se fraye un chemin jusqu'au laboratoire de

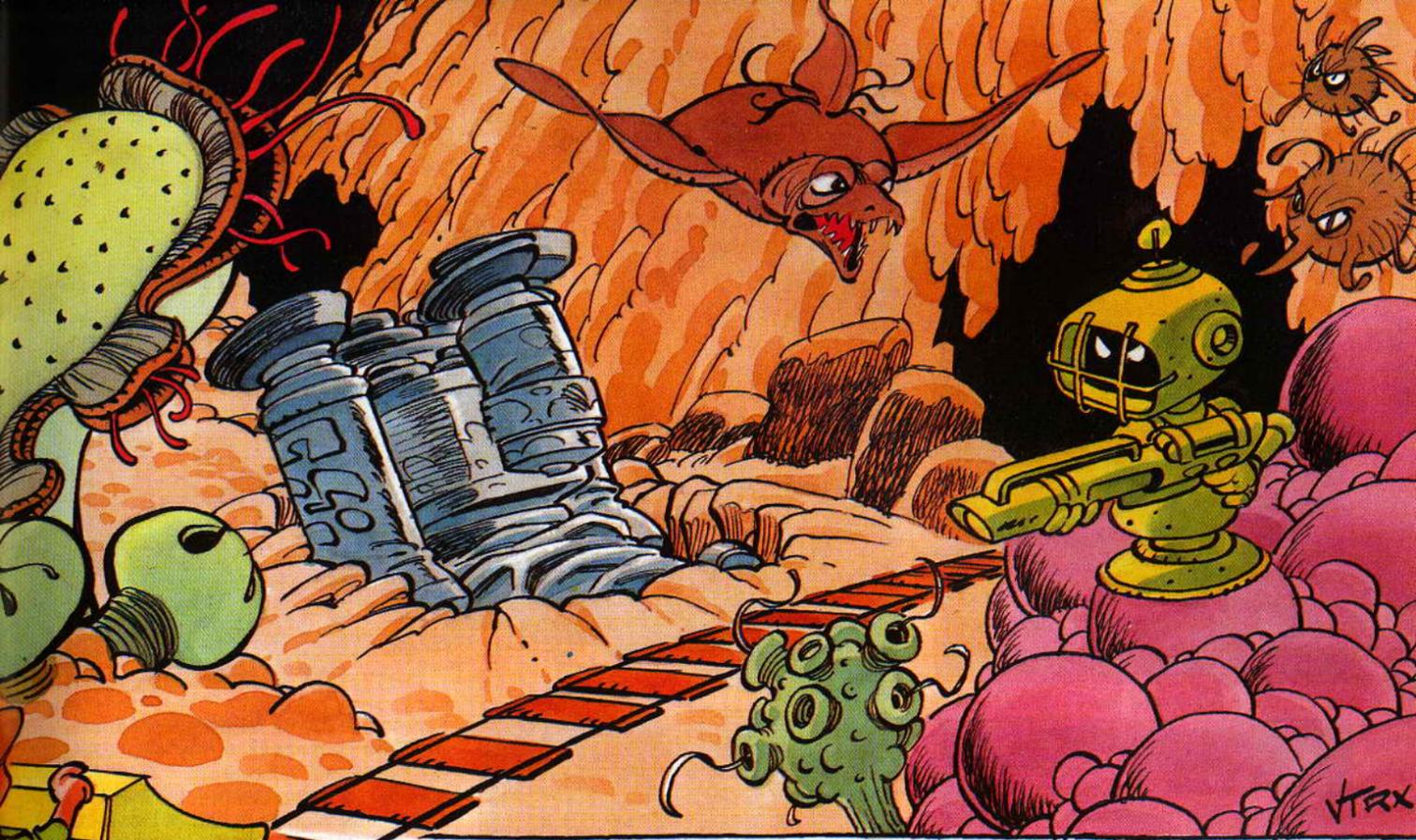


Dark Castle (Amiga)

Merlin. Quant au bouclier magique il n'est accessible qu'aux intrépides ! Un bon point, les objets récupérés restent acquis en cas de perte d'une vie. Les créatures gardiennes de cet antre du diable sont antipathiques à souhait. Vautours, acolytes, dragon, mutants et j'en passe, sont d'une hospitalité à la hauteur de leur réputation. Une mention spéciale pour l'acolyte au fouet qui flagelle trois prisonniers : c'est la première fois que je vois une telle scène de violence dans un jeu.

La tactique consiste à se débarrasser d'abord des monstres volants puis à neutraliser les autres selon un itinéraire pré-établi. Pour ce faire, posez le jeu afin d'étudier méthodiquement la stratégie à adopter. Abordons maintenant les points noirs qui gachent le plaisir du joueur. Tout d'abord le contrôle du personnage est épouvantablement médiocre !

Par exemple, si l'idée vous prend de lui faire gravir des escaliers, il termine souvent son ascension par un saut qui le ramène au bas du tableau dans une chute vertigineuse ! Attendez, il y a encore mieux, voyez



plutôt ce qui se passe après : il reste allongé pendant des longues secondes puis se lève péniblement, titube pendant d'autres longues secondes et finalement secoue sa tête interminablement avant de se remettre à vos ordres ! Un tel laps de temps imparti à ce type de « distraction » du programmeur est incompatible avec un jeu d'action où la vitesse et l'absence de temps mort priment. Les fréquents appels au lecteur de disquettes sont énervants ; ce problème devient cauchemardesque pour ceux ne possédant pas deux lecteurs et que dire des possesseurs d'un 520 ST qui doivent manipuler trois disquettes ! Testé sur ST et Amiga, la version de cette dernière possède un meilleur environnement sonore. Dans l'ensemble ce logiciel ne m'a pas accroché pour les raisons citées plus haut mais également pour les graphismes indignes des 16 bits. Les bruitages sont une des rares réussites que l'on puisse reconnaître au jeu. Ici encore, la conception est mal supportée par la réalisation. Regrettable ! (Disquette Mirrorsoft pour ST et Amiga. Disponible sur Mac). D.B.

La chose de Grotembourg : le scénario de « *La chose de Grotembourg* » traite, sur un mode parodique, un ensemble de thèmes qui hantent de longue date le cinéma d'horreur. Le personnage du savant fou, émule des docteurs Jeckyl et Frankenstein, apparaît au détour d'un écran du jeu sous les traits d'Albert Einstein. Inventeur d'une machine à remonter le temps, ce professeur bien intentionné mais naïf s'est taillé



La chose de Grotembourg (Amstrad)

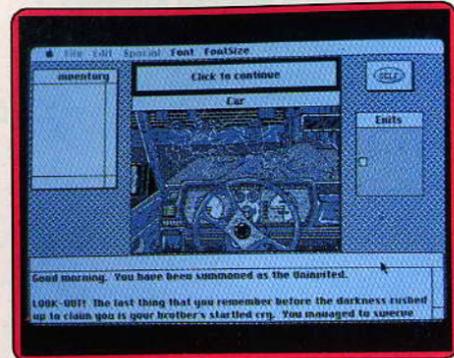
des cobayes sur mesure à l'aide d'organes de provenance douteuse glanés dans quelque cimetière, avant d'être la première victime de ses « choses » dont la parenté avec le monstre du film « *The Thing* » est assez lointaine. Elles partagent en revanche avec Dracula la phobie de l'eau bénite. Telle un Petit Poucet qui serait soudain saisi de folie meurtrière, la « chose », que vous devez traquer dans le village et au cœur d'une forêt hostile, parsème son parcours d'assassinats sauvages. Tout commence par la découverte du cadavre de votre jeune femme, prélude d'un véritable jeu de piste où se mêlent indices et périls. On peut regretter le caractère trop souvent artificiel des obstacles que la « chose » a pris soin de placer entre elle et vous, et la découverte des indices est plus rarement le fruit de la déduction que du hasard. Cela prend parfois une tournure assez surréaliste : il faut une bonne dose d'imagination pour trouver qu'en tirant la queue d'un chat, on lui fait lâcher une souris qui permettra de s'attacher ultérieurement les services d'un hibou grâce auquel on sortira indemne d'une rencontre avec les rats gardant

l'entrée du souterrain menant au manoir... Plutôt complexe !

Certaines trouvailles plus astucieuses, que nous vous laissons le soin de découvrir par vous-même, relèvent heureusement l'intérêt du jeu. Tapie dans son antre, « la chose » attend l'heure de la confrontation finale pour révéler son aspect hideux. Ponctuellement, quelques bruitages apportent un peu de vie à l'action, déjà servie par des graphismes de bonne qualité. L'analyseur de syntaxe qui connaît environ cinq cent mots est loin d'être obtus — fait malheureusement trop rare — et préserve le joueur de la lassitude. Les répliques du programme frisent le bon goût sans jamais y sombrer, mais leur humour s'harmonise peu avec l'ambiance des images. L'intensité de l'angoisse n'est pas proportionnelle à la quantité d'hémoglobine, et *La chose de Grotembourg* ne parvient pas à créer une atmosphère d'épouvante. Comme pour beaucoup de logiciels de ce type, l'univers des films d'horreur sert seulement de contexte à une aventure somme toute classique. (Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC. Sortie prochaine d'une version pour PC et compatibles) J.-P.D.

Uninvited : tout commence par une banale balade en voiture en compagnie de votre jeune frère. Soudain, quelque chose ou quelqu'un sur la route vous force à faire un écart... l'accident est inévitable. Vous sombrez dans l'inconscience et l'écho du cri de votre frère retentit douloureusement dans votre tête. Le grondement de tonnerre vous sort péniblement d'une lourde torpeur, votre frère a disparu, probablement à la recherche de secours. Le pare-brise de la voiture est endommagé et les vapeurs d'essence y sont telles qu'il vous faut immédiatement vous extirper avant une éventuelle explo-

La micro qui fait peur! J'aime...



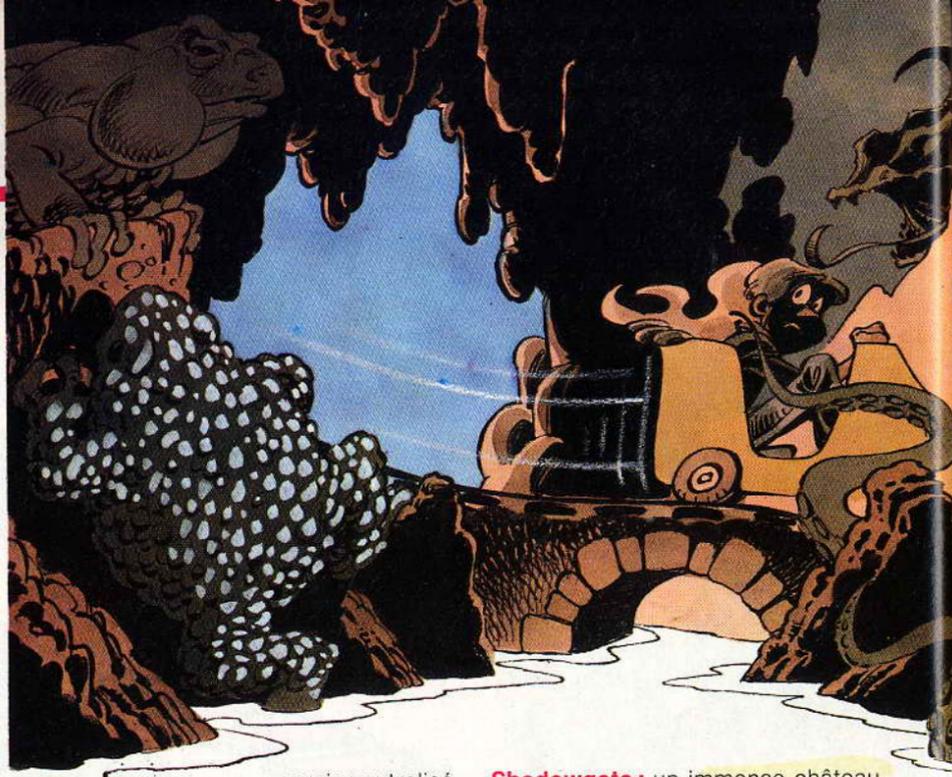
Uninvited (Mac)



Uninvited (Amiga)

sion. Face à vous un manoir, des éclairs zèbrent le ciel et animent les ombres du sombre édifice Brrrr! Un coup d'œil indiscret dans la boîte aux lettres : une enveloppe... la lettre et une amulette vous en apprennent, hélas, plus sur ce qui se trame derrière ces murs. Décidément non ; pas question de pénétrer dans ce manoir... trop tard ! des aboiements de chiens apparemment hostiles ne vous laissent guère le choix. La porte se referme sur vous dans une grincement plaintif. La pièce « honorée » de votre présence conforte vos appréhensions. Les meubles et la décoration font référence aux sciences occultes (c'est le moment idéal pour faire une première sauvegarde !).

L'exploration des lieux occasionne des rencontres du quatrième type ! La plus fréquente est celle du petit démon qui tient une clé dans sa main (n'y prêtez pas attention dans les débuts). Les pièces du rez-de-chaussée sont gardées par une Scarlett O'Hara, version épouvante ! Il est plus prudent de commencer par les chambres du premier étage (évituez surtout le grenier), une série d'objets très utiles y sont récupérables. Sachez que le manoir n'est pas l'unique endroit à explorer. En effet, à l'extérieur vous découvrez également une serre, une chapelle et un laboratoire (le magisterium). Commencez de préférence par la serre et attaquez ensuite la chapelle après



avoir neutralisé les chiens (trouvez les mots qui les calment) ! Un labyrinthe se situe derrière la chapelle, le chemin vers le magisterium passe par là. Les objets récupérés ne servent qu'une fois et seulement la moitié de ces objets sont utiles.

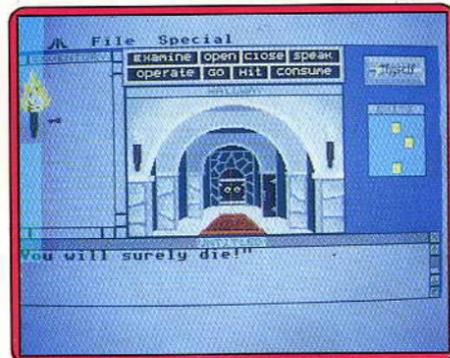


Shadowgate (Mac)

Réalisé par Icom Simulations ce programme utilise un système de jeu propre à cette société ; il s'agit de fenêtres et d'icônes gérées par la souris. Les actions disponibles sont limitées, cela simplifie le jeu tout en laissant une liberté de mouvements au joueur.

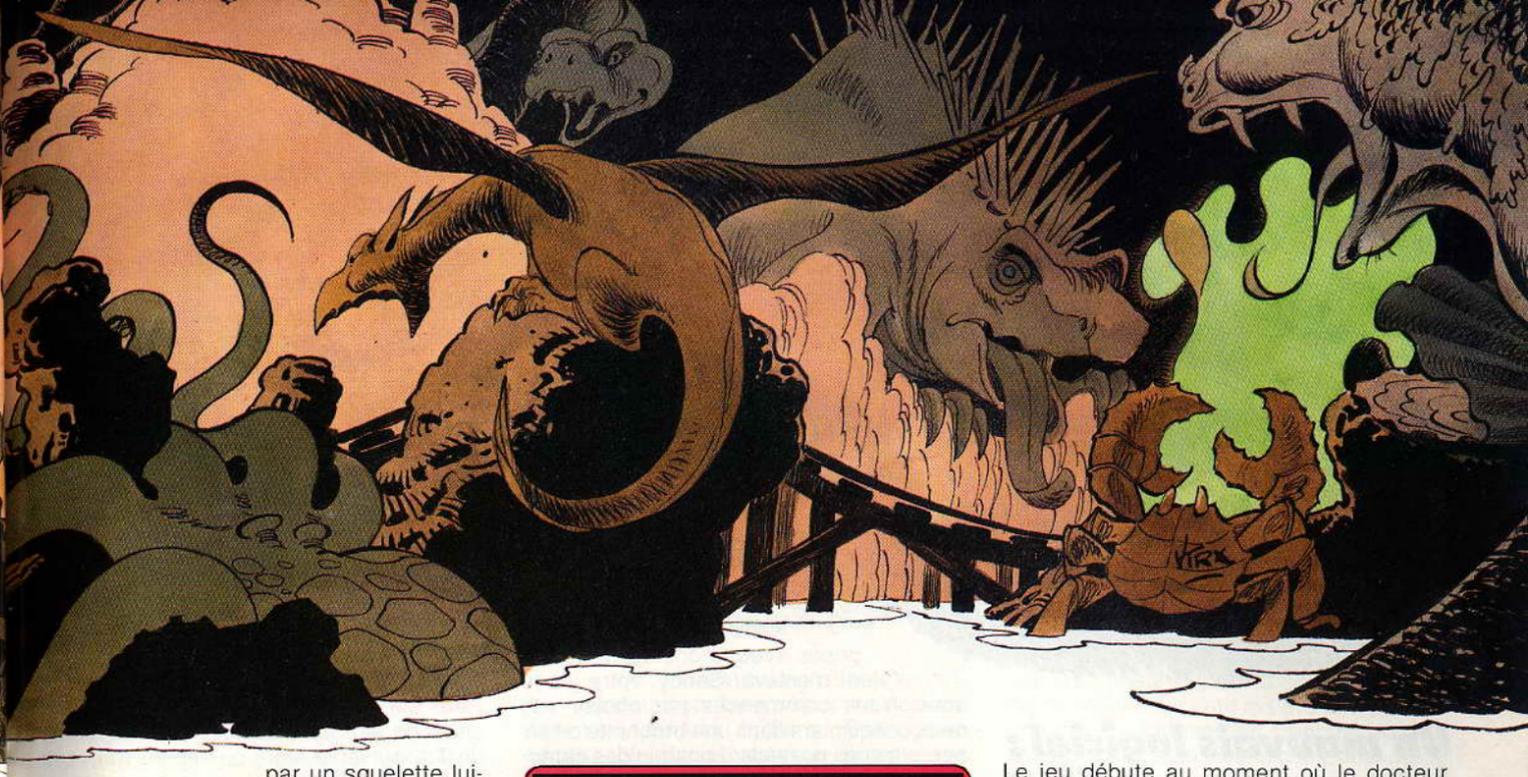
Le support graphique du programme ainsi que le bruitage (sons digitalisés) appuient efficacement le scénario et contribuent à créer une atmosphère d'épouvante. Reconnaissons tout de même que l'intensité de cette ambiance est moins forte, et de loin, que celle de films ou des livres qui traitent du même sujet. Soulignons encore le grand confort de dialogue avec l'ordinateur et la clarté exemplaire de la documentation fournie. Les différences constatées entre les versions disponibles sur Mac et Amiga sont identiques à celles qui existent pour les versions de Shadowgate. Pour terminer, disons que Uninvited est un bon jeu d'aventure qui mérite de figurer dans votre logithèque. Pour aventuriers expérimentés. (Disquette Mindscape pour Mac et Amiga). D.B.

Shadowgate : un immense château truffé de passages secrets, de trappes et de créatures effroyables ; c'est le lieu d'action de cette aventure où vous personnalisez le dernier de la Lignée des Rois. Le mage Talimar vous donne quelques dernières recommandations avant de vous lancer à l'assaut de la bâtisse qui abrite le vil Warlock et le tuer. Il vous attend, sûr de lui et de sa puissance, son ricanement diabolique retentit dès votre entrée dans son repaire. Les salles sont presque toutes obscures, mais des torches sont généralement disponibles dans les salles.



Shadowgate (ST)

La quête commence, avec pour tout objet, une torche allumée. Votre souci constant sera donc de constituer un stock de torches et de le gérer correctement. En cas d'oubli ou de gaspillage, il ne vous reste plus qu'à retourner à la case départ. Une rapide inspection de la porte d'entrée du château vous dévoile une clé. Prenez-la, elle vous servira pour ouvrir une des portes dans le Hall. Un des passages les plus critiques se situe dans le repaire de dragon qui veille sur un trésor (il vous faut prendre un des objets présents pour vous protéger). Une multitude d'objets parsèment le jeu, vous aurez un certain mal à discerner l'utile de leurre. Les rencontres, quant à elles, sont presque toujours mauvaises pour la santé. Par exemple, un requin s'évertue à vous empêcher d'atteindre une clé tenue



par un squelette lui-même situé au beau milieu d'un lac. Ne parlons pas du spectre qui vous lance un sort afin de posséder votre corps ! Les décors sont succinctement décrits, aussi faut-il être attentif aux détails et inspecter les moindres recoins de chaque pièce afin de



Shadowgate (Amiga)

déceler un éventuel passage secret. La fonction « examine » révèle souvent des différences entre deux objets apparemment identiques. Toute l'intrigue est axée autour de ces innombrables obstacles qu'il faut surmonter pour arriver à Warlock. La plupart des pièges sont mortels, ce qui constitue une manière de tempérer la curiosité débordante du joueur. On se laisse prendre au jeu, la preuve : on se surprend en train d'hésiter à ouvrir une porte ou à pénétrer dans une pièce ! Les auteurs ont même été jusqu'à placer des pièges uniquement destinés à provoquer chez le joueur une poussée abrupte de son taux d'adrénaline ! Le système de jeu de Shadowgate est identique aux produits de Icom Simulations tels que Uninvited ou Déjà vu. Il exploite un multi-fenêtrage qui donne un grand confort dans le dialogue avec l'ordinateur. Ici encore, les graphismes et les bruitages appuient efficacement le scénario d'une qualité exceptionnelle. Disponible sur plusieurs ordinateurs, nous en avons testé les différentes versions.



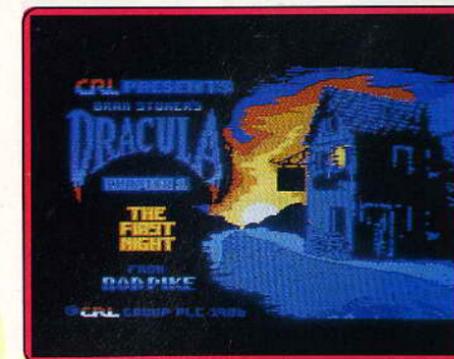
Frankenstein (Amstrad)

Sur Mac, la résolution graphique donne une finesse appréciable. En outre, signalons l'excellente gestion par la souris. Sur ST, en revanche, la gestion par la souris est médiocre. Oui, mais sur ST nous avons la couleur, direz-vous, effectivement les graphismes sont très agréables et les bruitages sont digitalisés. Toutefois, la version qui nous a fait la meilleure impression est celle de l'Amiga pour la finesse de ses graphismes (et en couleurs), une gestion par la souris correcte et la qualité des bruitages sensiblement meilleurs que sur les autres versions. (Disquettes Mindscape pour Mac, Atari ST et Amiga) D. B.

Frankenstein et Dracula : nous avons délibérément traité en même temps ces deux logiciels d'aventures textuelles qui possèdent un système de jeu absolument identique. Rien d'étonnant à cela, ils ont été publiés par la même société. Commençons tout d'abord par Frankenstein, le classique des classiques. Décidément l'œuvre de Mary Shelley titillera toujours l'imagination des scénaristes fascinés par le fantastique et l'épouvante. Dans le scénario de Frankenstein présenté par CRL, vous êtes le docteur Victor Frankenstein en personne. Votre créature s'est échappée du laboratoire après avoir tué votre jeune sœur. La mort du monstre est désormais la seule pensée qui hante votre esprit.

Le jeu débute au moment où le docteur arrive en Suisse, dans la demeure de son père car c'est dans les régions avoisinantes qu'a été récemment repéré le monstre. L'intrigue retrace le périple du savant qui suit la piste du monstre parsemée de crimes abominables.

Quant au scénario de Dracula, il reprend l'histoire originale du Comte Dracula. Vous êtes le jeune clerc qui se rend dans les Carpates pour rencontrer cet obscur personnage dont le nom suscite effroi et suspicion. Ici, vous devez neutraliser Dracula qui désire s'installer en Angleterre pour y ins-



Dracula (Amstrad)

taurer son influence maléfique. Jeux d'aventures textuelles, Frankenstein et Dracula ne sont pas seulement des histoires versées dans l'épouvante mais peuvent également être qualifiées de logiciels épouvantables ! Leurs analyseurs de syntaxe ont de quoi faire dresser les cheveux sur la tête de n'importe quel aventurier ! Ils n'acceptent qu'un nombre trop limité de mots. Les actions ne se déclenchent qu'avec des mots clés bien précis, la sensation de liberté de mouvements qu'un aventurier affectionne est totalement négligée. En outre, lorsqu'une action incorrecte est choisie, l'ordinateur répond invariablement : « Ceci ne peut être fait pour des raisons inconnues ! » Avouez qu'une atmosphère de circonstance est difficilement envisageable dans ces conditions. Or, dans ▶



Un mauvais logiciel : l'épouvante devient éprouvante.

les aventures textuelles, l'ambiance que crée l'intrigue est la clé du succès. Fait étonnant, ces logiciels sont relativement récents ! *Frankenstein* possède bien quelques rares images digitalisées et a été édité en 1987. On est malgré tout bien loin des produits de Magnetic Scrolls (*Jinxter*) ou Level 9 (*Gnome Ranger*). CRL, s'est trompé d'époque ; ces logiciels auraient trouvé une place de choix dans les aventures textuelles des années 70. Voilà donc des scénarios porteurs qui ne sont malheureusement pas exploités comme il se doit. C'est vraiment regrettable. (*Frankenstein*, K7 CRL pour Amstrad CPC et C 64). (*Dracula*, K7 CRL pour Amstrad CPC). D.B.

Warlock's Quest : c'est Belzébuth en personne que vous devez combattre à l'issue du parcours qui donnerait à Rambo lui-même l'envie de prendre une retraite anticipée ! Jeu d'action/aventure, vous avez pour tâche de récupérer les huit objets magiques nécessaires pour entrer en possession de la pierre magique, seule arme capable de venir à bout de Satan. Le héros de cette ambitieuse descente aux enfers est un sympathique petit mage sautillant vêtu de bleu.

Le jeu offre trois niveaux de difficulté et une seule vie ! Armé de son bâton magique, notre petit mage doit affronter des monstres tels que les zombies, les fantômes, les esprits et une multitude d'autres charmantes bestioles. Déjà traité dans notre rubrique Tilt Parade (voir *Tilt* n° 54), nous avons jugé bon de le citer dans ce dossier. (Disquette Ere Informatique pour ST.) D.B.

Maniac Mansion : après avoir inspiré bon nombre de films fantastiques, le thème du savant fou pratiquant sur des êtres humains ses expériences douteuses semble facilement s'acclimater aux logiciels d'aventure. *Maniac Mansion* appartient bien sûr à cette

espèce et vous met aux prises avec le docteur Fred qui vient d'enlever Sandy, votre jeune amie. Vous commencez par choisir vos deux coéquipiers dans une brochette de six personnages possédant chacun des caractéristiques psychologiques, des qualités et des défauts qui lui sont propres. Il s'agit en premier lieu de s'introduire nuitamment dans la demeure du professeur Fred où est séquestrée Sandy, et c'est dès cette première phase que le jeu manifeste toute son originalité.

Comme *Zombi* ou *Hurléments*, *Maniac Mansion* vous place à la tête d'une équipe et vous laisse incarner, à tour de rôle, chacun des personnages qui participent à l'aventure. Mais à la différence des deux logiciels d'Ubi Soft, les personnages sont



Warlock's Quest (ST)

ici représentés à l'écran, marchent en suivant le curseur que vous déplacez, se quittent et se rencontrent à nouveau... La qualité de l'animation et des scrollings est adaptée à ce mode de fonctionnement, auquel *Maniac Mansion* doit son caractère attrayant et interactif. L'effort des programmeurs a davantage porté sur les graphismes et l'animation que sur la richesse du dialogue. Sous l'image s'étale une liste d'une quinzaine de verbes d'action (en anglais) que l'on choisit avec le curseur. Les noms y sont ajoutés par pointage des objets présents sur l'image : pour prendre une clef, il suffit de sélectionner « pick up » dans la liste, puis de placer le curseur sur la clef. *Maniac Mansion* mêle ainsi avec habileté fonctionnements textuel et graphique. (Disquette Activision pour C 64). J.-P.D.

Peur sur Amityville : pourquoi aller chercher l'horreur dans quelque château reculé de Transylvanie alors qu'elle se trouve là où l'on s'y attend le moins, tapie au cœur même des villes modernes, prête à ressurgir à la moindre sollicitation ? *Peur sur Amityville*, célèbre film dont s'inspire le logiciel, gratte efficacement la surface de notre univers quotidien pour en révéler l'horreur sous-jacente et y déceler des phénomènes surnaturels. Une famille américaine moyenne - dont vous incarnez le père - vient d'acquiescer une maison, banale en apparence, à laquelle deux lucarnes donnent pourtant un regard inquiétant. D'étranges manifestations ne tardent pas à se reproduire : des gémissements paraissent venir de la cave, un lustre manque de vous écraser alors que vous déchiffrez le texte d'un vieux grimoire qui vous révèle l'existence de l'antéchrist, le téléphone fond lorsque vous parlez au père Mancusso, un incendie se déclare spontanément... A mesure



Maniac Mansion (C 64)

que monte la tension, le doute s'insinue dans votre esprit : votre fils lui-même ne serait-il pas possédé ? On ne découvre la richesse du scénario qu'après de laborieux efforts, toute faute étant sanctionnée par une mort fulgurante, et c'est sans doute ce qui nous a conduit à légèrement sous-estimer ce jeu lors de notre précédente appréciation. L'histoire est mise en valeur par des décors angoissants (vous n'échapperez pas à quelques apparitions de circonstance !), et des

bruitages viennent parfois appuyer le texte. Certains objets n'apparaissent et certains passages ne s'ouvrent qu'au terme d'une série d'actions déterminées, donnant à l'aventure un caractère dynamique fort appréciable. Il y a du suspens et la maison semble vivre, mais même dans une demeure en proie à l'irrationnel, il vaut mieux garder la tête froide et dresser un plan des lieux. Les heures et les jours s'écoulent, comme en attestent les compteurs sur l'écran, ponctués de vos nuits au sommeil perturbé auxquelles le programme vous renvoie systématiquement.

Le dictionnaire comporte une quarantaine de mots que l'on sélectionne et fait défiler au joystick. Bien que cette méthode de dialogue ait le mérite d'épargner au joueur de vains tâtonnements et de lui fournir d'utiles indices, *Peur sur Amityville* reste un logiciel dont la grande difficulté justifie pleinement l'option de sauvegarde d'une partie en cours. (Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC 464-664-6128). J.-P.D.

Massacre : de nombreux logiciels d'horreur tournent sur les Amstrad CPC. Les auteurs de *Massacre* en ont-il déduit qu'il fallait obtenir un résultat analogue sur les Atari ST. Même avec cet objectif, ils ne se sont pas



Peur sur Amityville (Amstrad)

fatigués et se sont complètement dispensés du bruitage. Cela pourrait être un choix défendable. Hélas les graphismes manquent de classe, les situations, d'une bana-

lité à pleurer (dans le style dégoulinant bien sûr...), ne sauvent pas un scénario faiblard. Plus grave encore, le logiciel manque d'idées. Les litres d'hémoglobine ne peuvent en tenir lieu.

Une réalisation impeccable peut-elle servir de repêchage ? Hélas, le soft fourmille d'erreurs de programmation : objets qui restent sur place alors que vous les avez pris, gestion des objets transportés incompréhensible, vous pouvez avoir la possibilité de vous en emparer sans les poser, déplacements incohérents. Tous ces facteurs font que le jeu ne « prend » pas. Pourtant l'idée de départ est prometteuse : vous entreprenez de visiter le musée des horreurs d'une fête foraine après la fermeture, et vous comprenez rapidement que les figures de cire vivent et s'animent.

Le jeu se pratique exclusivement à la souris, en cliquant sur l'image ou sur des icônes. Mais le choix des actions possibles est trop limité. Ainsi vous prenez automatique-



Massacre (ST)

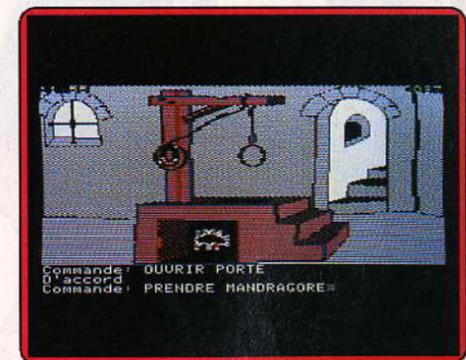
ment l'objet sur lequel vous cliquez, sans possibilité de choisir de le laisser. Le jeu n'est pas difficile, mais trop répétitif car les morts fréquentes renvoient au début de l'action. Et combiner au hasard des objets lasse : je prends le bouclier en forme d'écusson ou le bouclier rond ? Pour passer dans cette salle le crucifix m'aidera-t-il plus que l'épée ?

Les images de corps à moitié décomposés et de gerbes de sang désespérément fixes

sont plus laides que répugnantes. Il faut d'autres moyens pour créer une ambiance... (Disquette Loriciels pour ST). D.S.

La bête du Gévaudan : quelles furent les recettes du succès de ce logiciel vieux comme le monde (de la micro ludique) ? Testé dans *Tilt* n° 24 de septembre 85, ce programme a reçu la même année le Tilt d'or du meilleur logiciel d'aventure. Si les graphismes des *Apple II* font aujourd'hui triste figure à côté des couleurs et de la résolution des *Atari* et *Amiga*, les graphismes ont su tirer parti des contraintes de la machine. Les dessins où les traits entourent les objets comme sur des gravures ou sur des dessins d'enfant et décrivent un peu naïvement le Massif Central au XVIII^e siècle. Quelques personnages vous saluent de la voix. Et l'analyseur syntaxique, sans faire de merveilles accepte malgré tout de comprendre les phrases en français correct. Mais ces prouesses techniques, aujourd'hui bien dépassées, ne peuvent expliquer le plaisir que l'on éprouve à pratiquer *La Bête du Gévaudan*.

Le titre du jeu évoque un événement précis : en 1765, dans la région appelée Gévaudan, une bête, probablement un loup gigan-

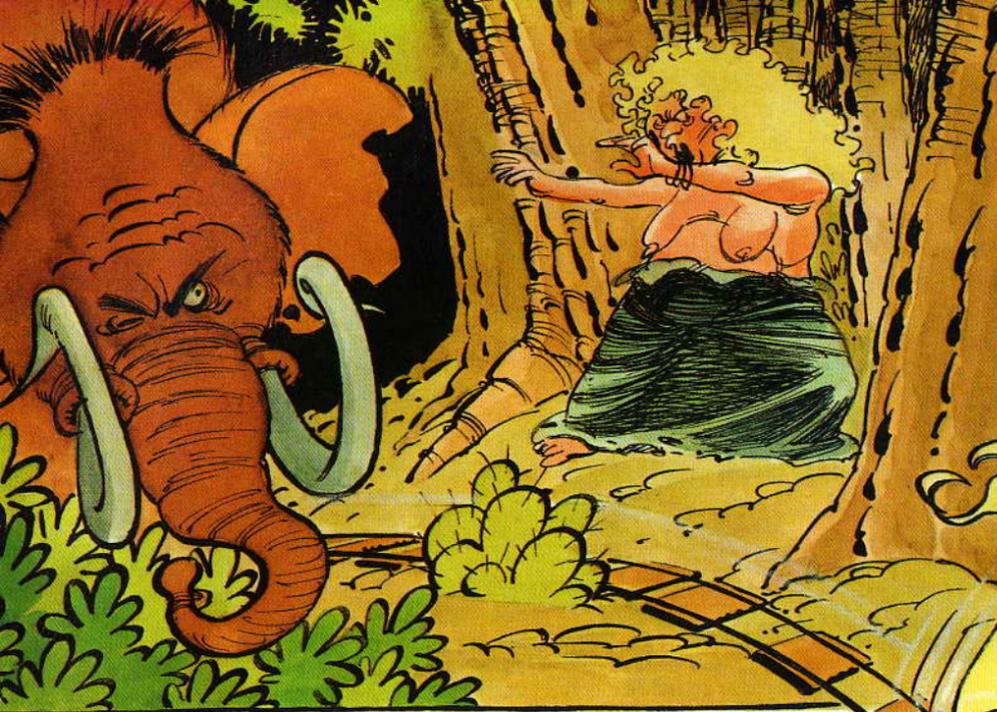


La bête du Gévaudan (Apple II)

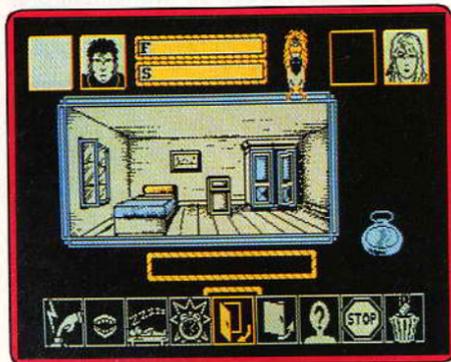
tesque et agressif, semait la terreur. La population locale a cru y voir un loup-garou, mi-homme, (de jour), mi-bête (la nuit). Les notables, les autorités religieuses, les sorciers et rebouteux se sont mobilisés.

L'histoire commence quand vous vous réveillez, dans votre chambre, alors que durant la nuit une battue, à travers les bois a cerné la bête qu'un tireur a réussi à blesser. Or vous souffrez d'une blessure par balle, que vous n'aviez pas hier soir. Vous êtes le loup-garou. Ce soir, vous vous transformerez en monstre, à moins que... Vous apprendrez vite que la malédiction sera rompue si vous pouvez consommer quatre ingrédients magiques qu'il faudra réunir avant le soir...

Ce jeu édité pour *Apple* et *Amstrad CPC* par une Compagnie Informatique Ludique aujourd'hui disparue fait partie de la logithèque de nombreux passionnés. Il est dommage que beaucoup de logiciels d'épouvante ultérieurs n'aient pas repris les mêmes exigences de qualité sur des machines plus performantes ! (Disquette Cil pour *Apple II*). D.S. ▶



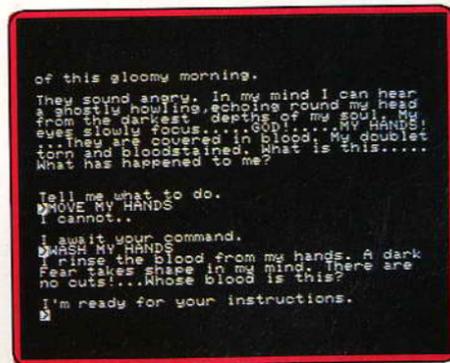
Mon micro hanté s'est planté avec un hoquet de terreur



Hurlements (Amstrad)

Hurlements : il y a peu de points communs entre ce logiciel et le film du même nom, si ce n'est la présence des loups-garous à tous les coins du bois qui entoure l'habitation des héros. Le but du jeu est de parvenir à s'enfuir après avoir mis la main sur un butin caché en quelque recoin de ce lieu inhospitalier. Le dialogue se fait par l'intermédiaire d'une quinzaine d'icônes commandant des actions - dormir, prendre, poser un objet, se déplacer, monter ou descendre d'un véhicule - par exemple. Le choix de direction se fait de façon originale, par sélection d'une des six faces d'un cube vu en perspective. *Hurlements* reprend donc les recettes qui ont fait le succès de *Zombi*. Le déroulement du jeu a toutefois été légèrement simplifié puisque vous ne présidez plus à la destinée de quatre personnages, mais seulement de deux. L'intérêt du logiciel doit beaucoup à ce mode de fonctionnement qui permet de guider alternativement les personnages et de combiner leurs actions. Fidèles à l'atmosphère du scénario, les graphismes monochromes n'occupent approximativement qu'un quart de l'écran et seuls les objets auxquels peuvent s'appliquer des actions apparaissent en couleur.

Dans cette maison piégée, les placards ont la fâcheuse tendance à décapiter ceux qui ont la curiosité de les ouvrir, et des pieux suspendus au dessus des lits ont la sale manie de choir au moment où l'on s'y couche. Contrariant, d'autant que l'aventure est ponctuée de rencontres inopportunes avec les quelques loups-garous égarés aux abords de la maison. Il faut très souvent les combattre au corps à



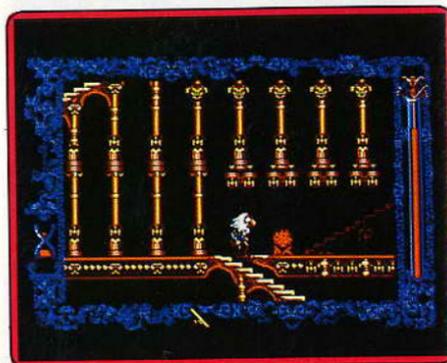
Wolfman (C 64)

corps, l'issue de la lutte étant déterminée par la hargne avec laquelle les doigts du joueur viennent frapper les touches du clavier. Bien que ces combats ne soient pas représentés par des scènes animées mais par la position d'un indicateur qui reflète la rapidité d'action sur les touches, ils ne manquent pas de réalisme : les loups-garous sont des durs à cuire et la victoire est toujours épuisante ! Il faut passer les lieux au peigne fin afin d'y récolter clefs, pied de biche, hache et nombre d'autres accessoires fort utiles pour la poursuite de l'aventure (la lampe à pétrole permet par exemple de s'éclairer à la cave et au grenier), sans oublier non plus de vous nourrir et de dormir quand il le faut. *Hurlements* est un jeu subtil et difficile qui ne manque pas de suspens. (Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC 464-664-6128). J.-P.D.

DOSSIER

Wolfman : nous voici devant l'écran du C 64, couvert de texte en anglais (les images viendront bien plus tard). Vos mains (celles de l'histoire pas celles qui tapent sur le clavier), sont couvertes de sang. Vous les lavez dans la bassine qui traîne dans un coin de la pièce misérable au centre de laquelle trône votre lit. Angoisse : elles ne sont pas blessées, d'où vient le sang ? Vous vous précipitez vers le miroir, votre visage et vos vêtements sont ensanglantés... Le scénario démarre comme celui de *La bête du Gévaudan*, la rue bruisse des rumeurs d'une foule attérée car on a découvert le cadavre de la fille du maire, vilainement égoragée. Nettoyé, portant des vêtements propres, sortez dans le village. Peut-être la crypte oubliée sous la chapelle en ruine vous aidera-t-elle à progresser dans la ré-

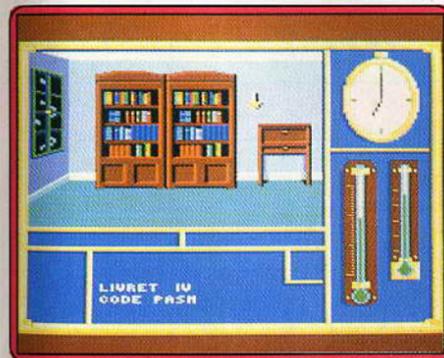
solution du mystère ? Les anglicistes amateurs d'aventures textuelles pourront seuls apprécier ce drame en trois parties au scénario complexe puisque l'amour de la belle Nadia, que vous incarnez à certains moments, sera capable de sauver le jeune homme-loup. La méticulosité paye : vous ne devrez rien oublier. Ainsi vous ne serez habillé d'un vêtement qu'après l'avoir pris (à la main), puis mis (sur le dos). Au besoin, le logiciel



Vampire's Empire (Amiga)

vous interdit une direction en expliquant qu'il vous reste des choses à faire avant de passer. Bien des passages sont redoutablement difficiles, ou très utiles pour améliorer votre anglais. La force suggestive des mots pourra vous toucher mais, pour les écrans graphiques, il faudra attendre d'être très engagé dans l'aventure. (Cassette CRL pour Commodore 64). D.S.

Vampire's Empire : l'éminent vampirologue que vous incarnez et que vous guidez traverse au pas de course les sous-sols sinistres d'un château peuplé de monstres et dégringole les escaliers, en tentant de poursuivre et d'apprivoiser un faisceau de lumière afin de le diriger vers l'ancre du comte Dracula. Jeu d'échelle très sophistiqué, *Vampire's Empire* met à profit les qualités graphiques de l'Amiga pour faire châtoyer les décors et donner aux personnages et aux monstres des expressions faciales et des attitudes humoristiques. La rapidité de l'animation exclut les temps morts, l'action est soulignée par quelques bruitages bienvenus (comme le grincement d'une trappe qui s'ouvre sous vos pas). Les monstres qui surgissent des bas-reliefs qui se cachent derrière les piliers, les goules sexy et sournoises qui sortent de leurs cercueils dans l'espoir de vampiriser vos points de vie



Incantation (Amstrad)

peuvent-être neutralisés assez facilement avec un lancer de gousses d'ail, sport dans lequel vous excellerez rapidement. Le faisceau de lumière grâce auquel vous pouvez éliminer Dracula est en revanche beaucoup plus difficile à maîtriser, malgré les miroirs orientables dont vous disposez. Un jeu

d'action amusant et bien réalisé. (Disquette Magic Bytes/Infogrames pour Amiga. Notice en français.) J.-P.D.

Invitation : vous visitez une maison déserte. Non seulement déserte mais superbe. On s'y croirait. Hélas, vous n'avez rien d'autre à faire que fouiller méthodiquement les trois étages, même lors de ces recherches. Les tiroirs, portes vitrées des bibliothèques, draps de lits et matelas restent disponibles. La fenêtre de dialogues affiche seulement le résultat après vous avoir fait attendre devant l'écran.



Incantation (Amstrad)

J'allais oublier l'irruption d'une faune de monstres, en principe plus terrifiants les uns que les autres. Hélas, ils apparaissent dans une fenêtre spéciale et pas dans l'écran principal. Ce qui sabote l'effet escompté : au lieu de commettre une irruption perturbatrice dans la tranquille quiétude de votre promenade, ils donnent l'impression d'être déjà en cage. Il faut alors se livrer au rituel répétitif d'appuyer mollement sur la touche C, pour « Combattre ». Vous tuez votre adversaire du moment : cobra, rat, chien, goliath, crap'th, fanatique, hyster'l, et j'en passe. Un gardien, qui a une très sale tronche, s'illustre en revanche par sa calme retenue et son parfait savoir-vivre sans qu'on en devine la raison. Les objets dissimulés çà et là changent de place selon les parties. Les fioles vous redonnent une santé, vous permettant d'avancer un peu plus dans la fouille. Une clé, un revolver, un sac de diamants, un crucifix, un missel, un miroir pourront vous servir, tandis que les livres des bibliothèques, laborieusement décodés, vous fourniront de vagues indices comme « il serait très utile de faire un plan du manoir, vous y découvrirez quelque chose de très intéressant ».



Combien d'octetplasmés sur la disquette ?

Les graphismes sont jolis mais le manoir impeccablement rangé donne l'impression d'être inhabité depuis toujours.

Invitation a des qualités mais pas de scénario. Cela lui manque cruellement. De ce point de vue, Hurllements, qui présente des graphismes plus tristes, lui est nettement supérieur.

Incantation : Softhawk a réussi un petit bijou avec cette nouvelle fantastique qui a pour cadre une villa isolée dans les brumes bretonnes durant les années vingt de notre siècle.

21 logiciels d'épouvante au tiltoscope

Table with 11 columns: LOGICIELS, MARQUE, MICRO, INTÉRÊT, GRAPHISME, BRUITAGE, ANIMATION, DIALOGUE, AMBIANCE, LANGUE, PRIX, PARU DANS N°. Lists 21 software titles like 'LA BÊTE DU GÉVAUDAN', 'DARK CASTLE', 'DRACULA', etc.

velles fantastiques. La chronique littéraire de l'Echo Breton réclame la publication du Golem de Gustav Meyrink, et des œuvres de Charles H. Ford ou de H.P. Lovecraft.

Les protagonistes humains, la famille Minotier et leurs domestiques, soudés par la mystérieuse disparition du grand-père en 1908, vingt ans avant votre arrivée, affichent chacun leur propre tempérament et lubies.

L'histoire se déroule avec le temps qui s'écoule sans retour. Ici encore les auteurs ont fait preuve d'imagination : vous pouvez demander à attendre une, deux, cinq, trente minutes.

Minotiers, car l'orage qui vous retient sur l'île vous obligera à y passer du temps. La réussite au jeu dépendra de votre aptitude à comprendre ce qui se passe, et à stopper l'arrivée des monstres venus d'ailleurs.

Les graphismes témoignent d'une influence de la bande dessinée, peut-être un hommage à Tardi. Le scénario devrait résister un moment aux joueurs expérimentés.

Cohérent, plein d'humour, efficace, agréable à jouer dès le premier contact, long à livrer ses secrets, Incantation est un logiciel attachant et original que tous les possesseurs de CPC devraient connaître.

STARSOFT LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

Grid of software titles and prices for various systems: AMSTRAD, ATARI ST, APPLE II, APPLE GS, MACINTOSH, COMMODORE, IBM PC ET COMPATIBLES, ATARI 800, MANETTES. Includes categories like 'NOUVEAUTES' and 'LIVRES'.

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83 Vente par correspondance uniquement Notre catalogue sur simple demande

Order form section: 'BON DE COMMANDE (Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à:'. Includes fields for name, address, phone, and payment options (bank card, check, etc.).

MINITEL - 10% SUR TOUS NOS PRODUITS! 3615 - Tapez CLUBTEL *STAR. Includes promotional text about discounts and services.

KID'S SCHOOL

Europe 1992

Où tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la CEE, sans jamais avoir vraiment osé le demander. Comme vous le devinez sans doute, oh lecteur perspicace, ce logiciel a pour objectif de vous livrer tous les secrets de la Communauté Economique Européenne, ou peut s'en faut. Une partie cours, constituée de six chapitres, retrace l'histoire de sa formation, étape par étape.

Chaque pays membre est présenté, l'un après l'autre, avec toutes les caractéristiques qui le composent : superficie, nombre d'habitants, nom de la capitale et de la monnaie. La présentation relativement claire, est étayée par des cartes graphiques, dans l'ensemble assez représentatives du pays concerné. Cependant l'échelle gagnerait à être un peu plus grande, surtout pour la localisation des capitales.

Pendant cette partie, un dictionnaire, dont vous pouvez tourner les pages une à une à l'aide du crayon optique, est à votre disposition. Le principe est certes original, mais peu efficace. Vous aurez plus vite fait d'accéder directement au mot recherché. Le sempiternel questionnaire à choix multiple, chronométré et noté sur dix, permet de tester l'acquisition des connaissances. Celui-ci peut être renouvelé par l'utilisateur grâce à un éditeur de questionnaires.

La présence d'un éditeur d'histogrammes et de cartes constituent des utilitaires non négligeables permettant une recherche personnelle de la part de l'élève qui peut ainsi visualiser graphiquement les informations qu'il a pu recueillir. Ce programme constitue donc un outil de travail à multiples fonctions, simple à manipuler, favorisant ainsi son utilisation au sein d'une classe. (Disquette FIL pour TO 8, TO 9, TO 9+).

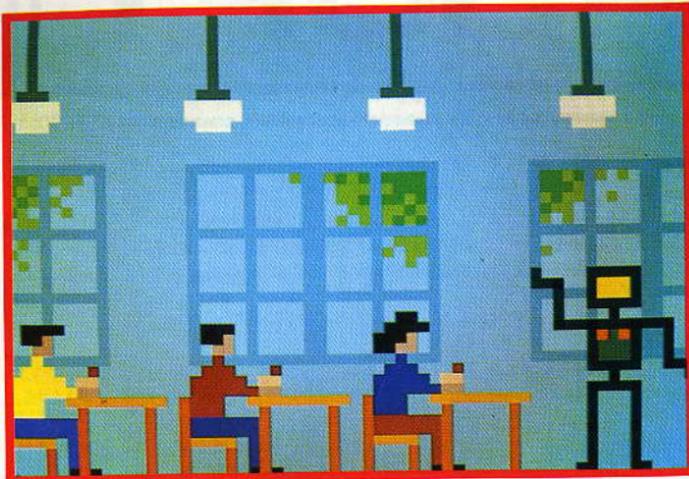
Matière : géographie
Contenu pédagogique : ★★★
Intérêt : 14
Prix : B

Didact English

Plus étoffé que son prédécesseur puisqu'il s'adresse à un auditoire plus vaste allant de la quatrième à la terminale et incluant également les élèves de BTS d'électricité et de communication, *Didact English* ne nous réserve donc guère de surprises. Toujours aussi classique et dénué de fantaisie, ce logiciel continue de briller par son sérieux.

L'essentiel du travail proposé, et ce quelque soit le niveau choisi, porte sur les modifications orthographiques que peuvent subir les mots anglais si on leur ajoute les suffixes suivants : s, es, ed, ing, er, est.

La démarche reste identique, à savoir que l'élève voit apparaître à l'écran des phrases à compléter. A lui d'écrire correctement le mot entre parenthèses. Un « right » couronne les bonnes réponses, un « wrong », les mauvaises. Dans ce cas, une analyse de la réponse est faite en fonction de la nature de l'erreur, et la règle grammaticale appropriée s'affiche.



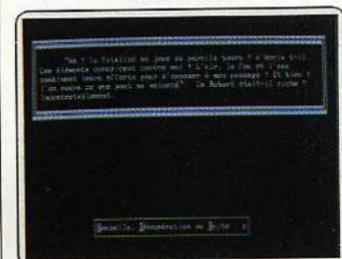
Pour améliorer votre anglais par le jeu ou de façon plus didactique, pour découvrir l'Europe ou vous essayer à l'art du roman, voici les nouveaux « éducatifs ».

Chaque série comprend donc vingt phrases dont la difficulté varie selon le niveau choisi. Et c'est bien en cela que réside la seule innovation de ce programme. Car si la forme des exercices concerne toujours les mêmes règles de grammaire, le vocabulaire utilisé dans la constitution des phrases, quant à lui, évolue. Et c'est ainsi que les termes utilisés pour les élèves de niveau BTS électricité sont des termes spécifiques à ce domaine, et il en est de même pour le niveau BTS de communication. Ceci pourra peut-être permettre aux plus curieux d'ajouter quelques mots nouveaux à leur vocabulaire ! (Disquette Carraz Editions pour compatibles PC, Amstrad, Thomson, Nano Réseau ; Cassette Thomson TO, MO.)

Matière : anglais
Contenu pédagogique : ★★★
Intérêt : 14
Prix : D



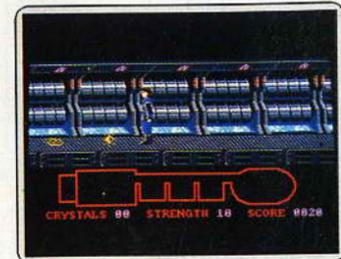
Europe 1992



Roman



Didact English



Discovery Kit

contraire, une liste s'affiche et la sélection peut ainsi s'effectuer. Plusieurs critères peuvent être retenus, mais une certaine cohérence doit cependant être respectée.

L'élève doit alors indiquer le nombre de phrases (de 1 à 7) qui constitueront le paragraphe, et chaque phrase sélectionnée dans la banque de données de l'auteur apparaît. L'élaboration d'un texte « à la manière de... » prend ici toute sa signification. A partir de tous ces éléments, l'apprenti écrivain constitue donc, sous forme de pastiche, son propre texte.

L'avantage de ce logiciel réside dans le fait qu'il ne se trouve jamais à cours d'inspiration et qu'un réel travail sur le style peut avoir lieu. *Roman* est un véritable outil d'aide à la création littéraire, qui, nous l'espérons, fera naître de nombreuses vocations parmi ses utilisateurs. (Disquette Cedric/Nathan pour compatibles PC et Nano Réseau.)

Matière : français
Contenu pédagogique : ★★★★★
Intérêt : 16
Prix : F

Discovery Kit

Imaginez que vous êtes dans un vaisseau spatial aux multiples dédales, que de petites créatures revêtant diverses formes hantent les couloirs, et qui, chaque fois que vous les touchez vous retirent un peu d'énergie.

Imaginez encore qu'une de vos missions consiste à récolter douze cristaux de fuel si vous désirez aller jusqu'au terme de la partie. Et bien non, ne vous y trompez pas ! Ce scénario n'est pas celui d'un jeu d'aventure qui n'aurait pas grand-chose à voir avec notre sujet, mais bien plutôt celui d'un excellent éducatif qui nous vient d'outre-Atlantique.

De quoi s'agit-il ? En fait, *Discovery* est un jeu qui propose trois types d'activités : *Maths* avec ses dix-neuf niveaux, *Spelling* consistant à taper au clavier le mot proposé par l'ordinateur et *Trivia* où l'on doit trouver, parmi quatre propositions, celle qui convient. Au départ, le joueur peut choisir le personnage qui évoluera à l'écran : Scott, un garçon, Katy une fille, Mek un robot ou Lotar un martien.

Une fois ces options faites, le jeu peut commencer. Et nous voilà au cœur du vaisseau à monter ou descendre des échelles, à sauter pour éviter les vilaines bêtes et à essayer d'attraper le plus de cristaux, le tout sur fond musical. Chaque fois que l'on se trouve devant une porte, une question est posée et la bonne réponse en commande l'ouverture.

Ainsi, c'est de façon tout à la fois ludique, graphique et sonore que l'on évolue à l'intérieur de ce très bon programme, qui est la preuve vivante que ludique et pédagogique peuvent faire excellent ménage. (Disquette Micro Illusions pour Amiga.)

Matière : anglais
Contenu pédagogique : ★★★★★
Intérêt : 17
Prix : C

Brigitte Soudakoff

ORDIVIDUEL

Ouvert du lundi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

AMSTRAD

The Amstrad CPC 6128

4495 F

CPC 6128 couleur
+ imprimante
+ joystick + 4 logiciels

CPC 464 monochrome 1990 F
 CPC 464 couleur 2990 F
 CPC 6128 monochrome 2990 F

TOUS LES PCW/1512/1640
NOUVEAU PORTABLE PPC

BOUTIQUE MICRO-FAMILIALE

20 rue de Montreuil - 94300 Vincennes
Tél. : 43.28.22.06

ATARI

5995 F

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur
+ imprimante
+ joystick + 4 logiciels

Atari 520 STF 2990 F
 Atari 1040 STF + monit. mono 5990 F
 Atari 1040 STF + monit. coul. 7490 F

LES MEGA ST
LES CONFIGURATIONS LASER

ORDIVIDUEL

THOMSON

4995 F

TO8D
+ moniteur couleur
+ imprimante
+ joystick + 4 logiciels

TO8D + câble péritel 2990 F
 TO8D + monit. mono 3690 F
 MO6 1490 F

LA GAMME PC TO16
du simple disque au disque dur

JOYSTICK

GARANTIE 2 ANS

Konix 160 F
 Switchjoy 185 F
 Cobra 495 F
 PRO 5000 170 F
 Magnum 149 F

NOUVEAUTES LOGICIELS

AMSTRAD		ATARI		THOMSON TO8							
720	K7	D	Gold Hit III	115 F	185 F	Black lamp	215 F	Mewilo	250 F	Aquanaute	220 F
Arcade action	115 F	170 F	Gothic	175 F	175 F	Bobo	220 F	North star	210 F	Arkanoid + Sorcery	299 F
Arkanoid II	170 F	170 F	Gryzor	100 F	145 F	Carrier Command	265 F	Oids	260 F	Formule 1	299 F
Billy II	140 F	199 F	Han d'Islande	240 F	240 F	Crafton II	265 F	Out Run	195 F	Atomik	155 F
Bobsleigh	170 F	199 F	Heartland	100 F	155 F	Crash Garret	295 F	Predator	210 F	Balthazar	199 F
California games	120 F	150 F	Impossible Mission 2	110 F	160 F	Dark castle	210 F	Return to Genesis	195 F	Bivouac	199 F
Capitaine Blood	230 F	230 F	La marque jaune	299 F	260 F	Déjà vu	325 F	Roadwards	230 F	Blue War II +	195 F
Collection Konami	125 F	220 F	L'anneau de Zengara	235 F	235 F	Dungeon Master	265 F	Rolling thunder	199 F	Blue Star + Garden	195 F
Combat school	155 F	185 F	La Panthère Rose	120 F	199 F	Flintstones	225 F	Second out	190 F	Bobo	220 F
Conspiration	199 F	199 F	Le Syndrome	125 F	199 F	Foundation waste	255 F	Space Racer	199 F	Carré d'As compil	235 F
Crafton II	150 F	150 F	Le Club N° 1	195 F	195 F	Goldrunner 2	220 F	Spider Tronic	235 F	Défi au tarot	199 F
Crazy car	135 F	185 F	Mange Cailloux	175 F	175 F	Goldrunner 2 scenery N° 2	65 F	Spitfire 40	280 F	Dossier Boerhaave	199 F
Dark sceptre	170 F	160 F	Meilleurs au monde	120 F	195 F	Gunship	270 F	Staff x 29	235 F	Enduro Racer	220 F
Défi au tarot	180 F	180 F	Nigel Mansell	125 F	195 F	Hollywood Poker	110 F	Super Ski	220 F	Entropie	199 F
Enduro Racer	105 F	155 F	Océan all star II	125 F	175 F	Impossible Mission 2	299 F	Terramex	230 F	Flipppard + Space game +	199 F
Druid II	160 F	160 F	Power play	120 F	165 F	Knigh Mare	220 F	Terror pods	230 F	Camillo	195 F
Eye	120 F	160 F	Prodigy	120 F	160 F	La marque jaune	299 F	Test drive	265 F	Game Over	210 F
F15 Strike Eagle	115 F	160 F	Pub Games	115 F	145 F	La panthère rose	265 F	The world's Greatest	245 F	Iznogoud	255 F
Gabrielle	190 F	190 F	Rampage	105 F	165 F	Leatherneck	215 F	Trantor	210 F	K.Y.A.	220 F
Geants d'Arcade	115 F	199 F	Red october sineu	210 F	210 F	Les Geants d'arcade	260 F	Vampire Empire	170 F	L'Heritage 2	199 F
Gee Bee	115 F	165 F	Rolling Thunder	95 F	170 F	Le sida et nous	199 F	Versailles Story	270 F	Les Athlètes	199 F
								Voyage centre terre	299 F	Mach 3	220 F

PROMOTION MONITEUR PERITEL

Transformez votre moniteur en TV grâce à cet interface.

interface T.V. 1480 F / 1190 F
 interface T.V. avec télécommande 1890 F

UNE NOUVELLE STAR EST NÉE...

Imprimante STAR LC 10.

- tête d'impression 9 aiguilles
- vitesse d'impression de 144 cps en mode listing et 30 cps en NLO
- entraînement friction ou traction
- mémoire tampon de 4 K
- interface parallèle intégrée
- compatible EBSON-IPM
- bac feuille à feuille en option

NOUVEAU

STAR LC 10 2595 F

SEIKOSHA 180 AI

EXCEPTIONNEL

Imprimante SEIKOSHA 180 AI 1 590 F

CREDIT IMMEDIAT & CARTES

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F).

JE POSSEDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : _____ TYPE : _____

NOM : _____ ADRESSE : _____

TÉL. : _____ CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Mode de paiement : chèque / mandat / contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

CB N° de carte _____ Date de validité _____ Signature _____

CPC 59 SOSC 19
 To 56 SOSC 19

SOS AVENTURE

Ombres et lumière

Aventures galactiques aux confins de l'univers et du temps, recherches étranges d'êtres ou de planètes mystérieuses, magie et fantastique, les aventuriers ont fort à faire.

Harassés par les quêtes d'*Ultima V*, épuisés par l'affrontement avec les sept dimensions de *Bard's Tale*, il leur faut encore trouver l'issue qui leur permettra de fuir *Alternate Reality*... Un jeu mortel?

La Marque Jaune

La renaissance cathodique de Black et Mortimer apporte sa dose de suspens. La Marque Jaune donne une peur bleue.

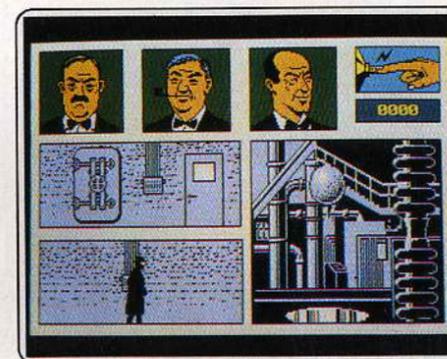
Blake et Mortimer, confortablement engoncés dans les épais fauteuils du Centaur Club, sirotent un whisky tandis que flambent quelques bûches dans la cheminée. Racontez-moi vos aventures demande Blake, le blond, à Mortimer, barbu et plus costaud... Nous avons cerné l'Ombre Jaune dans les docks, l'inspecteur Kendall suivait en voiture... « Appuyez sur la touche « espace » pour vivre la suite de l'aven-



Les graphismes de la version PC sont lisibles mais simplistes.



Version ST. L'écran interactif du jeu doit être méticuleusement inspecté.



Version ST. Le découpage de l'image (ici le laboratoire) évoque les cases d'une BD.

Marque Jaune, et l'ignoble professeur Septimus, ignorent ces conventions et passent parfois d'une fenêtre à l'autre, sans ralentir le rythme de leur course.

Hélas, l'animation répétitive reste confinée à une

petite partie de l'écran et l'établissement du plan des labyrinthes construits selon le même principe entretient des rapports trop lâches avec le thème de l'aventure.

La Marque Jaune, aux graphismes superbes, fascinera (en version ST) les admirateurs de Blake et Mortimer qui ont fait la connaissance de nos héros dans les pages des albums de Edward P. Jacobs. Les amoureux des logiciels d'aventure et les fidèles de Cobra Soft risquent de s'étonner de la façon dont l'aventure est traitée en un logiciel qui doit beaucoup à l'action.

Celui-ci est vendu avec l'album, et je ne suis pas sûr de préférer les graphismes imprimés aux graphismes cathodiques. En revanche l'animation, sans défaut technique, fait un peu pauvre sur le ST : voir une ou des silhouettes courir, sauter ou s'étaler dans



Version ST. Les personnages s'animent dans des petites fenêtres. Il faut réagir vite !

des petites fenêtres, ça ne se compare pas aux vrais jeux d'action ! Par ailleurs, les auteurs n'ont pas bien réussi dans tous les épisodes à combiner l'aventure et l'action. On peut jouer à chaque épisode séparément ou les entraîner tous avec un unique compteur de score : l'aventure, dans ce cas, s'efface devant l'action.

Réussite incomplète, dotée de qualités éclatantes et de lacunes certaines, *la Marque Jaune* « accroche » progressivement les joueurs ou les laisse froids. (Disquette Cobra Soft avec BD pour Atari ST.)

Denis Schérer

Type _____ aventure/action
 Intérêt _____ 14
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Langue _____ français
 Prix _____ C

Version PC et compatibles

Version pour PC 1512, CGA et Hercules. Le logiciel n'utilise donc pas les capacités du mode EGA.



Illustration Jérôme Tessier

Les graphismes restent lisibles. Comme pour les autres versions, le logiciel est vendu avec la BD. Je suis sûr de préférer les graphismes de l'album à ceux des PC... D.S.

Type _____ aventure/action
 Intérêt _____ 13
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Langue _____ français
 Prix _____ C

Voyager 10

L'espace miné dans lequel vous évoluez regorge d'astronefs ennemis. Une mission difficile !

Free Game Blot nous a réservé une surprise : un logiciel ambitieux et doté d'appréciables qualités. Cet éditeur ne nous avait pas habitués à des produits haut de gamme, la série des *Blue War* démontrait cependant une ambition de plus en plus grande.

Voyager 10 impressionne par la qualité graphique de ses écrans principaux, et de temps en temps, par la sonorisation. Ainsi l'écran radio se compose d'un tableau de bord très complet avec une fenêtre pour les textes des messages, plusieurs boutons pour la recherche des fréquences, un autre écran pour les messages de votre vaisseau, dont vous pouvez régler la luminosité à la souris par un curseur et, enfin, un mini-écran de télé sur lequel apparaissent les visages de vos interlocuteurs. La clarté et la précision d'un tel tableau de bord, quand la télé ondoie pour former progressivement un visage animé, sont fascinantes.

La sortie quasi simultanée de *l'Arche du Capitaine Blood*, de *Starflight* (sur PC) et de *Voyager 10* incite aux comparaisons. Il manque diverses dimensions à *Voyager 10*, incontestablement d'une ambition plus réduite que les deux autres, surtout du point de vue de la richesse du scénario : les personnages qui acquièrent progressivement de l'expérience, leurs rapports — entre eux et avec les autres — tout ce qui installe l'aventure dans un temps qui s'écoule fait défaut. Si les graphismes des tableaux de bord



Vue du tableau de bord du vaisseau. Notez la représentation filaire des planètes.



Les dialogues avec des créatures étranges rappellent l'Arche du Capitaine Blood.



Les planètes visitées découvrent à vos yeux leurs paysages lunaires.

sont étonnants, l'approche des planètes ne donne pas l'impressionnante sensation de plongée présente dans *Starflight*.

En revanche, votre vigilance ne devra jamais se relâcher : l'espace regorge de dangers, mines, autres vaisseaux ennemis : quand un objet surgit du ciel, grossit rapidement, un seul mauvais mouvement du joystick et le vaisseau explose. Lasers, torpilles et boucliers pompent sur vos stocks d'énergie. Pas de sauvegarde possible : les parties sont nécessairement courtes. Ce n'est pas trop grave puisque vous ne perdez pas d'expérience, ni de stocks.

La notice, succincte, ne précise pas assez clairement le système de coordonnées dans l'espace. Ainsi, pour peu que *Voyager* ne navigue pas dans la bonne direction (modifiable au joystick), le compteur de distance affiche 0 km alors que la planète reste éloignée. Si vous la dépassez, vous êtes instantanément projeté loin d'elle, les atterrissages sur les planètes requièrent tant de minutie que l'on s'écrase souvent à cause de mauvaises trajectoires d'approche.

Votre univers est divisé en zones symbolisées par ▶

SOS AVENTURE

un vaste tableau et entre lesquelles vous empruntez l'hyper-espace. Les indications arrivent par radio : sur Silo 244 des canons interplanétaires auraient été installés. Un visage inquiétant menace : « Si dans 3 mégapliks la fédération ne m'a pas versé une rançon de 100 000 klingors, je désintègre la galaxie ! » Le charme de la situation résulte de ce que le bougre a les moyens de tenir ses menaces... Faut-il anéantir ce monstre ou secourir d'abord le transport écrasé sur Giga 912 ?

L'atmosphère est prenante. Malgré ses défauts, *Voyager 10* apporte la preuve que Free Game Blot est au nombre des éditeurs à surveiller. (Disquettes Free Game Blot, en français, pour Atari ST).

Denis Schéerer.

Type	_____	aventure intergalactique
Intérêt	_____	13
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Dialogue	★★	
Difficulté	★★	
Prix	_____	n.c.

Alien Fires

Samuel Kurtz donne du fil à retordre aux Tinelords. Sa machine temporelle doit être détruite. A vous de jouer !



Récupérez tous les objets qui vous tombent sous la main. Ils seront utiles plus tard.

Une race immortelle est chargée de protéger l'équilibre temporel de l'univers du chaos et de la destruction. Mais voilà que le remarquable docteur Kurtz, savant génial jusque-là bienfaisant, vient de mettre au point une machine temporelle qui risque de bouleverser ce fragile équilibre. Vous incarnez l'un des Maîtres du Temps et votre mission consiste à retrouver Samuel Kurtz et à détruire son infernale machine. Avant de commencer à jouer, formatez impérativement une disquette et nommez-la « AF_CHARS » (attention, la caractère de liaison n'est pas le trait d'union, mais le souligné : shift moins).

Vous commencez votre aventure dans une petite colonie minière, qui porte le doux nom de *Fin de Galaxie*. Cette colonie est la propriété d'Octo, une très puissante compagnie de recherche, dont fait partie le docteur Kurtz. Avant d'aller plus loin, vous créez votre Maître du Temps. Cette création s'effectue de manière assez simplifiée. Vous répartissez les quatre-vingt-dix-neuf points qui vous sont alloués

entre les différentes caractéristiques. L'habileté à combattre est déterminante pour les combats au corps-à-corps, mais d'autres facteurs interviennent aussi. Votre adresse au tir ne vous sert que pour les armes de jet ou assimilées et n'est pas capitale. La diplomatie est indispensable pour établir de bonnes relations avec les autres personnages et pouvoir ainsi obtenir des renseignements et acheter ou échanger des objets. La dextérité est indispensable pour ouvrir les portes, désamorcer les bombes et même grimper aux échelles. La compréhension révèle toute son importance quand il s'agit d'utiliser un objet inconnu. Vos capacités d'observation sont utiles pour découvrir des objets cachés ou des trappes, mais ce n'est pas une caractéristique majeure. Enfin, la rapidité, capitale, détermine l'agilité dans les combats et la possibilité ou non de fuite. La notice propose une répartition des points parfaitement valable. Quelques pas suffisent pour vous amener dans la première pièce. Les salles sont représentées en 3D, avec un relief bien rendu et très clair. Vous guidez votre personnage au clavier ou à la sou-

ris, avec la possibilité d'avancer, de reculer et de pivoter de 45 degrés vers la droite ou la gauche. D'autres icônes ont leur utilité pour examiner, prendre, donner, parler, monter ou descendre une échelle. Vous ne tardez pas à rencontrer Tristar, le



Tristar, le robot en chef est chargé de vous accueillir. Il vous fournit les premiers éléments.

ris, avec la possibilité d'avancer, de reculer et de pivoter de 45 degrés vers la droite ou la gauche. D'autres icônes ont leur utilité pour examiner, prendre, donner, parler, monter ou descendre une échelle. Vous ne tardez pas à rencontrer Tristar, le



Illustration Emmanuel Le Coz



Méfiez-vous, les personnages sont parfois très chatouilleux de la gachette.

robot en chef chargé de vous accueillir. Il vous fournit les premiers éléments indispensables à votre mission qui consiste à vous rendre au second niveau et à parler à Angel. Il vous précise aussi de vous méfier des agents d'Octo qui rôdent.

Une synthèse vocale parfaitement compréhensible accompagne l'affichage du message (en anglais). Avant de mettre fin à l'entretien par un « Bye », profitez-en pour le questionner un peu. Il peut vous fournir un certain nombre de renseignements. Notez-les bien car tous ont une importance. De même vous avez intérêt à établir un plan détaillé des lieux visités avant de vous enfoncer profondément car rien n'est plus facile que de se perdre dans ce dédale. Au cours de votre quête, vous croisez un grand nombre de personnages, tous superbement dessinés. Au début, vous ne disposez d'aucune armure ni d'aucune arme. Aussi, c'est par le dialogue qu'il faut passer. Un simple « Hello » vous permet le plus souvent d'engager la conversation, même avec des créatures pas toujours bien disposées à votre égard. Vous apprendrez ainsi qu'Angel est une journaliste du *Scientific Galaxian*, faisant des recherches sur Octo. Jessica est la copilote du *Fighter Hunter*, seul moyen de quitter cet astéroïde et est une amie de Darkmoon. Le docteur Fever est le robot chargé des relations entre les humains. Mangle Tangle, pour sa part, n'aime pas ces derniers mais vous fournit de nombreux indices.

Avant de clore une discussion, soyez bien sûr d'avoir noté tous les renseignements possibles à la créature. Dans certains cas, vous pouvez procéder à des échanges ou acheter du matériel. En revanche, dans de rares cas, la créature rencontrée vous attaque d'emblée, sans s'occuper de votre bonjour. Vous vous retrouvez sur un écran de résolution des combats, les silhouettes de chacun des protagonistes étant représentées. Les points de vie sont ventilés sur sept zones du corps (tête, thorax, abdomen, bras et jambes). Chaque zone peut être protégée par une armure particulière mais il n'est pas possible de porter plus de deux armures en même temps. L'arme préparée est signalée à l'écran. A défaut, vos poings font l'affaire. Les options de combat sont réduites : attaquer, parer ou fuir. Si vous sortez victorieux d'un combat, vous êtes plus expérimenté mais aussi souvent plus pauvre en points de vie, difficiles à regagner. Aussi, contrairement aux jeux de rôle classiques, il faut limiter les combats au strict minimum. Un autre inconvénient des engagements est que si vous gagnez, vous vous mettez à dos tous les amis de la créature. Et si vous fuyez, cette dernière — attaquée — recherche le combat dès que l'occasion s'en présente. Comme au départ vous ne disposez

que d'un nombre restreint de points de vie, vous risquez fort de mourir.

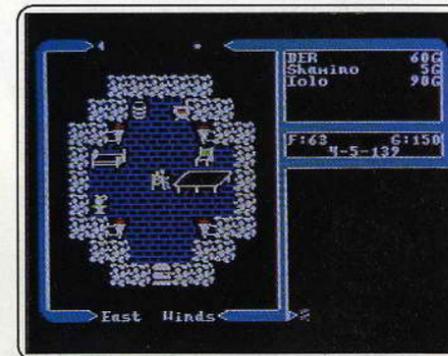
Heureusement, le conseil galactique se charge de votre résurrection, pour un nombre de fois n'exédant pas le montant de vos points de vie de départ. Mais cette résurrection vous ramène au point de départ. Aussi il est préférable de sauvegarder le jeu à intervalles réguliers. Malheureusement, l'option de chargement d'un jeu sauvegardé n'est proposée qu'au départ et vous devez donc « rebooter » le logiciel. Fouillez chaque pièce pour y découvrir armes, armures ou clés, indispensables au franchissement de certaines portes. Ces objets ne sont pas toujours visibles de prime abord. Un leitmotiv musical digitalisé, changeant avec les niveaux, accompagne le jeu. Un excellent logiciel où l'accent est surtout mis sur le côté relationnel de l'aventure. (Disquette Paragon pour Amiga).

Jacques Harbonn

Type	_____	aventure-jeu de rôle
Intérêt	_____	17
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	_____	C

Ultima V

L'imagination et le talent de Richard Garriot se retrouvent dans ce cinquième épisode de *Ultima*. Un régal !



La hutte de Iolo, un havre de tranquillité dans une forêt tropicale et le point de départ de la lutte.

Richard Garriot, qui n'est autre que le célèbre Lord British, fait preuve, une fois de plus, de son intarissable et talentueuse imagination. Le scénario d'*Ultima V* nous invite à poursuivre le combat contre le Mal qui ne relâche pas son emprise sur ce beau pays de Britannia.

Ici, le Mal prend l'aspect de huit redoutables Shadowlords (Seigneurs de l'Ombre), qui personnifient huit vices directement opposés aux vertus telles que l'Honnêteté, la Compassion, le Sacrifice de soi, la Droiture (Valor), la Justice, l'Honneur, la Spiritualité et l'Humilité.

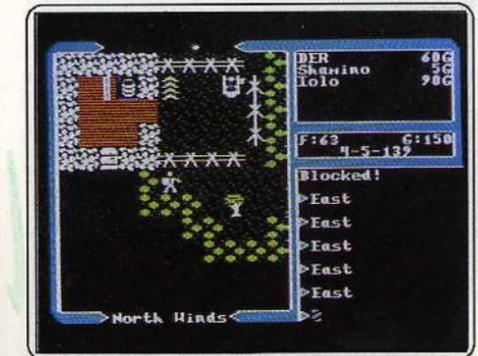
Prenez l'histoire à son début : afin de mettre un terme aux agissements du Mal, Lord British et le Grand Conseil décident de sceller à jamais les donjons découverts par les aventuriers d'*Ultima IV*. L'expédition tourne mal et Lord British est enlevé par les Shadowlords. Entre-temps, Blackthorn, membre du Grand Conseil, expédie les affaires courantes du royaume. Mis au courant de la disparition de Lord British, Blackthorn décide de garder

le pouvoir jusqu'au retour du roi. Les Shadowlords en profitent pour reprendre le contrôle de Britannia. Alerté par Iolo et Shamino, vos compagnons d'aventure dans *Ultima IV*, vous avez pour tâche de neutraliser les Shadowlords et sauver Lord British s'il est toujours en vie. La création de personnages est identique à celle d'*Ultima IV* ; vous répondez aux questions de la gitane qui détermine vos attributs et votre classe. De plus, les vétérans d'*Ultima IV* peuvent transférer leur personnage favori. Le jeu conserve également la panoplie d'armes habituelles ainsi que le système de fabrication de sorts magiques à base d'herbes et de plantes rares.

Le monde de Britannia a bien changé depuis le précédent épisode ; on y dénombre plus d'une trentaine de villes, châteaux, villages et refuges. Le château de Lord, par exemple, est un immense édifice de cinq étages. Britannia renferme également un monde souterrain nommé Underworld aussi vaste que les terres de la surface et peuplé de créatures inconnues.

On navigue sur les rivières, lacs et océans grâce à des bateaux à voiles ou à rames. Autre nouveauté, le soleil se lève et se couche sur Britannia, ce qui se traduit par une image fortement réduite à l'écran (on ne voit que le personnage).

Le jeu débute dans la hutte de Iolo le barde, Shamino le guerrier est à vos côtés. Votre personnage, quant à lui, campe le rôle d'un Avatar. Une petite inspection de la hutte et du jardin de Iolo pour la forme et en route pour le grand voyage ! Situé en plein cœur de la Forêt profonde (The Deep Forest), la hutte de Iolo est à quelques kilomètres de Empath



Une petite exploration du jardin de Iolo et en route pour sauver Lord British.

Abbey et de Yew, la cité de la Justice (région nord-ouest de Britannia). Le contact avec les habitants d'une ville est une des clés de la victoire. Ils vous donneront une foule de renseignements y compris la mantra des temples dédiés aux huit vertus. Les combats vous procurent des points d'expérience et des objets magiques fort utiles en cas de victoire. A Yew, contactez Chamfort, Jeremy et Jérôme pour bien débiter.

Le système de jeu est identique aux précédents épisodes avec un personnage (il représente le groupe) qui évolue dans un monde vu de haut et toutes les commandes transitent par le clavier. Les graphismes sont moyens sans être désagréables. Ce qui frappe le joueur dans cet épisode est le souci du détail apporté au scénario et à la réalisation. Les exemples ne manquent pas : pour l'achat de chevaux, vous avez le choix entre des chevaux de montagne, de plaine ou de guerre. De plus, un cheval mal attaché ne reste pas sagement là à vous attendre ! En pleine nature, le bruit d'une chute d'eau

SOS AVENTURE

Alternate Reality : le Donjon

La découverte de la porte du Donjon met fin à des mois d'errance dans la Cité. Un pas de plus vers la liberté.

Les jours et les mois d'errance dans la Cité de Xebec touchent à leur fin, la porte du donjon s'ouvre enfin. Si votre moral et votre détermination n'ont pas encore été entamés par vos péripéties dans « La Cité », vous avez une chance de survivre dans « Le Donjon ». Oui, l'aventure continue et le Donjon est l'étape suivante vers la liberté, ou peut-être celle de la revanche. Vous avez la possibilité de transférer DÉFINITIVEMENT votre personnage de la Cité vers le Donjon.

Ceux qui n'ont jamais joué à Alternate Reality peuvent directement créer un personnage pour ce deuxième épisode. Pour mémoire, la création de personnages se fait lors du franchissement d'une porte surmontée d'un panneau numérique qui détermine vos attributs. L'alignement du personnage, bon ou mauvais, dépend exclusivement de son comportement. Par exemple, attaquer un homme sans défense ou voler vous rend mauvais. Les implications du choix d'un comportement sont importantes ; si s'avère plus avantageux et commode d'avoir un alignement de mauvais mais, à long terme, un bon donne de meilleurs résultats.

Les entrailles de Xebec vous réservent un monde relativement différent du précédent volet. Tout d'abord, il y a plusieurs niveaux : le premier est, comme dans la Cité, un plan de 64 x 64 cases, le deuxième fait 32 x 32, le troisième se réduit à un 16 x 16 et le dernier (vous vous en doutez) est un 8 x 8. Cet épisode ne nous épargne pas les séances traditionnelles de cartographies. Cependant on constate une amélioration dans ce domaine (toujours par rapport au premier volet) : une case ne correspond toujours pas à un pas mais cette fois les blocs sont clairement délimités.

Au premier niveau et à quelques centaines de mètres de votre point de départ, se situent les seuls établissements de restauration, de repos et d'équipement du Donjon. L'échoppe de Damon et Pythias est l'endroit qu'il faut visiter pour s'équiper en matériel, armes et vivres divers (ne soyez jamais à court de torches !), vérifiez toujours le montant de la

somme réclamée, parfois supérieure au prix réel de l'achat ! La Retraite (The Retreat) est le lieu de repos où vous pouvez obtenir, contre toute espèce de rétribution, un coin (pas de lit) pour dormir. La taverne de Rasth Keller sert repas et boissons, c'est l'endroit rêvé pour recueillir des renseignements. Le donjon baigne dans l'obscurité la plus totale. Une zone « éclairée » où se trouvent les établissements cités plus haut. Une chapelle permet aux « méchants » de changer d'alignement. Signalons, en outre, l'existence de six guildes (trois bonnes et trois mauvaises) auxquelles vous pouvez adhérer afin d'acquiescer des sorts magiques.

Plus intéressant encore, au centre du premier niveau siège l'Oracle de la sagesse. Contre de l'or, ce dernier vous aiguille sur des quêtes secondaires qui, en cas de succès, permettent de glaner des renseignements importants et d'augmenter vos attributs. Essayez également de localiser rapidement l'Enchanteresse et le Nain Forgeron (Dwarven Smithy). La première identifie les armes et les rend magiques contre des pièces d'argent ou des cristaux. Le second fabrique de superbes armes et armures mais les vend très cher. Enfin, au deuxième niveau Lucky vous attend pour vous vendre ses potions ou identifier les vôtres.

L'exploration des lieux se résume essentiellement en deux mots : cartographie et rencontres. Ces dernières se concluent souvent par un combat et en ce qui concerne les « mauvais », pas d'états d'âme : frappez sur tout ce qui bouge. Les bons doivent être très prudents et ne jamais attaquer les premiers s'ils doutent de l'alignement de leurs interlocuteurs. Ainsi, vous aurez des contacts avec une multitude de monstres et personnages. Méfiez-vous surtout des monstres porteurs de maladies mortelles ou qui empoisonnent, trouvez un guérisseur en cas de problème ; il vous guérira même si vous n'avez pas d'argent. Sachez également que certains objets ou cadavres sont envoûtés, fort heureusement les guildes sont habilitées à vous désenvoûter. Toutefois, l'issue victorieuse de certains combats vous gratifie d'un butin appréciable comme, par exemple, des baguettes et des cartes à jouer magiques ainsi que des parchemins et des potions. Un dernier conseil, redoublez de prudence face à des voleurs qui ont la fâcheuse habitude de vous alléger de vos meilleurs équipements.

Un jeu correct dans l'ensemble mais où subsiste quelques défauts qui auraient pu être évités. Ainsi le jeu demande de créer une disquette « personnages » pour y sauvegarder les parties. En cas de mort de votre héros, vous avez la possibilité de le ressusciter en échange d'une baisse sensible d'un de ses attributs. Or, il suffit de dupliquer votre disquette personnage pour éviter ce problème. On est donc en droit de se poser des questions sur l'utilité de cette sanction. Autre défaut : on peut effectuer toutes les quêtes secondaires sans passer par l'oracle. Sur le plan technique, pas de surprise, le système de jeu est identique à celui de la Cité. Les graphismes, bruitages et animations sont correctes. Pour amateurs du genre. (Disquette Datasoft pour C 64, prévu sur Apple, ST, Amiga et PC.) Dany Boolauck



Empath Abbey, situé à quelques kilomètres au nord-ouest de la hutte de Iolo.



Des graphismes bourrés de détails, le monde de Britannia s'est considérablement étoffé.



Le barde monte la garde et berce le sommeil de ses compagnons avec sa mandoline.

vous signale l'existence d'une rivière. Enfin, quand vous décidez de faire une halte pour la nuit et dormir à la belle étoile, choisissez le barde pour monter la garde, il empoigne aussitôt sa mandoline pour vous jouer une berceuse. Son chant terminé, il se lève et fait les cent pas en fumant la pipe ! Un très bon point pour le conditionnement soigné du jeu, la traditionnelle nappe-carte et l'excellente documentation sont au rendez-vous.

Bref, on ne peut que constater avec plaisir la réalisation parfaite d'un jeu de rôle de qualité exceptionnelle (et le mot est faible). Deux cent passionnantes heures de jeu — au moins — vous attendent dans Ultima V. (Disquette Origin Systems pour Apple. Les versions PC, ST et Amiga suivront.) Dany Boolauck.

Intérêt _____ 18
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Dialogue _____ ★★★★★
 Langue _____ A
 Prix _____ n.c.



Damon, le commerçant du coin. Ses torches sont d'excellente qualité, le reste l'est un peu moins. Vérifiez votre monnaie !



La Retraite, l'unique endroit de repos pour l'aventurier épuisé. Il faut trente pièces de cuivre pour une place au coin de la cheminée.



Illustration Emmanuel Le Coz



L'une des trois Guildes appartenant aux clubs très fermés des « Bons ». Une bague vous est offerte en signe d'appartenance à la Confrérie.

ter en échange d'une baisse sensible d'un de ses attributs. Or, il suffit de dupliquer votre disquette personnage pour éviter ce problème. On est donc en droit de se poser des questions sur l'utilité de cette sanction. Autre défaut : on peut effectuer toutes les quêtes secondaires sans passer par l'oracle. Sur le plan technique, pas de surprise, le système de jeu est identique à celui de la Cité. Les graphismes, bruitages et animations sont correctes. Pour amateurs du genre. (Disquette Datasoft pour C 64, prévu sur Apple, ST, Amiga et PC.) Dany Boolauck

Intérêt _____ 15
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Dialogue _____ ★★★★★
 Langue _____ A
 Prix _____ n.c.

Bard's Tale III : destin du voleur

Sus à l'ennemi ! Tarjan, le dieu fou revient pour dominer le monde. Un superbe jeu de rôle.

Notre anxiété ne cesse de s'accroître à la lecture de ce message d'un habitant de Skara Brae. Blessé à mort, il a puisé dans ses dernières forces pour témoigner du malheur qui s'est abattu sur le site. Non, pas de doute possible ; le déchiffrement de son écriture tremblotante décrit bien la destruction de Skara Brae par... Tarjan, le dieu fou ! Pire encore, Tarjan affirme que ce n'est que le début de sa conquête de l'univers ! Aux armes cit... euh aventuriers ! Sus à l'ennemi, le Bard's Tale nouveau est arrivé !

Vous avez pour mission de rassembler un groupe d'aventuriers capables de voyager à travers sept dimensions afin de récupérer des mots de passe, des sorts et des objets indispensables pour vaincre Tarjan. Le succès de cette mission redonnera vie à Skara Brae.

La phase de création des personnages est identique à celle de Bard's Tale (voir Ludic, Tilt n° 54). Deux nouvelles classes s'ajoutent aux professions déjà connues : le geomancer (détenteur de sorts offensifs) et le chronomancer (spécialiste de la téléportation). Cette dernière n'est accessible qu'à un pratiquant de magie ayant cumulé tous les sorts de trois professions de magie.

Détail important, le chronomancer ne peut plus utiliser les sorts précédemment acquis. Les guerriers qui désirent se convertir en magicien deviennent automatiquement des geomancers, en contrepartie ces guerriers perdent leurs points forts spécifiques. Le barde, par exemple, perd ses chants et le paladin, ses coups multiples.

Un groupe d'aventuriers accepte sept membres au total. Des monstres peuvent être invoqués pour se joindre au groupe si celui-ci n'est pas au complet.

Un aspect intéressant, les monstres invoqués et intégrés au groupe peuvent être soignés, ressuscités et sauvegardés. Ils ont même la possibilité de transporter des objets, sans toutefois les utiliser. Attention ! en cas de mort d'un monstre, les objets qu'ils transportent disparaissent. Pour cet épisode, toutes les professions semblent être indispensables pour mener la quête à bien. Néanmoins, la documentation et le titre de l'épisode nous aiguillent quelque



Comme dans les précédents Bard's Tale, le Barde est un personnage à ne pas négliger.

SOS AVENTURE

peu sur LA profession vedette : le rogue (voleur). Le monde de *Bard's Tale III (BT)* témoigne du passage de Tarjan, tout y est dévasté. Skara Brae est en ruines, le « Review Board » n'existe plus mais un vieux sage se trouve à l'endroit où siégeait le célèbre conseil et c'est à lui qu'incombe la lourde tâche du passage des niveaux.

L'emporium de Roscoe, la banque, l'armurier, les temples et les casinos ne sont plus, mais des substituts existent pour certains de ces établissements, à vous de les trouver.

La Guilde des aventuriers est remplacée par un camp de réfugiés situé à l'extérieur de Skara Brae. A quelques mètres du camp réside le tavernier de Scrapwood Tavern, faites-y un tour pour être agréable au barde, offrez-lui à boire et remplissez sa gourde pour la route (eh oui, c'est nouveau). Par la même occasion, essayez de tirer les vers du nez au tavernier, il a toujours quelque chose à raconter.

La toute première fois, le jeu démarre du camp des réfugiés ensuite l'option de sauvegarde permet d'arrêter la partie où bon vous semble, ce qui est vraiment appréciable. Une autre option pratique : l'auto-plan qui permet de visualiser les parties explorées d'un donjon. Pour votre plus grand plaisir, les donjons sont légion ; quatre-vingt-quatre niveaux les composent. Les renseignements circulent mal à Skara Brae mais nous avons tout de même obtenu les noms des sept dimensions que vous devez affronter : Arboria, Lucencia, Kinestia, Gelidia, Tarmitia, Tenebrosia et Malefia. Il est formellement recommandé aux groupes d'aventuriers de niveau un de sécuriser en premier lieu le donjon du dieu fou à



Illustration Emmanuel Le Coz



Une première rencontre inamicale.



Les créatures de Tarjan vous épient !

Skara Brae. Pour rappel, le mot de passe du donjon est « Tarjan ».

Les combats sont similaires à ceux des épisodes précédents, la dextérité de vos personnages reste le facteur décisif de la victoire. Les monstres sont toujours

aussi nombreux et agressifs. Toutefois, les problèmes posés par *BT III* se situent au niveau des énigmes car les auteurs précisent qu'aucun renseignement ne pourra circuler efficacement entre joueurs et que le bon sens est la clé du succès. Les graphismes, le bruitage et l'animation sont satisfaisants.

En guise de conclusion, disons que *Bard's Tale III* ne déçoit pas, c'est même exactement le contraire. Les différentes améliorations apportées au jeu et la qualité du scénario font de ce logiciel l'un des meilleurs de ce printemps 1988 avec *Ultima V*. (Disquette Electronic Arts pour Apple. Prévu pour PC et compatibles Atari, ST, Commodore 64, Amiga et Apple IIGS, mais soyez patient !)

Dany Boolauck

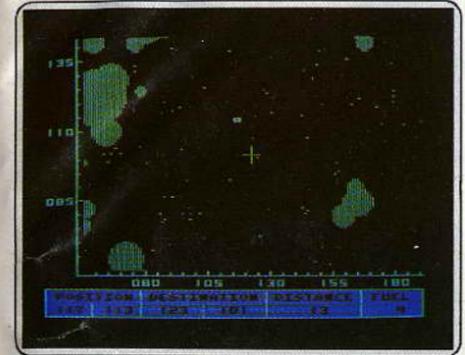
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★★
Dialogue	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★
Langue	_____	anglais
Prix	_____	n.c.

Starflight

L'exploration de cet univers incommensurable vous ouvre à des nouveaux mondes.

Electronic Arts, avec *Starflight* a fait fort. C'est une aventure intergalactique géante sur PC. Si vous aimez phantaser à devenir le maître de l'univers, capitaliser les richesses contrôlées, mettre les petits drapeaux sur les positions (ici des planètes entières) conquises, alors il faut entrer dans l'univers de *Starflight*. Hélas un avertissement solennel s'impose ici d'urgence. « Attention : n'essayez jamais de jouer avec les disquettes originales ! » Le système de protection est infernal : non seulement, il faut valider un code à chaque décollage de votre fusée, vous déterminez un nombre de cinq chiffres par un petit dispositif de disques pivotants en carton diffusés avec le programme, mais vous devez aussi formater quatre disquettes vierges avant de jouer. Deux pour le

jeu et deux pour sauvegarder les étapes. En effet, le logiciel est programmé pour ne jouer qu'une fois ! De plus, le moindre incident au cours des chargements ou sauvegardes le détruit : Electronic Arts devrait changer de méthodes de protection, ou embaucher un personnel exclusivement chargé de répondre aux demandes d'échanges de program-



Choix de la destination sur la carte de l'univers.

mes puisqu'il faut à peine vingt minutes pour « flinguer » les deux disquettes originales ! Le principe ne déborde pas d'originalité : vous êtes à la fois explorateur, espion, marchand et guerrier. Bien vite d'ailleurs le sort du système planétaire reposera sur vos larges épaules. Vous recrutez et formez les membres de l'expédition, équipez un vaisseau, avec votre dotation initiale en unités monétaires. Assez pour prospecter les planètes proches, extraire et vendre des minerais précieux. Ensuite commence la plus grande aventure : deux cent soixante-dix systèmes stellaires et huit cents planètes différentes, sept races étrangères. Pas question de faire du tourisme : vos réserves d'endurium, le carburant de votre vaisseau, vous permettent seulement d'explorer les systèmes stellaires les plus proches. En cas de panne sèche, le programme, magnanime, prévoit un rapatriement d'urgence. Vous recevrez une lourde amende une fois rentré à bon (astro)port. La réalisation est d'une qualité étonnante : vous décollez de la base, et naviguez dans le système planétaire dont vous voyez la carte. Vous dirigez, au curseur, la fusée vers les planètes qui vous intéressent. Une fois la mise sur orbite effectuée, vous voyez la planète en trois dimensions. Sélectionnez



Exploration de la planète à l'aide d'un engin motorisé.

sur une carte votre site d'atterrissage. Alors commence l'impressionnante descente, en un zoom vertigineux pour se terminer sur un quadrillage en 3D. Le vaisseau à peine stabilisé, le véhicule de reconnaissance tâte le sol. La carte à différentes échelles



Satellisé autour d'une planète, vous repérez votre lieu d'atterrissage.

indique à la fois le relief, les minéraux, les êtres vivants. Selon la gravité qui s'exerce à la surface de la planète le véhicule pourra s'éloigner plus ou moins loin de la navette, analyser le sol, rapporter des échantillons, extraire des minéraux précieux... Bien sûr rien ne sert de débarquer au hasard. Les analyses que vous, commandant, demandez à l'officier scientifique dès la mise en orbite indiquent la force de gravité (si elle est trop forte, vous ne pourrez pas redécoller), précises la teneur en minéraux, la grandeur de la biomasse. L'officier de communication doit établir le contact avec d'éventuels groupes civilisés. Et si aucune planète du système ne méritait une visite approfondie ? Si aucune n'était susceptible d'accueillir des colons ? Alors il faudrait se tourner vers d'autres systèmes planétaires recelant plus de ressources... On passe ainsi des heures passionnantes à explorer une toute petite partie de l'univers.

Starflight est une réussite remarquable en raison de la très grande cohérence de l'ensemble des éléments du jeu. On sent le travail investi (l'équivalent de quinze années de travail). Ubi Soft qui distribue le logiciel en France a entièrement traduit la documentation : *Starflight*, une fois que l'on a dépassé l'écrasant problème des sur-protections, est accessible, et révèle des aspects nouveaux, pour une aventure qui peut durer des semaines ! (Langue : anglais. Notice en français. Disquette Electronic Arts pour PC.)

Denis Schérer

Type	_____	aventure intergalactique
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★
Dialogues	_____	★★★
Difficulté	_____	★★
Prix	_____	D

Rencontre avec des êtres d'intelligence supérieure, qui n'hésitent pas à vous narguer.

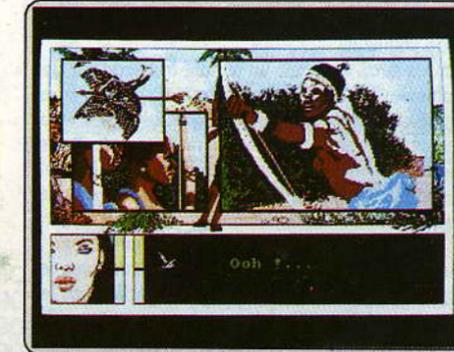


Les Passagers du Vent

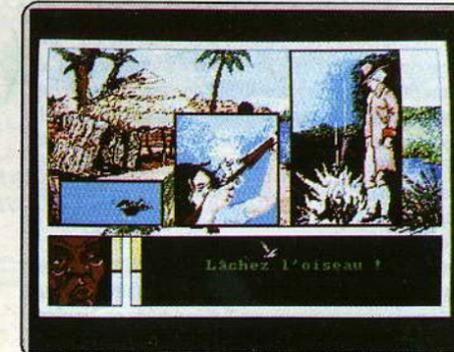
Splendeur des graphismes et qualité de la bande sonore, à la mesure de l'Amiga, distinguent cette adaptation des versions antérieures.

Encore ? N'avons-nous point testé et retesté ce logiciel (n° 39, p. 52 sur Thomson ; n° 41, p. 28 sur CPC, PC, Atari ST ; n° 42, p. 129 pour la deuxième partie — L'heure du serpent — sur Atari ST ; n° 43, p. 37 deuxième épisode sur Thomson) ? Ne fut-il pas doublement distingué par la rédaction avec le Tilt d'or des meilleurs graphismes et par un Top Tilt décerné par les lecteurs ?

L'adaptation simultanée sur Amiga des deux épisodes des aventures de la brune Isabelle et de la rousse Mary a valeur de test. Infogrames, avec *Bob Morane*, vient de fournir la preuve qu'il est difficile de réussir un même programme sur toutes les machines : toutes les versions présentent des défauts. *Les Passagers du Vent*, éblouissants sur Thomson, réussis sur Atari ST risquaient sur Amiga de ne pas tenir le choc face à la concurrence du plus haut niveau. Mais le test est triplement concluant. Pour les oreilles d'abord : Charles Callet, le musicien, s'est fait plaisir : à chaque chapitre nous retrouvons sa musique, instruments variés, morceaux longs, bien



Des graphismes d'une richesse exceptionnelle...



Un ingénieux système de multi bruitage.

construits, que le jeu n'interrompt ni ne coupe. La dimension sonore du logiciel constitue un événement. La version ST, pourtant due au même auteur, est laissée loin derrière. Désormais n'acceptez plus sur Amiga des rengaines lancinantes, des bruitages

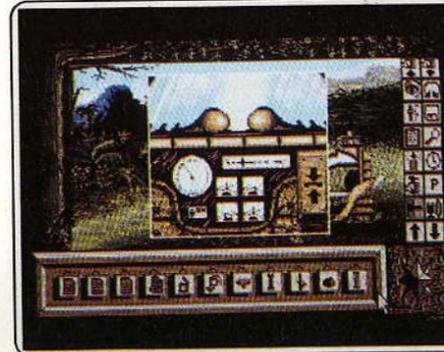
SOS AVENTURE

Explora

Accusé d'un meurtre que vous n'avez pas commis, vous partez à la recherche du coupable.



Une grotte préhistorique, probablement le repaire d'une créature primitive.



Un paysage préhistorique avec, au premier plan, le tableau de bord de la machine temporelle.

Amateurs d'aventure vous vous souvenez certainement du jeu *Eureka* qui fit grand bruit vers 1985 tant par la difficulté de l'énigme que par le montant du chèque que devait toucher le premier à découvrir la solution. Pour la petite histoire, rappelons qu'en France personne n'a été capable d'en venir à bout ! En sera-t-il de même pour *Explora*, un nouveau jeu d'aventure pour Atari ST et Amiga édité par Infomédia ? Le parallèle est tentant : comme son ancêtre spirituel, cette aventure se déroule pendant diverses époques et les premiers à résoudre l'énigme proposée en fin de jeu seront récompensés par de nombreux prix...

Accusé d'un meurtre que vous n'avez pas commis, vous décidez par tous les moyens de poursuivre le coupable. Ancien domestique de votre famille, ce dernier a utilisé la machine à remonter le temps créée par votre père, un original mais génial savant, afin d'échapper à la justice de son époque. Un seul moyen vous permettra de le retrouver : suivre le même chemin que lui. Pour cela, vous retournez au château familial où est caché l'engin de votre père ainsi que les divers éléments nécessaires à sa mise en route. Cette première étape est relativement simple. Vous trouverez les cartes perforées nécessaires à la programmation mais parviendrez-vous à découvrir la fameuse machine à remonter le temps ? Un conseil : essayez toutes les solutions et ne descendez pas les escaliers tant que vous n'aurez pas le briquet. Une fois cette étape surmontée, vous partez pour le



Les passagers recrutent de nouveaux compagnons. Plus on est de fous...



Isa, trop sûre d'elle, va sans doute provoquer un nouveau drame.

approximatifs : il faut demander beaucoup aux compétences sonores de cette machine : elle est capable du meilleur.

Pour les yeux ensuite : un simple transcoding des graphismes ST aurait donné de jolis écrans. Le retraitement de tous les graphismes offre un résultat somptueux. Là encore la version ST ne fait pas le poids. Les animations supplémentaires égayent le logiciel, sans constituer pour autant un point fort du jeu. Les programmes n'ont pas voulu concurrencer *Defender of the Crown* sur son propre terrain. Pour l'esprit enfin, car la boîte est vendue avec les deux épisodes. Si le premier est trop facile pour les joueurs expérimentés, le second saura les occuper plusieurs heures, les emmener longtemps sur de fausses pistes avant de se rendre compte des impasses : prendre de quoi noter ses choix, sauvegarder en cours d'épisode. Il y a beaucoup à jouer, et des options nouvelles accroissent le confort du jeu : affichage des fichiers des « situations » sauvegardées au moment de repartir, possibilité de revenir au début d'un chapitre en cours de partie. Les autres aspects du jeu ne se modifient pas avec l'adaptation. Chaque chapitre est rythmé par l'apparition de vignettes sur un fond stable, le jeu repose sur le choix des interlocuteurs autant que sur celui des décisions à prendre.

Laissez-vous captiver par un XVIII^e siècle brutal et dangereux, par un jeu facile d'accès, l'un des plus séduisants programmes sur Amiga créés en France. (Disquette Infogrammes pour Amiga.)

Denis Schérer

Type _____ aventure
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★
Musique _____ ★★★★★
Langue _____ français
Prix _____ C



L'Inde mystérieuse, le son cristallin d'une cythare... le voyage devient intéressant.



Du feu ! Pas de doute, les Hommes ne sont plus très loin... prudence.

paléolithique supérieur, plus précisément en 33172 avant notre ère. A partir de là, la progression devient moins facile : on se retrouve en plein air et nul ne sait réellement quels pièges diaboliques ont imaginé Patrick de Mozas et Fabien Begom, les deux scénaristes. Signalons tout de même que traîner dans les marécages n'est pas recommandé et que la grotte renferme des éléments bien utiles pour la poursuite du périple.

A la suite de ce séjour, l'Inde vous ouvre ses portes. C'est au début du règne Jahangir, plus précisément en 1605, que vous serez propulsé par l'inférieure machine. Plus animée que la précédente, cette époque propose davantage de personnages et s'avère diablement intéressante. Ainsi, le lépreux tient un rôle majeur car il vous renseigne sur la façon dont vous pourrez vous rendre au temple sacré situé en pleine forêt. Infestée de tigres, elle marque souvent la fin de l'aventure. Il est alors nécessaire de tout recommencer afin de parvenir aux autres époques qui vous permettront de découvrir le Mexique en l'an 750, l'antique Egypte en 1100 avant Jésus-Christ et un futur possible où, en 2125, Paris n'est plus la capitale de la France. Signalons que parvenir à ce niveau est possible en récupérant quatre éléments constitutifs d'une nouvelle carte de programmation dans les époques précédentes.

Complet et complexe, *Explora* se distingue par la qualité de sa réalisation et une grande facilité d'accès. Divisé en trois parties, l'écran propose sur la droite une fenêtre de commandes où diverses icônes sont présentes. Le symbolisme de ces dernières est parfois contestable, mais avec un peu d'habitude... La fenêtre située en bas contient les objets dont on dispose et limite le nombre de ces derniers. Cela complique sérieusement la tâche car comment savoir si tel ou tel élément s'avère nécessaire pour la poursuite de l'aventure à des époques ultérieures ? Le

J B G ELECTRONICS

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

CREDIT CREG
immédiat

LA MICRO AU SUD DE PARIS

163, av. du Maine
75014 Paris M^{me} Alésia
☎: 45 41 41 63 - 45 41 44 54

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

ATARI 520 STF
4 jeux d'arcades
1 joystick
2990 Frs

PROMOTION DISQUETTES
DF DD 11 Frs L'unité

ATARI 1040 STF
Moniteur Mono HR SM 124
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris
5990 Frs

ATARI PC 2
moniteur mono. HR PCM 124
double lecteur 5.4 p
512 Ko de RAM
5490 F HT

ATARI PC 2 HD
un lecteur 5.4 p
disque dur 30 Mo
8490 F HT
Reservez le dès maintenant

Conditions spéciales pour les :
- Comités d'entreprises
- Collectivités - Ecoles
Renseignements au :
45 41 26 04

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
640 x 200
4 jeux d'arcades
1 joystick
4990 Frs

LOGICIELS
Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
Sur ATARI ST et AMIGA
Jeux et Bureautiques
Téléphonez au :
45 41 44 54
Pour Disponibilité et prix

Lect. CUMANA 720 K 3.5 P	1650 f
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P	2090 f
Disque Dur SH 205	4990 f
Imprimante LX 800 (+cable)	2690 f
Imprimante LC 10 (+cable)	2690 f
FREE BOOT	N.C
Moniteur MONO. SM 124	1390 f
Moniteur COULEUR	2190 f
Extension mémoire	990 f
Imprimante STAR LC 10 COUL	3200 f
Lecteur Double Face Interne	N.C

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
STAR LC 10
7380 Frs

ATARI 1040 STF
Moniteur Couleur
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris
6990 Frs

AMIGA 500
4700 Frs

AUTRE MATERIEL DISPONIBLE :
SEGA - AMSTRAD - NINTENDO
ET LEURS LOGICIELS.
LISTE SUR MINITEL :
36 15 code ACTO mot clé JBG

BON DE COMMANDE A RETOURNER APRES L'AVOIR REMPLI A :
JBG ELECTRONICS 163 AV. DU MAINE 75014 PARIS.

VOTRE COMMANDE

NOM PRENOM

ADRESSE

TEL
CODE POSTAL
VILLE

carte bleue
Date exp. Signature

reste de l'écran propose des images, animées ou statiques, moins sophistiquées que celles de programmes tels *The Pawn* ou *Guild of Thieves*. Notez que les versions ST et Amiga proposent peu de différences notables si ce n'est une palette plus riche pour la seconde. Nous prononcer sur les autres éléments, notamment le bruitage, n'est pas facile car la version dont nous disposons pour le présent test n'était pas tout à fait terminée. C'est pourquoi notre jugement sur certains points reste en suspens. Il est cependant d'ores et déjà acquis que la qualité globale d'*Explora* devrait lui assurer un beau succès et qu'il marque l'avènement d'une nouvelle société d'édition française. Bon vent! (Disquette Infomédia pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga.)

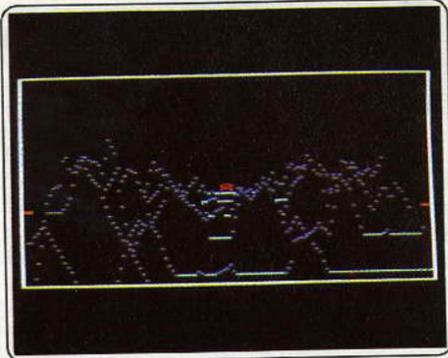
Mathieu Brisou

Type _____ aventure
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____
Langue _____ français
Prix _____

Captain Blood

Les Numéros débarquent sur CPC! Blood et son Arche sont toujours à leurs trousses à la recherche du fluide vital!

Programme phare d'Ere International pur 1988, *Captain Blood* existe désormais sur Amstrad; qui plus est dans une version enrichie par rapport à celle



Un survol rapide des collines d'une planète en fractal.

de l'Atari ST. Notez au passage que la sortie de cette adaptation sur CPC annonce le programme sur Amiga et sur PC...

Avant le chargement, une lancinante et angoissante question se pose : que reste-t-il des éléments qui firent le succès de ce programme sur Atari? On connaît, en effet, les limitations de l'Amstrad, tant du point de vue graphique que sonore, et une comparaison chiffrée des performances de ce huit bit par rapport à celles du ST ne laisse, a priori, rien présager de bon... Pourtant, il faut se rendre à l'évidence : la transposition est heureuse!

Le lancement s'effectue fort simplement (Run « ERE ») et propose dès le départ une page de présentation moins agréable que celle de l'Atari. Vient ensuite la musique d'accompagnement tirée d'un album de Jean-Michel Jarre. Cette dernière n'est

pas digitalisée mais directement générée par l'ordinateur, c'est en fait une bonne initiative lorsqu'on connaît la médiocrité des circuits de restitution du son de la machine. Ensuite, on est immédiatement dans le bain. Le tableau de bord est identique tant par son organisation spatiale que par son graphisme à celui de la version Atari, bien que moins agréable graphiquement parlant. Cela se comprend aisément compte tenu du mode écran choisi : 160 par 200 en seize couleurs. Toutefois, cela n'excuse pas tout... L'accès aux commandes passe par l'intermédiaire du joystick ou par les touches de gestion de curseur. Un regret : la précision n'est pas toujours au rendez-vous. Ainsi, lors du pointage des coordonnées sur la carte, il arrive que l'on ait du mal à saisir un point bien précis. Pourquoi ne pas avoir intégré une saisie directe par le biais du clavier?

Rappelons que le principal reproche adressé à la version Atari de *Captain Blood* était la longueur des phases de transfert hyper-spatiales et la difficulté de



Un Croolis vareux, bête et méchant, qui ne pense qu'au meurtre et à la destruction.



Sélectionnez votre destination et projetez-vous dans l'hyper-espace.



Un doigt sur la touche qui crache la puissance dévastatrice de l'Arche sur une planète.

parvenir à un être une fois parvenu sur une planète donnée. Ces problèmes ne se posent plus avec cette version. Le passage en hyper-espace est aussi bref que possible (malgré certains effets graphiques de belle facture) et s'avère en plus sonorisé. Notez qu'il en est de même pour l'effacement des planètes. D'autre part, se poser sur une planète est fort simple : après avoir l'objectif en ligne, enfoncez la touche « Escape ». Autre point fort de cette adaptation par rapport à l'original : la rapidité avec laquelle le joueur se trouve précipité en plein milieu de l'action. Dès les premiers contacts on se trouve, en effet, en présence d'êtres forts divers (ce qui n'est pas toujours le cas avec la version Atari) et ces derniers sont généralement très volubiles. C'est à l'évidence l'aspect le plus positif de cette version par rapport à l'original. Avec ce dernier nous avons souvent l'impression de tourner en rond du fait de rencontres insuffisamment diversifiées. Signalons au passage que l'Upcom, le système de communication inauguré sur la version ST, est identique, mais certaines icônes sont ici peu explicites.

Bien que mineures de prime abord, les diverses modifications apportent un réel plus au joueur et en dépit de certains défauts cette adaptation est une réussite incontestable. Preuve que les huit bits ne sont pas encore hors de propos : avis aux amateurs! (Disquette ERE International pour Amstrad CPC).

Mathieu Brisou

Type _____ aventure
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Dialogue _____ ★★★★★
Langue _____ français
Prix _____ C



Un zoom sur la planète afin de détecter la présence de vie intelligente.

36-15 Tilt SOS Aventure

Alors? Vous êtes bloqué dans un jeu d'aventure? Vous peinez lamentablement dans un jeu d'action? Un mot de passe vous manque pour avancer dans votre jeu de rôle préféré? Pas d'hésitation, lancez votre pathétique SOS sur 36-15 : code : TILT, mot-clé : SOS. Déjà neuf mille questions et réponses vous y attendent. A vos minitels!

Message in a bottle

Alexandre

Sur console Sega : dans *Secret Command*, que faut-il faire à la dernière porte? Je n'arrive pas à avoir Oni durant le quatrième combat. Comment faire? Dans *Alex Kidd in Miracle World*, un château brun apparaissait sur la carte. C'est, je crois, à l'avant-dernier étage. Il y a une salle dans laquelle descend un rideau blanc. Sur la gauche, un carré rose, je tape dedans et un bloc disparaît. Sur la droite il y a une échelle, mais un autre bloc me gêne pour accéder à l'échelle. Je ne sais comment faire. Merci d'avance.

Super PX Amsman

En réponse à Nicolas dans le numéro 52. Dans *Ghost'n Goblins* pour être invincible il faut taper ce petit programme : sur CPC 6128. 10 MEMORY 4863 : LOAD « CODE » 20 POKE 20636,0 30 POKE 20633,0 40 POKE 33421,0 50 POKE 33410,0 60 POKE 20630,0 70 POKE 34148,0 : POKE 34149,0 80 POKE 29432,0 : POKE 29433,0 90 CALL 20480

En réponse à Steve, dans le même numéro :

Dans *Sram II*, quand on est sur le pont il faut regarder dessous et embrasser la grenouille qui te donnera la fève maléfique.

Dans *Army Moves* sur Amstrad, le code pour accéder à la 2^e partie est 15372.

Pour ma part, j'aimerais savoir, dans *Profession Détective* sur Amstrad, comment passer à la deuxième étape. Je suis bloqué quand le contrôleur me demande le code. Pitié, aidez-moi!

Olivier

Pour Johnny B. Goode (n° 52), dans *The Last Ninja*, pour passer le niveau 2 (The Wilderness), il te faut franchir la rivière et tourner à droite au premier carrefour. Là, un trait blanc clignote. Ramasse-le comme un objet et tu vas clignoter à ton tour. Retourne chez les deux lions de pierre. C'est terriblement efficace.

Enfin, quelques coups de main supplémentaires pour *Druid 2*.

- Pour se rendre invisible, il faut appuyer sur -
- Pour faire apparaître le Golem, sur la ligne anglaise.

- Pour détruire le prince d'Acamantor, il faut lui tirer des boules d'eau pour éteindre ses flammes et quand on arrive à sa hauteur, lui tirer des éclairs (une dizaine), enfin lancer un chaos en appuyant sur CLR/HOME. Oh miracle, il a disparu. Faire ainsi pour les quatre princes et le jeu est fini.

A quand *Druid 2*?

Maintenant, à moi... Dans *Zombi*, comment monter au quatrième étage? Je mets pourtant les fusibles au sous-sol, mais l'ascenseur refuse de m'y conduire. Faut-il activer autre chose?

Dans *The Great Escape*, j'aimerais bien savoir à quoi sert la radio? Peut-on monter dans les tours et comment?

Comment ouvrir toutes les portes fermées à clé? J'ai réussi à m'évader par les grilles, mais je me fais toujours reprendre. Pourquoi? Merci d'avance.

XL-Killer

Bonjour, j'ai fini le premier niveau de *Basil le détective* sur Atari XL. Les indices à prendre pour le premier niveau sont, la cigarette, le revolver, le couteau, la clef, la pierre précieuse (celle qui a trois petits éclats seulement!) dès que vous avez les cinq indices, un message vous demande d'aller dans les égouts.

Pour y arriver, il faut à tout prix sortir par la boîte aux lettres de la porte où il y a deux bouteilles à côté de la gouttière. Après, allez toujours à droite, sautez par-dessus les espèces d'amarres et un peu plus loin, une sorte de tunnel masque la fin du premier niveau. Mais au cours du deuxième niveau je suis coincé dans les souterrains, je prends la bougie, le couteau et l'enveloppe, mais après je suis bloqué par un champignon qui me barre le passage à l'accès d'une autre salle. Et je reste dans l'impasse...

Marc

J'ai des ennuis dans *le Nécromancien*. Lorsque j'arrive vers la cité blanche, que je sois en radeau ou à pied, je me fais tuer par une créature blanche invulnérable. Comment passer ces créatures? Où me suis-je trompé dans les décisions à prendre?

Alain

Je suis bloqué dans *Shadowgate* sur Atari ST :
- comment passer le dragon?
- comment passer le pont gardé par le troll sans qu'il l'emporte?
- comment prendre la corde magique?
- comment passer les escaliers obstrués par un éboulement?
- comment passer le pont qui s'écroule sous mon poids (au-dessus de la flèche)?
- comment me débarrasser du fantôme?

Will-Amstradien

Dans *Sapiens*, où et comment trouver des ours? Dans *le Manoir de Mortevielle*, comment descendre dans le puits?

Jérémy

Pour Auré (n° 53), dans *Bubble Ghost*. Je possède un Atari ST mais cela ne m'empêche pas de t'aider. Généralement, à côté des ventilateurs, il y a un appareil. Mets-toi devant et souffle dessus. Attention, tous les ventilateurs n'ont pas cet appareil. Alors il faut trouver un autre truc pour passer. Pour Bilou, dans *Road Runner*. Les limonades se trouvent après la 4^e étape, ainsi que les mines. Les rochers sont à la fin de la deuxième étape (sur la version ST). On ne peut pas sortir de la route, seul le coyotte y arrive!

Un truc pour avoir des tas de vies (j'ai pu en avoir trois cents). Pas besoin de poke. Il faut arriver à la deuxième étape au moins, se laisser tuer jusqu'à la fin de la partie. Ensuite, tu recommences à la première et tu te laisses avoir une fois. Tu prends le raccourci et... ça recommence au début!

Pas de panique, recommence autant de fois que tu le désires. Ensuite, tu peux jouer, mais cela devient vite lassant, surtout pour obtenir trois cents vies. Pour Frank (n° 53) sur TO7-70 dans *Green Beret*, j'ai ce jeu sur MO5. Il faut aller plus loin que les camions et que les missiles, ce qui n'est pas très loin si l'on joue bien.

Dans *Enduro Racer* sur ST, avec un seul joueur : sélectionner un joueur, sélectionner Start, attendre qu'un grand « trois » s'affiche à l'écran, appuyer sur la touche « Entrée », sélectionner dans le menu « game deux joueurs », appuyer sur le bouton droit de la souris. Lors d'un crash, vous ne perdrez qu'une seconde au lieu de quatre. L'ordinateur n'a pas accepté deux joueurs, il remettra la moto immédiatement au milieu de la route et c'est reparti! J'ai gagné à ce jeu grâce à ce truc! Je trouve quand même que la dernière étape est plus longue que les autres.

Jean-Louis

J'attends de l'aide dans *Maniac Mansion* sur C 64. J'en profite pour dévoiler quelques trucs :

- Choisissez d'abord parmi les personnages le musicien et le scientifique.
- Ne pas rentrer tout de suite dans la cuisine, une vieille dame s'y trouve déjà.
- Prenez le pot de peinture décapante du premier étage dans la salle de peinture et utilisez-le sur le mur à moitié peint au quatrième étage dans la salle où se trouve une plante carnivore.
- Pour passer la tentacule vivante du troisième étage, donnez-lui d'abord la coupe de fruits puis la boisson aux fruits (attention, le scientifique en a peur).
- Une cassette est cachée sous la plante de la bibliothèque dans un « loose panel » qu'il faut ouvrir. Allez alors chercher la disquette au cinquième étage, dans la chambre de la tentacule. Descendez au premier étage dans la salle de musique et enregistrez-le avec la cassette jusqu'à ce que le pot en verre éclate. Allez dans le salon au rez-de-chaussée où se trouve un lustre avec, caché dedans, une clef qui ouvre la prison. Utilisez la cassette et le lustre se brisera.

Mais de mon côté, je suis bloqué :
- Comment utiliser la tronçonneuse, ouvrir le garage, la pharmacie, l'armoire du labo-photo? Quel est le numéro du coffre? Comment faire marcher les jeux vidéo, réparer les piles électriques?
- Comment attraper le bocal de révélateur, que faire de la momie et du sarcophage?

Laurent & Co

Dans *The Great Escape*, comment sortir du camp de concentration sans déclencher l'alarme?
Dans *Marche à l'ombre*, où se trouve le réservoir d'essence? Je trouve tout sauf ça?
Dans *Great Gurianos*, comment passer le squelette dans le troisième tableau? J'ai beau frapper dans tous les sens, je n'y arrive pas.
Dans *3DC*, comment construire le sous-marin avec les objets trouvés?
Dans *Captain America*, que faut-il faire?

Matthieu

Sur Amstrad CPC 6128 :
- A l'aide, je suis bloqué au mur vivant dans *l'Anneau de Zengara*. Help me! Quel est le mot de passe pour franchir cet obstacle?
- Je suis perdu dans *Fer et Flamme* et dans *Exit*.
- Quel est le mot de passe dans *Game Over II*.
Merci.

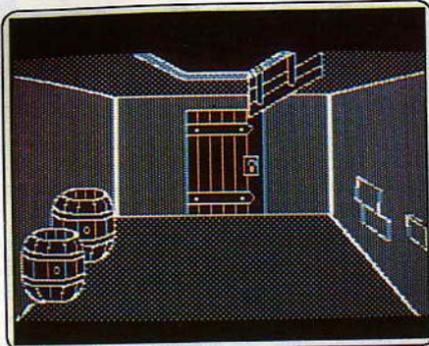
Superdave

Pour Cyril dans *The Pawn*, tu peux acheter de l'eau à Honest John avec la pièce que tu auras prise

Le Château oublié

Enfermé dans les oubliettes d'un château. Comment en sortir indemne ?

aventure : type
10 : intérêt
- : animation
* : dialogue
* : difficulté
B : prix

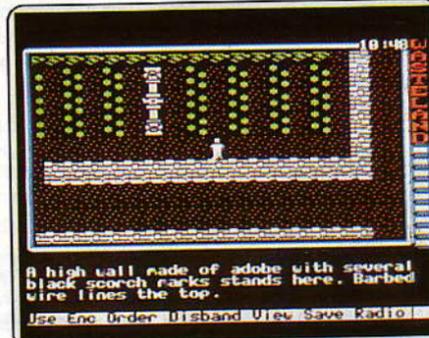


Le but de cette aventure est de sortir des souterrains d'un château. Mais la porte de la cellule est fermée à clé et résiste à tous vos assauts. En revanche, le mur paraît bien inégal. En tirant la pierre, vous découvrirez la clé permettant de sortir de la cellule. Vous voici dans un hall, fermé par une grille d'une solidité à toute épreuve. Tiens, les pierres d'à côté semblent bouger. Pourtant n'y touchez pas avant d'avoir pris connaissance d'un certain message dans l'une des cellules que vous allez explorer. Le domaine est assez restreint (quinze pièces), mais il est pourtant préférable de faire un plan pour vous repérer plus vite. Avant de quitter une pièce, assurez-vous bien que vous avez fouillé partout et que rien ne vous a échappé. Certains objets capitaux sont cachés au milieu de choses qui ne présentent guère d'intérêt au premier abord. L'analyseur de syntaxe est très classique (verbe + complément) et le vocabulaire très limité. Cependant le dialogue n'est pas trop difficile car la liste des verbes est fournie et les objets intéressants soulignés. Les graphismes sont quelconques mais cette aventure facile pourra convenir aux plus jeunes. (Disquette VIF, pour Apple II).

Wasteland

Un univers futuriste franchement inquiétant. La guerre nucléaire a fait des ravages.

aventure : type
15 : intérêt
*** : graphisme
* : animation
* : bruitage
* : dialogue
A : langue
nc : prix

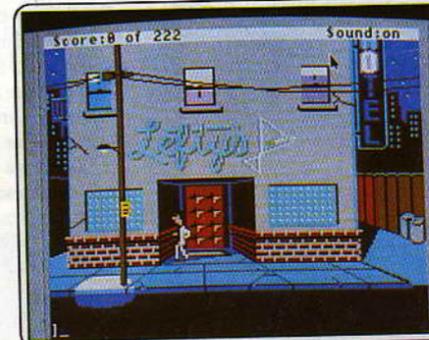


Réalisé par les programmeurs de *Bard's Tale*, *Wasteland* est un jeu de rôle qui nous entraîne dans un univers futuriste d'une vraisemblance inquiétante : la survie de l'humanité dans un monde post-nucléaire. L'introduction du scénario retrace le déclenchement de l'holocauste par les deux grands. Dans un désert, des ingénieurs et scientifiques de l'armée américaine affairés dans un centre de recherches réussissent à échapper aux radiations. Ils trouvent un abri sûr dans une prison fédérale toute proche et en chassent les prisonniers. Au bout de quelques semaines, des survivants les rejoignent et forment une communauté nommée les Rangers. Vous avez pour mission de sécuriser les régions avoisinantes, braver les mutants et autres monstres, contacter les survivants et déterminer l'origine des troubles mystérieux régulièrement observés dans le désert. En outre, le jeu renferme plusieurs quêtes secondaires. La création et le système-jeu s'apparentent beaucoup à ceux de *Bard's Tale*. Technique-ment, le jeu se heurte aux limites de l'Apple ; on peut affirmer, en conséquence, que les graphismes et l'animation sont satisfaisants. Un bon jeu. (Disquette Electronic Arts pour Apple).

Leisure Suit Larry

A trente-huit ans, il est temps de quitter les jupons de sa maman. C'est le projet de Larry.

aventure animée : type
15 : intérêt
***** : graphisme
***** : bruitage
***** : animation
anglais : langue
F : prix



Larry Laffer est l'exemple même du timide congénital, bourré de complexes. A trente-huit ans, il vit toujours chez sa mère et passe son temps entre son ordinateur et sa collection de disques ringards. Mais aujourd'hui, Larry est résolu à changer tout cela : il a fait l'acquisition d'un costume blanc du plus bel effet et s'est fait faire une coupe de cheveux style « Fièvre du samedi soir ». Et ce soir, dans la ville de Lost Wages, Larry est bien décidé à séduire la femme de ses rêves. *Leisure Suit Larry* est le premier logiciel interdit au moins de dix-huit ans (le programme vous pose au départ toute une série de questions pour le vérifier). En fait, il n'a absolument rien de choquant sauf peut-être pour une âme bien prude ! Ce logiciel de Sierra-on-Line reprend les caractéristiques (jeu d'aventure en 3-D animé, emploi de la souris ou du joystick...) des autres « Quest » (*Space Quest*, *King Quest*). C'est pourquoi les graphismes, bien que mignons et colorés, sont dessinés de façon un peu sommaire. En revanche, l'environnement sonore est excellent (musiques et différents bruits digitalisés accompagnant l'action). *Leisure Suit Larry* est très distrayant grâce à son scénario original et plein d'humour. (Disquette Sierra-on-Line pour Apple II GS).

Roadwar 2000

Une guerre des gangs sur Apple II GS classique et bien réalisée.

wargame : type
15 : intérêt
*** : graphisme
* : animation
* : bruitage
A : langue
E : prix



L'écran du jeu est divisé à peu près en deux parties : dans la première, on trouve une carte représentant schématiquement les principaux éléments de la région (villes, forêts, maisons...). L'autre partie de l'écran fournit tous les renseignements nécessaires sur l'état de votre gang. En effet, vous dirigez un clan motorisé et recherchez à travers les USA, sept savants. Avec l'aide de ceux-ci, vous pouvez concocter une anti-dote qui permettra de sauver votre pays d'un virus qui le décime. De plus, les Etats-Unis ont subi une attaque atomique et ont été partiellement envahis. Le manie-ment du jeu est d'une simplicité enfantine : à l'aide de la souris. L'ordinateur vous informe des rencontres (population, mutants, envahisseurs, cannibales, groupes rivaux...) ou des découvertes occasionnelles. A vous de gérer vos hommes en veillant à ce que vivres, pneus ou munitions ne manquent pas, d'y accepter de nouveaux membres, etc. Des bruitages ponctuent agréablement l'action. La version GS est semblable aux autres versions 16 bits à part le fait que l'interface utilisateur Apple est fait la version la plus conviviale à utiliser. Un classique du jeu de stratégie, prenant et bien réalisé. (Disquette S.S.I. pour Apple II GS).

Voyager

Après la catastrophe nucléaire, la confédération galactique tente une expédition vers la Terre.

aventure : type
12 : intérêt
*** : graphisme
* : animation
* : bruitage
F : langue
* : dialogue
B : prix



Après *Gabrielle*, Ubi Soft nous propose un logiciel dont le scénario place la Terre dans une situation post-nucléaire. Une confédération galactique recueille, grâce à une de ses patrouilles, la sonde Voyager. Ils déterminent avec succès la provenance de l'engin : la Terre. Poussée par la curiosité, la confédération décide de lancer une expédition de reconnaissance vers cette planète mystérieuse. Le cargo Protocus IV, situé à quelques « parsecs » de la Terre est chargé de la mission. Les résultats des premiers sondages sont terrifiants : la guerre nucléaire a lieu sur la planète ! Les radiations empêchent toute tentative de débarquement. Heureusement, le largage d'un robot, programmé pour deux missions, est un succès. Il doit trouver des survivants et déterminer les causes de la catastrophe. Armé d'un bras, le robot dispose de plusieurs commandes pour mener à bien sa mission (prendre, photographier, voler, etc.). L'histoire commence en France mais on peut visiter les U.S.A., l'U.R.S.S. et l'Antarctique. Doté d'un scénario intéressant, le jeu n'est pas suffisamment interactif. Le manque de liberté d'action se fait cruellement sentir. Graphismes et bruitage satisfaisants. Un jeu moyen. (Disquette UBI Soft pour C 64).

dans la fontaine. Quant aux rochers, je pense que tu sais maintenant comment faire ?

Toujours dans *The Pawn*, quand on a l'eau, quelle est l'exacte marche à suivre pour que le gourou me conduise vers la lumière. (Je lui offre l'eau dans sa coupe, il me remercie et c'est tout !) Quels sont, sur 800 XL, les mots de passe lorsqu'on arrive à un certain nombre de mouvements (101, 202).

Merci d'avance à celui ou celle qui me sortira de ce pétrin.

Stanley

Pour Amstrad dans *Cobra*, Stallone, où trouver le mannequin Ingrid Knutsen ?

Dans *Great Escape*, quand je vais dans le souterrain, il est bouché par des blocs de pierre. Que dois-je faire pour m'en débarrasser ?

Jean-Marie

Pour Commodore 64, dans *Space Harrier*, pour obtenir des vies infinies, faire un reset puis :

Poke 6010,234

Poke 6011,234

Poke 6012,234

puis Sys 2128 pour relancer le jeu.

Dans *Ghost'n Goblins*, faire reset puis :

Poke 2358,234

Poke 2359,234

Poke 2360,234

et Sys 2128 pour relancer le jeu. Vous disposerez de vies infinies.

Dans *Eagle Nest*, faire reset puis :

Poke 25519,234

Poke 25520,234

pour obtenir des vies infinies.

Poke 17928,234

Poke 17929,234

pour obtenir des balles indéfiniment.

Poke 19909,153

pour disposer de 99 clefs.

Sys 18755 pour accéder à l'ascenseur.

Et Sys 2061 pour relancer le jeu.

M de Montpellier

Pour Jedi (n° 51), dans *Solo Flight*, les indicateurs Vor1 et Vor2 servent à se repérer sur la carte qui est livrée avec le jeu.

Dans *King Quest II*, où et comment trouver le cube de sucre ? Comment attraper le poisson ?

Dans *Borrowed Time*, que faire après avoir libéré Rita, Wainwright et Mavis et aidé Jake. Comment faire parler Mongo et l'indicateur ?

Quelle conduite adopter après que Mavis se soit évaporée ?

A quoi sert le bâtiment G & W ?

Dans *Même les pommes de terre ont des yeux*, où trouver la clé et comment se déplacer avec l'hélicoptère ?

Defcon fly Atariste

Dans *Blueberry*, j'aimerais savoir que faire après les trois combats, puisque je meurs sans savoir pourquoi ?

Dans *SDI*, je vais dans la base russe, je détruis des missiles, je vais, je viens et après, que faut-il faire ?

Zorglub

Pour Clément (n° 52) dans *Ultima IV*, la cité de Trinsic se trouve au sud du château de Lord British, voici sa position : LI G'K.

Dans *Ultima III*, je n'arrive pas à me servir des fusées, dès que je décolle, ma fusée explose et moi avec ! Que faire ?

Faut-il des objets très spéciaux ?

Yann Solo

Pour Aragon (n° 52) dans *Tass time in Tonetown*, quand tu es dans le nouvel univers fais : N. look trench. Get Silver Jar. E.S.E. Talk Chaz. Choose feather foil. E. buy hooplet. Wear hooplet. Buy jumpsuit. Wear jumpsuit. Buy shirt. Wear shirt... et après à toi de deviner. Ceci te permettra de t'habiller comme les habitants et ainsi de ne plus être pris pour un touriste par Franklin Snarl qui te fichera la paix.

Dans *M.G.T.* tu t'aperçois qu'il y a des icônes blancs sur le sol : si tu te mets dessus, que tu appuies sur le bouton de tir, tu t'envoies, puis lâche-le et dirige-toi vers les plaques de glace et vers les portes pour continuer.

Enfin, pour tous ceux qui sont fatigués de voir leur vaisseau détruit au premier tableau de *Goldrunner*, appuyez, quand le jeu est commencé, sur F4 et réglez la stabilité de l'image de votre téléviseur (si celle-ci bouge) : ce petit truc permet de ne jamais combattre plus de trois adversaires à la fois. Génial.

Nic

En réponse à Steve dans *Sram II* (n° 52), pour trouver la fête magique il faut descendre sous le pont qui se trouve avant les remparts puis embrasser la grenouille. Une superbe créature apparaît et tout en te remerciant, elle te donnera la fête.

Bien, à mon tour. Dans *Renegade* (version disque), comment descendre les motards au niveau 2 ? Dans *The Hobbit*, que dire aux Trolls et comment avoir la clef ? Dans *Sram I*, y a-t-il une âme sensible qui pourrait me donner des tuyaux sinon je connais une disquette qui va passer par la fenêtre... Enfin, je cherche des Pokes pour *Manic Maner*, *Ikari Warriors*, *Xevious*, *Kung Fu Master* et *Impossible Mission*. Merci d'avance.

Hervé

Voici quelques solutions pour Amstrad CPC 464 :

Niveau 1 : 92416816

Niveau 5 : 66799483

Niveau 13 : 82497760

Niveau 22 : 41108601

Niveau 31 : 94185468

Cartouche

Pour Nicolas et Franck (Amigalopins), dans *Dark Castle* (n° 52) ; au tableau où coule une petite rivière accompagnée d'une chute de pierres, il faut employer le bouclier d'invulnérabilité que vous trouverez dans la porte n° 4. Sans lui, la réussite de ce tableau devient plus ardue.

Pour Pierre (n° 50), pour passer la première étape de *Dragon's Lair*, il faut rester sur la plaque jusqu'à la deuxième porte et ici, sauter de la plaque.

J'ai quelques questions : dans *Last Ninja*, comment passer l'étape dans les jardins du château, il y a une route infranchissable avec un énorme trou. A quoi sert la statue qui me tue chaque fois que je l'approche ? RÉPONDEZ, JE VOUS EN SUPPLIE !!!

Qu'est-ce qu'il faut faire dans le jeu *Robin of the Wood*, dans les jeux *Nexus*, *Tarzan* ? Comment continuer après le cimetière dans *Zorro* ? Comment avoir de l'énergie infinie dans *Druid* ? Je possède un Commodore 128 et lorsque je fais un reset avec *Druid*, l'ordinateur ne veut plus retourner en mode C 64.

Arnaud

Pour Xavier (n° 53), dans *King's Quest III* : la baguette se trouve dans le coffre du magicien qui est dans son bureau ; pour l'ouvrir, il faut se procurer la clé qui est au-dessus de l'armoire dans sa

chambre (look above closet) mais surtout évite de te faire surprendre par le magicien avec la baguette. Pour Cyril (n° 53), dans *the Hobbit* : lorsque tu arrives dans la salle du tonneau, il faut attendre que le « butler » lance ce dernier par la trappe. C'est le moment de sauter dessus (jump onto) et le trésor n'est plus très loin.

Pour Alexandre (n° 53), dans *Mindshadow* : pour prendre la carte attache la liane au rocher (tie vine) puis descend et creuse pour faire apparaître la carte (dig). Ramasse également une pierre mais n'oublie pas que tu ne peux remonter qu'avec un seul objet, Pour faire signe au bateau, il faut faire du feu (bang steel with rock) donner ensuite au capitaine la bouteille de rhum trouvée sur la plage afin de monter à bord.

Pour ma part, j'aimerais savoir quelques trucs : dans *King Quest III*, que faire dans le bateau pirate ? Faut-il avoir d'abord confectionné la potion qui endort le sorcier pour s'aventurer dans cette partie de jeu ? Quelles sont les commandes précises pour fabriquer la potion contre le magicien ? Dans *Mindshadow* : où se trouve le revolver ? Le numéro compte-t-il ?

Marc

Pour Alexandre (n° 53) : le poke pour *Ye Ar Kung Fu* est : Poke 36445,234.

Jean

Dans *Wizard's Crown*, je sèche depuis plus d'un mois devant les « magic doors » au niveau des prisons dans le palais. Toujours dans *Wizard's Crown*, une bonne âme pourrait-elle me dire à quoi sert le mot « break fast » ? Dans *Ultima IV* je voudrais obtenir les coordonnées précises de la pierre blanche. Quelle est la combinaison à composer à partir des pierres pour obtenir, dans chaque chambre, le morceau de clef correspondant (loue, truth et courage) ?

Fabrice

Pour David (n° 53), je n'arrive pas à faire marcher le programme pour *Ghost'n Goblins*, (sur disquette).

Pour Jocelyn (n° 52), dans *La Chose de Grottembourg*, je crois qu'il faut donner le camembert au clochard pour le faire parler.

Fabrice

Pour Bilou (n° 53), dans *Billy la Banlieue* : pour avoir le couteau, va à gauche, prends le cœur, retourne vers la droite pendant quelques tableaux, passe la femme, prends la carte dans ce même tableau, continue par le niveau inférieur. Arrivé au punk, saute sur le rebord du poteau de gauche, passe les deux rivières et saute sur le poteau de droite ; continue et descend entièrement l'escalier, passe la barrière à l'aide de la carte : un couteau s'offre à toi. Quant à moi, toujours dans *Billy la Banlieue*, je ne trouve que deux jeux vidéo : le « Space Invaders » et celui des voitures de courses. Ou sont les autres ?

Dans *Dragon's Lair*, lorsque j'arrive au troisième niveau « le couloir aux cranes », les commandes répondent très difficilement, voire pas tout. Est-ce normal ?

Dans *Boulder Dash 3*, je n'ai encore jamais réussi le tableau H. Comment piloter l'hélicoptère dans *Harrier Strike Force* ? Comment se battre dans *Rock'n'Wesle* ? Dans *Orphée*, (cf. solution dans *Tilt hors-série* n° 4 qui dit d'aller vers les falaises pour trouver Yurk le

L'empire Sarien contre-attaque

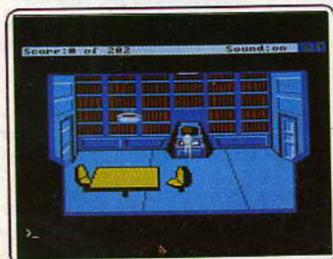
Héros involontaire de *Space Quest*, vous devez récupérer et détruire le « Star Generator », volé par les Sariens. L'action débute dans votre vaisseau au moment où ils l'attaquent. Votre penchant pour le famiente fait de vous le seul rescapé de l'hécatombe. Premier objectif : quitter le navire qui va sauter. Explorez, fouillez tout pendant toute la durée du jeu. Un seul des cadavres de vos compagnons possède un objet utile et ne quittez pas le navire sans avoir écouté le scientifique mourant qui se manifeste dans une pièce bien précise. N'oubliez pas que les Sariens sont présents et prenez tous les objets disponibles. La navette de secours est votre seul moyen de quitter le vaisseau. Branchée sur automatique elle vous mène sur la planète la plus proche nommée Keron. L'atterrissage, rude, endommage la navette. Une fouille méthodique de l'intérieur et de l'extérieur de la navette est indispensable puis allez à droite. Le décor est montagneux et... aie ! voilà qu'apparaît une araignée-robot. Pour lui échapper, il existe un passage vers les hauteurs et vous y trouvez le moyen de tuer (c'est impératif) l'araignée. L'exploration de ce mini-plateau vous donne accès à un souterrain. Le passage de la grille, qui abrite un monstre, est plus simple qu'il n'y paraît. Plus loin les rayons désintégrateurs sont surmontables grâce à un objet. Après votre rencontre avec l'extra-terrestre, vous affrontez Orat, un monstre rose. Ici, la solution est simple (à ce stade, vous avez sûrement l'objet adéquat) mais l'analyseur de syntaxe du jeu vous donne

du fil à retordre. Les séquences qui suivent vous offrent l'occasion d'utiliser un objet vital pour la phase finale. Agissez donc sans précipitation et soyez très curieux. Faites toujours des sauvegardes à différents points du jeu dans l'éventualité d'un retour en arrière. Et surtout avant (puis après !) une séquence arcade. A Uhlenze Flats, un arrêt de ravitaillement du coin, vous devez trouver les moyens de rejoindre le vaisseau Sarien. Une attitude méfiante est payante dans certaines occasions, la curiosité dans d'autres. Une fois devant le vaisseau Sarien, une petite séquence action vous attend. A l'intérieur, votre premier souci sera de passer inaperçu. Tentez de repérer la réserve d'armes et le « Star Generator ». La suite est logique, il faut quitter les lieux au plus vite après avoir enclenché le système de destruction du Generator. De retour chez vous, le pays entier vous fait un triomphe !

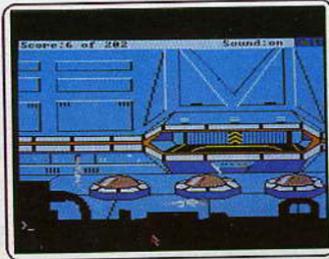
Si vous ne pénétrez pas dans le vaisseau Sarien, retournez à Uhlenze Flats. De même, rendez-vous chez les extra-terrestres si vous avez des problèmes avec le « Star Generator ». Un bon réflexe : essayez tous les objets et observez les effets. Bon voyage ! (Disquette Sierra pour *Apple II* et *IIGS*, *ST*, *Amiga*, *PC*, *Mac*.)

Merci aux aventuriers et aventurières pour des solutions complètes ou des plans détaillés : V-Ger pour l'Ile Maudite ; Anonyme pour Orphée sur *CPC* ; Bertrand Donnet de Metz 57074 ; Kaci

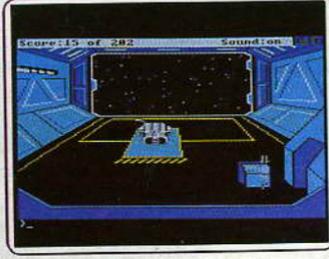
Chakib de Nice 06000 ; Alex Fradi de Neuilly 92220 ; Jean Luc Chandelier, 92100 Boulogne ; Stéphane Garcia, Ozoir-la-Ferrière 77330 ; William de Douai, Nord ; Sébastien pour Meurtres en Série ; Christophe Spielberger de Fegersheim 67640 ; Hervé Fauqueux de Bernay 27300 ; Bruneau Bregea de Genille 37460 ; Dominique Gefroy et Adelino Pires de Paris 75116 ; Guillaume Sylvano de Istres 13800 ; Michel Cermolacce de Marseille 13005 ; Julien et Etienne Reversé de Caen 14000 ; Olivier Bodin de Caudry 59540 ; Bertrand Toen de Toulouse 31400 ; Cyril Gantenbien de Rillieux-la-pape 69140 ; Frédéric « junkies » Perry et Frédéric « Maboulo » Borne, pour la solution de *Sram 1* ; Stéphane Odon-Pertuis, Gérard pour *Mercenary* ; Michaël Didot, Persan. Didier Tardy de Saint-Genest-Malifaux, 42660 ; François et Laurent Crevola de Pessac, 33600 ; Jérôme de la Réunion ; Stéphane Delaune d'Aulnay-sous-Bois, 93600 ; Stéphane Maureix de Compiègne, 60200 ; Starky d'un lieu non précisé ; Titiboy/TMC + Cox d'Angers, 49000 ; Julien Delahaye de Paris, 75012 ; Mathieu Imbert de Paris, 75005 ; Claude Furmann de Mulhouse, 69100 ; Jean-Noël Régis de Mulhouse, 68100 ; Robert Bérenger de Saint-Etienne, 42000 ; Fabrice Arbogast de Munster, 68140 ; Stéphane Lorilloux, Emmanuel David et Philippe Bonal, d'un endroit non précisé, et un anonyme pour *Space Quest*, qui aurait pu recevoir une reliure *Tilt* pour la publication de sa contribution.



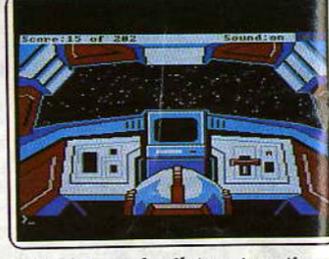
Prenez la cartouche...



La salle des machines



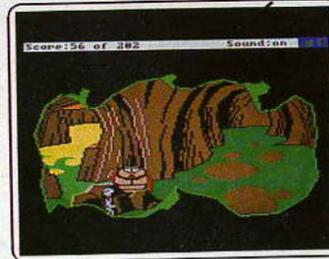
La navette de secours



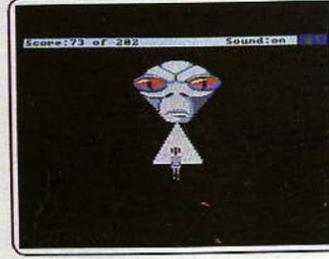
N'oubliez pas le pilote automatique



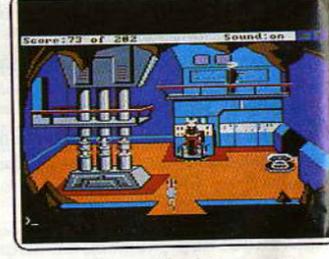
Apparemment seul...



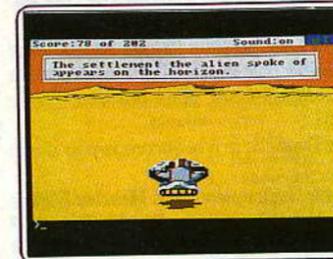
Orat, le gourmand



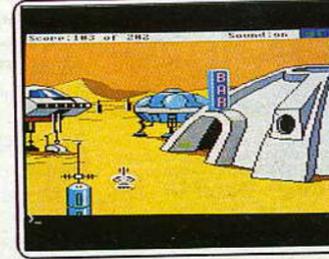
Enfin ! un ami !



Prenez le skimmer



La séquence arcade



A Uhlenze Flats



Le bar et... les rumeurs



Achetez le bon droïd !

dragon). Or j'y vais mais toujours aucune trace de Yurk. Quelles sont les coordonnées à prendre pour le trouver ?

Dans *Street Hawk*, est-il possible de tourner ? Je reste toujours sur la même droite.

Comment réussir le plongeon dans *Supertest Decathlon* et dans *World Games*.

Dans *Beach Head*, après avoir réussi le passage d'un tank, je passe au niveau 4 et là... ?

Dans *Daley Thompson Decathlon*, comment faire la quatrième épreuve : le saut en hauteur.

Dans *Théâtre Europe*, quel est le code pour envoyer les fusées nucléaires ?

Merci de me donner tous les renseignements sur les jeux suivants : *The Last VB*, *Red Hanck*, *Poseidon*, *MGT et Bactron*, *Antirad*, *Rambo*, *Future Knight*, *Things Bounces Back*, *The Final Matrix*, *Jack The Nipper*, *Masque*, *Miami vice*, *Knight Rider*, *Sorcery*, *Sorcery +*, *Marche à l'Ombre*, *Impossible Mission*, *Mission*, *Poseidon* et *Starion*. Merci de vos aides. Je possède un Amstrad *CPC 6128*.

Nicolas
Dans *Goldrunner*, comment passer au second et au troisième tableaux ?

Dans *Defender of the Crown*, il m'est impossible de vaincre mon adversaire dans une joute. De l'aide S.V.P.

Wilfried (Thomson MO6)
Je suis bloqué dans l'*Aigle d'or*. Mon problème c'est que je n'arrive pas à détruire les fantômes et pourtant j'ai tout ce qu'il faut : crucifix, clé en fer et en or, parchemin... Je me sers du crucifix, mais le fantôme ne se détruit pas ou ne part pas, comment faire ? Merci d'avance.

Daniel
Pour Xavier (n° 53), dans *Space Quest*, il faut répondre au robot en tapant HH.

Pour Aragon 3 (n° 53), dans *Space Quest* : après avoir tué le garde avec la grenade, taper « take Commande », approche-toi du générateur et tape « use command » et le champ d'énergie sera désactivé.

Dans *Uninvited*, comment se débarrasser de la femme au visage de mort ?

Dans *Ultima III*, où trouve-t-on les cards ?

Dans *Ultima IV*, comment demande-t-on à quelqu'un de se joindre à soi. Le jeu a été traduit en français et la notice n'est pas claire à ce sujet.

Dans *Dungeon Master*, comment passer la porte du premier niveau qui se ferme dès que le groupe approche et où il y a un message sur le mur : « None shall pass ».

Puis au troisième niveau, après avoir tué quatre screamers et quatre pieuvres, comment ouvrir la porte située à côté du message « Don't be stopped by a closed door » et pas très loin il y a une tête gravée dans un mur. Y a-t-il une autre sortie de ce niveau ? Toujours dans *Dungeon Master*, pouvez-vous me donner des sorts ?

Dans *Solomon's Key*, comment passer le dix-septième niveau ?

Dans *Bard's Tale*, où se trouve le « Grand Review Board » ?

Dans *Bill Palmer*, que faire dans le réseau de grottes après avoir allumé du feu ?

Michel
Pour PC boy (n° 53) dans *King's Quest II*, dans le monde merveilleux après la troisième porte, il faut aller au nord pour récupérer le filet (net), puis au sud pour jeter le filet (throw net) plusieurs fois jusqu'à ce que l'on pêche un poisson. Prendre le poisson (get fish), aider le poisson (help fish). On peut alors le chevaucher (ride fish). Il vous conduit dans une île. Il faut vous rendre au nord pour récupérer l'amulette puis gravir la tour, donner le jambon au lion (offer ham to lion). On peut ensuite entrer dans la chambre de la prisonnière.

Quant à moi, dans *Labyrinthe*, je n'arrive pas à rentrer dans le château du roi des Goblins. J'ai une vidéo-caméra, des plastiques, un ticket, du popcorn, une bûche, des boules de cristal, une pêche, un casque, des cisailles, un bracelet, des dollars, un livre, du parfum (que j'ai utilisé en partie). Ludo me donne des pierres à volonté... mais j'ai le bras trop court pour tirer la sonnette. Merci d'avance !

John
Pour André (n° 53) dans *Bard's Tale II* : l'item de Razdek s'obtient dans la hutte du stonem au nord-est de Philippi. Dans le « Maze of Dread », il faut répondre DER au riddler (c'est la seule énigme que j'ai trouvé jusqu'ici).

Quant à moi, dans *Ultima IV*, j'utilise la cloche, le livre et la bougie pour entrer dans les abysses mais cela ne suffit pas. Que faut-il faire exactement sur cette case ?

Dans *Bard's Tale II*, comment accède-t-on au deuxième niveau dans « Oscon's Fortress » et « Maze of Dread » ? Que répondre dans Dargoth à la question : « Name the three in sequence » et où est le « snare » de ce donjon ? Merci.

Nicolas
Dans *Goldrunner*, comment passer au second et au troisième tableaux ?

Dans *Defender of the Crown*, il m'est impossible de vaincre mon adversaire dans une joute. De l'aide S.V.P.

Wilfried (Thomson MO6)
Je suis bloqué dans l'*Aigle d'or*. Mon problème c'est que je n'arrive pas à détruire les fantômes et pourtant j'ai tout ce qu'il faut : crucifix, clé en fer et en or, parchemin... Je me sers du crucifix, mais le fantôme ne se détruit pas ou ne part pas, comment faire ? Merci d'avance.

Daniel
Pour Xavier (n° 53), dans *Space Quest*, il faut répondre au robot en tapant HH.

Pour Aragon 3 (n° 53), dans *Space Quest* : après avoir tué le garde avec la grenade, taper « take Commande », approche-toi du générateur et tape « use command » et le champ d'énergie sera désactivé.

Dans *Uninvited*, comment se débarrasser de la femme au visage de mort ?

Dans *Ultima III*, où trouve-t-on les cards ?

Dans *Ultima IV*, comment demande-t-on à quelqu'un de se joindre à soi. Le jeu a été traduit en français et la notice n'est pas claire à ce sujet.

Dans *Dungeon Master*, comment passer la porte du premier niveau qui se ferme dès que le groupe approche et où il y a un message sur le mur : « None shall pass ».

Puis au troisième niveau, après avoir tué quatre screamers et quatre pieuvres, comment ouvrir la porte située à côté du message « Don't be stopped by a closed door » et pas très loin il y a une tête gravée dans un mur. Y a-t-il une autre sortie de ce niveau ? Toujours dans *Dungeon Master*, pouvez-vous me donner des sorts ?

Dans *Solomon's Key*, comment passer le dix-septième niveau ?

Dans *Bard's Tale*, où se trouve le « Grand Review Board » ?

Dans *Bill Palmer*, que faire dans le réseau de grottes après avoir allumé du feu ?

Michel
Pour PC boy (n° 53) dans *King's Quest II*, dans le monde merveilleux après la troisième porte, il faut aller au nord pour récupérer le filet (net), puis au sud pour jeter le filet (throw net) plusieurs fois jusqu'à ce que l'on pêche un poisson. Prendre le poisson (get fish), aider le poisson (help fish). On peut alors le chevaucher (ride fish). Il vous conduit dans une île. Il faut vous rendre au nord pour récupérer l'amulette puis gravir la tour, donner le jambon au lion (offer ham to lion). On peut ensuite entrer dans la chambre de la prisonnière.

Quant à moi, dans *Labyrinthe*, je n'arrive pas à rentrer dans le château du roi des Goblins. J'ai une vidéo-caméra, des plastiques, un ticket, du popcorn, une bûche, des boules de cristal, une pêche, un casque, des cisailles, un bracelet, des dollars, un livre, du parfum (que j'ai utilisé en partie). Ludo me donne des pierres à volonté... mais j'ai le bras trop court pour tirer la sonnette. Merci d'avance !

Building. Que faut-il faire ? Enfin, comment changer de monde et où sont les passagers ? Merci d'avance à l'aventurier qui sauvera mon équipe.

Stéphane
Voici quelques tuyaux pour *The Land of The Lounge Lizards* sur Amiga.

Chez « Defty's », se diriger vers la grande porte rouge et taper « Knock Door ». On vous demande alors un mot de passe : tapez « ken sent me ». Ensuite, il faut donner 100\$ au gros bonhomme qui consent à vous laisser monter au premier étage où se trouve une boîte de « candy ».

Prenez-la et dirigez-vous vers le lit. Tapez alors « put clothes », « wear prophylactic » (que vous aurez acheté au magasin) puis entrez « lay ». Après un court intermède, tapez « remove prophylactic » ; sinon gare... Au casino, foncez vers l'ascenseur et examinez le cendrier (« examine ash-tray »).

Vous trouverez un passe pour la discothèque qu'il faudra montrer au gardien. Maintenant si vous pouvez m'aider car je suis bloqué... J'ai tout tenté, pas moyen de faire lever Fawn de sa chaise. Malgré une invitation à danser et les bonbons rose, elle reste de marbre. Aurais-je oublié quelque chose ? Merci d'avance.

Anonyme
Pour Xavier dans *Space Quest* (n° 53), il faut répondre H.H au robot. Dans *King Quest III*, pour ouvrir le coffre, il est nécessaire de prendre la clé sur l'armoire de la chambre du sorcier. Notez que la baguette est dans le coffre.

Pour Auré dans *Bubble Ghost* (n° 53), il est possible d'éteindre le ventilateur en soufflant dessus mais par derrière.

Pour PC Boy dans *King Quest II* (n° 53), il faut ramasser le filet après la troisième porte puis pêcher un poisson doré, le rejeter à l'eau et monter sur son dos.

Pour Crafty Dwarf dans *King Quest III* (n° 53), pour sauvegarder le jeu il est nécessaire d'enfoncer la touche F7, mettre une disquette formatée, enfoncer « Return » puis entrer un nom et enfoncer à nouveau « Return ». Chez le sorcier on trouve des ailes de mouche dans l'observatoire ; un miroir, de l'essence de rose, une clef et une carte magique dans la chambre ; une cuillère et un couteau, un bol, du pain, des fruits et de la viande dans la cuisine ; une tasse dans la salle à manger ainsi que la baguette magique et l'entrée du laboratoire secret dans le bureau. Pour se transformer en aigle, tapez « dip the eagle feather in the essence ».

Enfin, chez les ours vous devez prendre le dé dans la commode à l'étage et le petit bol de porridge.

Pour Aragon 3 dans *Space Quest* (n° 53), il faut tuer le garde puis entrer « search man », « push off button », « look panel », « 6858 » suivi de « Return » pour neutraliser le générateur d'étoiles. A mon tour : dans *Transylvania* sur Atari, comment ouvrir le cercueil et comment se débarrasser du chat ?

Jean
Dans l'*Anneau de Zengara*, je cherche le mot de passe pour passer le mur parlant. Merci.

Olivier
Dans *Space Harrier* sur console Sega, il paraît qu'il est possible d'obtenir des vies en nombre illimité. Comment faire ? Dans *Rocky*, toujours sur console Sega, avez-vous des trucs ou astuces pour battre Drago ? A chaque fois, il me coince au bord du ring et me met rapidement au tapis... Merci d'avance aux Tiltmen qui pourront m'aider.

TAM-TAM SOFT

Samuel Tramiel: "ST is a standard"

C'est lors du 39ème Sicob que les plus fins limiers de Tilt ont rencontré Samuel Tramiel en compagnie d'Elie Kénan d'Atari France. Ce fut l'occasion rêvée de faire le point et de parler du futur...

Le premier élément qui ressort de cet entretien concerne l'importance du marché européen pour Atari: sur un parc mondial d'un million de ST, 90% des machines ont été vendues en Europe. Sam Tramiel affirme que la France est actuellement l'un des meilleurs marchés même si nous sommes aujourd'hui devancés par la R.F.A. Il est d'ailleurs intéressant de signaler que les développements autour du ST effectués en Europe impressionnent Sam Tramiel, et pas seulement dans le domaine des jeux... En revanche, aux USA la situation d'Atari n'est pas aussi favorable. D'après Samuel Tramiel cela s'explique par le fait qu'Atari ne dispose pas de tous les éléments nécessaires pour s'imposer sur le marché américain. Un premier pas à été franchi avec le rachat d'une chaîne de distribution aux USA, reste à surmonter le problème posé par le manque de Ram. Atari investira alors en force le marché nord américain avec sa gamme de... 16/32. Compte tenu de la structure du marché américain (l'on estime qu'environ 60% du marché familial est détenu par des machines de type PC et compatibles), cette démarche semble absurde: pourquoi diable ne pas tenter de s'imposer aux USA en portant l'effort sur la gamme de PC Atari? L'affirmation de Sam Tramiel selon laquelle les plus dangereux concurrents d'Atari sont les clones PC montre que le but poursuivi est de réussir à créer un marché parallèle dépourvu de concurrents... Judicieux, non? Concernant une éventuelle augmentation des prix des ST (toujours due au manque de Ram et à l'augmentation de leurs prix), Sam Tramiel a expliqué que la politique d'Atari était de compenser la baisse des marges par une baisse des budgets publicitaires. Cela démontre bien

la volonté d'Atari de rester compétitif sur tous les marchés, y compris sur celui des applications ludiques. Ainsi, à l'inverse d'Apple, qui, des petits systèmes s'est spécialisé dans les applications bureautiques puis s'oriente vers les liaisons avec de gros systèmes, Atari compte mener une politique tous azimuts quitte à se retrouver avec des machines en concurrence les unes avec les autres... Le manque de cohérence de la gamme Atari apparaît clairement à tous: ST contre PC, Méga ST contre futur PC 286, futur station de travail contre futur PC 386. Toutefois, il faut bien saisir que pour Atari les machines de référence sont celles directement issues d'études propres. C'est pourquoi Samuel Tramiel affirme qu'Apple n'est pas un standard en Europe mais que le ST l'est. Sous cette phrase, d'apparence contestable, se cache en fait la réelle politique d'Atari: imposer durablement la machine que l'on prend pour référence. Dans le cas présent, il s'agit évidemment des ST. Tournée vers l'avenir, Atari compte donc renforcer sa place sur le marché du jeu grâce à une nouvelle console qui verra le jour en 1989. Elle sera architecturée autour d'un 68 000 et ses performances tant graphiques que sonores seront supérieures à celles du PC Engine de NEC. La forme de ce futur produit n'étant pas encore fixée il n'est pas possible de se prononcer sur son éventuelle compatibilité ST. En revanche, celle-ci sera une réalité pour la nouvelle gamme d'ordinateurs basée autour du MC 68030 qui proposera, par rapport aux actuels ST, de meilleures performances graphiques et sonores ainsi qu'une vitesse d'exécution accrue. Ces machines seront, elles aussi, introduites en 1989. Révolution, révolution...

Joyeux anniversaire!

Infogrames et ERE Informatique, plutôt ERE International, ont toutes deux été créées en juin 83. Cinq ans donc pour ces deux éditeurs étroitement liés au développement de la micro. Créées respectivement les 1^{er} et 12 juin 1983 ces sociétés ont leur identité propre. ERE, c'est la société d'auteurs: elle compte sur les

capacités de programmeurs externes. A l'inverse, Infogrames c'est l'organisation. Méthode dictée par l'importance des moyens mis en oeuvre (2, 7 millions d'investissement pour Les Passagers du vent). Visiblement les deux méthodes se valent et Infogrames et ERE ont encore de beaux jours devant-elles. Heureusement!

1.2.3...

Micro Application introduit la version 3.0 du GFA Basic pour Atari ST. Il dispose d'ouverture vers d'autres langages, d'ordres de tri sur des tableaux de données, d'instructions de gestion de manettes de jeux, etc..

E.A in G.B

Electronic Arts dispose d'une filiale en Grande Bretagne désormais chargée de la promotion des logiciels et d'effectuer des adaptations sur des machines spécifiquement européennes. Ainsi, Bard's Tale et Artifax devraient bientôt voir le jour sur CPC. Ambitieuse, cette filiale entend jouer un rôle actif et affirme se classer parmi les cinq premières sociétés britanniques.

Oyez, oyez!

Microprose assure désormais la distribution des produits Cosmi. C'est donc par le biais de Microprose France que des jeux d'arcade tels Super Huey II, The President is Missing et Def Cars arriveront prochainement sur le marché. Cela sur C 64, IBM et Amiga.

Aventure, aventure...

Jeu d'aventure édité par Infomédia et distribué par 16/32 Diffusion, Explora est prétexte à un grand concours. Le premier tirage sera effectué à Noël et ensuite tous les mois en cas d'absence de gagnant. Les prix sont nombreux: un voyage pour deux dans un pays lointain pour le premier, un Amiga 500 avec extension à 1 Mo de Ram et un écran couleur offerts par Commodore pour le second, l'équivalent de 5000 francs de logiciels offert par 16/32 Diffusion pour le troisième, l'équivalent de 1000 francs en logiciels offert par 16/32 Diffusion du 4ème au 10ème, etc... A vos bulletins!

UBI ET UBI

Distribué aux USA par Epyx, UBI Soft vient de s'adjoindre les compétences de John Forest, ancien directeur de la distribution d'Electronic Arts. D'autre part, la version française de Colonial Conquest de SSI vient de sortir.

Format

A l'image de nombreux éditeurs tels Microprose, Spectrum Holobyte et Aackosoft, Loricels annonce la disponibilité de ses logiciels pour PC et compatibles au format 3 pouces et demi. Ceci, aussi bien pour sa gamme de produits professionnels que grand-public.

Loricels sort ses griffes

Lorsque le chat dort, les souris dansent dit le proverbe. Encore faut-il qu'il dorme et le félin, emblème de Loricels n'est pas prêt de le faire...

Selon Laurant Weill, Président directeur général de Loricels, le marché du soft a progressé de 25% en 1987 et progressera d'autant en 1988. Une évolution décevante par rapport aux espérances des éditeurs mais largement satisfaisante par rapport à bien d'autres secteurs du marché. Loricels s'en sort d'ailleurs fort bien puisque, selon son Président, la société française aurait progressé de 52,7 % par rapport à 1986, avec un CA 1987 de 34 MF... Pour conforter l'avance acquise par la société, Laurant Weill poursuit une politique qui vise à conclure des accords de label avec les plus grands. "Les portes sont en train de se fermer, commente Laurant Weill. L'époque où nous allions, nos produits sous le bras, de distributeur en éditeur étranger est révolue". Ajoutons qu'aujourd'hui, le marché est saturé. En Angleterre et en Allemagne, les distributeurs refusent d'ajouter des produits, aussi bons soient-ils, à leur catalogue

déjà trop riche. A cela s'ajoutent les problèmes que connaissent ou vont connaître les grands distributeurs anglais ou allemands et l'ouverture du marché européen. Un certain nombre de décisions sont en train de mûrir, elles aboutiront sans doute bientôt... A l'export les accords avec Broderbund sont, jusqu'à présent, fructueux: "Chez Broderbund, quarante personnes testent nos produits et nous recevons un "bug-report" de cinq pages tous les jours, ajoute Laurant Weill. Nous sommes complètement à l'écoute de leurs suggestions. Par exemple, nous allons modifier Manhattan Dealer en transformant les vilains noirs ou jaunes en WASP (White Anglo-Saxon Protestants) pour éviter les problèmes de ségrégation raciale particulièrement sensibles aux USA. Nous devons nous adapter à la culture du pays auquel nous souhaitons vendre nos softs. Ainsi, Super Ski, Manhattan Dealer et Space Racer vont être

lancés aux USA par Broderbund. Par ailleurs, si des sociétés françaises sont intéressées par notre structure à l'export, elles sont les bienvenues". En France, Loricels s'efforce de maintenir sa distribution et sélectionne des produits non-concurrents, softs, périphériques, accessoires, joysticks. Les logiciels au catalogue ne se concurrencent pas trop et le développement vers la distribution de softs semi-professionnels avec Upgrade, Twin, Jaguar et bien sur Priam, reste très sélectif. "Nous avons commencé avec le soft le plus grand-public des pros, le traitement de texte, et nous allons continuer avec un tableur... Nos projets? Accentuer notre effort en distribution, disons, internationale. Développer de nouveaux logiciels selon différents axes. Promouvoir notre société de manière plus spectaculaire..." Bref, Loricels a un véritable tigre dans son moteur. Si j'ose dire...

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

ATARI		AMIGA	
ATARI 520ST/1040STFM	2990/5990ttc	A500 UC 512k ram	4725,00 ttc
MEGA ST2 mono	9950 ht	A500 + Moniteur couleur	7490,00 ttc
MEGA ST2 mono Laser	20950 ht	A2000 UC 1Mo ram	9990,00 ht
MEGA ST4 mono	12950 ht	A2000 UC+monit.coul.	12900,00 ht
MEGA ST4 mono Laser	23950 ht	A2000 UC,monit,disk dur	18960,00 ht
Imprimante Laser SLM 804	11950 ht	A2000 UC,monit,disk dur,XT	22165,00 ht
Disque Dur SH 205	4208 ht	Extension Mémoire pour A500	1095,00 ttc
Scanners (300 dpi)	N.C.		

PROMOS		EXCEPTIONNEL	
520 ST couleur		DISQUETTES	
Citizen 120 D		3" DF 18 frs	
Le Rédacteur		10 DF 3"1/2 100 frs	
10 Disks de Domaine Public (au choix)		Pour qtés.....Nc	
1 joystick			
1Jeu (valeur 250frs)			
6990,00 ttc			
Amiga 500			
écran couleur 1084			
1 Joystick			
3 btes 3"1/2			
1 tapis de souris			
1 Jeu (valeur 250 f)			
7490,00 ttc			

OCCASIONS		DIVERS	
1ère main des machines révisées		Lecteurs externes (3"1/2 et 5"1/4)	
garanties 6 mois		Imprimantes	
à des prix défiant toute concurrence		Support écran	
appelez nous au 42.43.22.78.		Table traçante	
ATARI / AMSTRAD / AMIGA		Modem	
		Synthétiseur	
		Extension de RAM...	

DOMAINE PUBLIC ST		EXCLUSIF	
200 Diskettes - 500 titres		Moniteur 3 résolutions	
jeux-demos-langages-utilitaires-images		(reprise de vos moniteurs)	
envoyez nous une enveloppe timbrée pour recevoir notre catalogue gratuit		POUR ST.....NC	
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!			

* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement

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

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

Arrivages

Connu pour sa logithèque importante, Genius nous annonce l'arrivée de nouveautés pour les Apple II E et IIC. Parmi celles-ci, Deathlord, Westland et Bard's Tale III d'Electronic Arts et Ultima V d'Origin System. Signalons que Genius Software propose de plus de nombreux produits sur Apple II GS. Genius 53, bd des Batignolles 75008 Paris; 36, bd du Montparnasse 75015 Paris; 88, rue de Paris 59800 Lille.

Etonnant, non?

Simple, à la limite simpliste, le Screen-shooter est un intelligent périphérique qui facilite les prises de vues d'écran. Compatible avec tous les ordinateurs et existant pour diverses tailles d'écrans, ce système se présente sous la forme d'une espèce de cône. On enfiche un appareil photo -de type Polaroid (livré) ou bien un classique reflex 24*36 muni de son optique- sur le plus petit orifice et l'on ajuste le plus grand sur le moniteur ou le téléviseur. Créant une sorte de chambre noire, le Screen-shooter évite donc les phénomènes de reflets sur l'écran et la prise de vue peut être effectuée dans une salle éclairée normalement. Proposé à moins de 3000 francs, ce système est destiné aux graphistes, créateurs d'images en tous genres et infographistes amateurs qui disposent désormais d'un outil de prise de vues fiable, facile à mettre en oeuvre et d'un coût accessible. PG Imports 23, rue de Bagnolet 75020 Paris.

A tire d'ailes

La société Wings Microdistribution annonce la venue de Timeworks Desktop Publisher pour PC et compatibles. Proposé à moins de 1000 francs TTC, ce programme de micro-édition est actuellement livré en anglais avec Gem 3 mais une version traduite devrait prochainement être disponible. Rappelons que ce programme a été choisi par Atari pour l'élaboration de son offre Mega ST micro-édition. Signalons aussi que Wings propose, pour ST, un copieur simple mais performant nommé Disector ST et un lecteur de disquettes 3 et demi 720 Ko formaté dont le prix s'avère fort attractif. Enfin, nous nous sommes laissés dire que des produits développés par Wings tels disque dur pour ST et Amiga 500, extension mémoire pour portables Amstrad et autres devraient prochainement sortir. Wings 57, rue de Charonne 75011 Paris.

Scannons

Destiné aux PC et compatibles, le HS-1000 est un mini-scanner, similaire au Handy Scanner, proposant une résolution de 200 points par pouce. Livré avec carte d'extension et logiciel, il est vendu aux alentours de 2900 francs et les images qu'il génère sont récupérables par des programmes comme Gem ou Windows. Inter Composants 51, rue de la Vanne 92120 Montrouge.

Maxitel

Edité par France Télécom, le bilan Télétel 1987 confirme la dynamique de la télématique en France. Le parc actuel dépasse en effet les 3 millions d'unités et le nombre de services accessibles par les kiosques classiques (T1 à T3) s'est élevé en décembre 87 à 7 005 soit une augmentation de 68 % par rapport à l'année précédente. Le phénomène le plus intéressant réside toutefois dans une nette augmentation du trafic sur le 36-14, bien moins coûteux que Télétel 3 (36-15).

PAL Deluxe

La version 1.2 de Deluxe Vidéo d'Electronic Arts sur Amiga supporte enfin le standard PAL. Grâce à ses capacités de génération de textes et d'effets 3D et à sa capacité à fonctionner en mode entrelacé, il est capable de générer des images de qualité Broadcast.

Serveur!

Le Repteaser de France-Tex est un serveur monovoie pour Atari ST. Il fonctionne avec écran monochrome ou couleur et possède de nombreuses fonctions ainsi qu'un éditeur intégré. Son principal avantage réside malgré tout en un prix très agressif : moins de 250 francs. France-Tex 22, Grande Rue 92310 Sèvres

Locoscript en fiches

Edité par l'association APC, "Locoscript en 50 Fiches" est destiné aux possesseurs d'Amstrad PCW particulièrement sujets aux trous de mémoire... Clair et complet, ce fascicule est commercialisé à 65 francs TTC. L'APC propose d'autre part un pack RSX nommé Amserv destiné aux Amstrad 6128. Grâce aux instructions commandes Basic additionnelles, la réalisation d'un serveur monovoie s'avère des plus simples d'autant plus qu'une interface prend en charge la prise de ligne et exploite le modem intégré dans les minitel retournables. APC 7, rue du Cpt Ferber 75020 Paris

GS: encore...

De nombreuses nouveautés pour II GS en provenance d'Activision sont annoncées: Teleworks Plus, un programme de communication avec interface utilisateur type Macintosh, List Plus, un gestionnaire de fichiers et Paintworks Gold, une version révisée de Paintworks Plus. D'autre part, Activision annonce la venue de The Last Ninja pour Apple II, II GS ainsi que pour PC et compatibles. Enfin, signalons que les programmes MS Dos Activision sont désormais disponibles en disquette 5 un quart et 3 et demi.

Version Arts

Connu de tous les possesseurs d'Apple II, Version Soft devient filiale du groupe américain Electronic Arts. Les implications de cet accord ne sont pas encore claires mais il est acquis que la distribution des produits Electronic Arts pour ordinateurs de marque Apple sera prise en charge, pour l'Europe, par Version Soft. Version Soft 44, rue d'Alésia 75682 Paris Cedex 14

Le poids du livre

International Computer, distributeur de matériel et de logiciels, vient de décerner son Grand Prix de la littérature micro-informatique. L'heureux lauréat se nomme Robert Ligonnière, auteur de "Préhistoire et histoire des ordinateurs" aux éditions Robert Laffont. Cet ouvrage, dont nous vous avons parlé dans notre numéro 47, évoque les dispositifs qui précèdent les ordinateurs ainsi que les rêves et les travaux destinés à mécaniser les calculs. Rempli d'idées, d'informations et de schémas simples, cet ouvrage se lit avec plaisir. Notez qu'un second tome à paraître doit évoquer l'histoire des ordinateurs depuis 1945.

Mesure

Kuma Software annonce la sortie de K-Scope et de K-Spect, respectivement, un oscilloscope et un analyseur de Spectre pour Atari ST. Livré sous forme de Pack contenant logiciel et interface, K-Scope mesure un signal continu ou alternatif d'un maximum 30 KHz selon une échelle située entre 30 mV et 30 V. De plus, il propose l'inversion du signal et la multiplication par 10 du facteur temps. En ce qui concerne K-Spect, les mesures sont comprises entre 1KHz et 35 KHz avec une résolution de 1 KHz selon une échelle linéaire ou logarithmique sur deux canaux indépendants ou couplés.

HIT PARADE LECTEURS

- 1-BARBARIAN PSYGNOSIS
- 2-DEFENDER MINDSCAPE
- 3-ARKANOID 2 IMAGINE
- 4-DUNJEON MASTER FTL
- 5-CAPTAIN BLOOD ERE
- 6-OUT RUN U.S GOLD
- 7-TEST DRIVE ACCOLADE
- 8-THE TRAIN ACCOLADE
- 9-APOLLO 18 ACCOLADE
- 10-MARBLE MADNESS ELECTRONIC ARTS

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-DUNJEON MASTER FTL
- 2-OUT RUN U.S GOLD
- 3- CAPTAIN BLOOD ERE
- 4-TEST DRIVE ACCOLADE
- 5-GOLD RUNNER 2 MICRODEAL
- 6-ARKANOID 2 U.S GOLD
- 7-GUNSHIP MICROPROSE
- 8-CARRIER COMMAND RAINBIRD
- 9--OBLITERATOR PSYGNOSIS
- 10-SPACE RACER LORICIELS

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade: AMIE 75011 Paris, Coconut Etoile 75016 Paris, Electron 75017 Paris, Espace Micro 7509 Paris, FNAC Etoile 75008 Paris, Jean Legue 28000 Chartres, Microfolie's 78000 Versailles, Micropus 34000 Montpellier, Pixisoft 31000 Toulouse, Ultima 75011 Paris, Vidéo-shop 75001 Paris.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

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

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

Nom de l'ordinateur utilisé _____
 Nom du logiciel utilisé _____
 Référence de sauvegarde des dessins _____
 Nom _____
 Prénom _____ Age _____
 Adresse _____ Tél _____
 Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: _____ Signature: _____

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

1 _____ 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

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, 2" 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 conversion) 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 !

Téléphone: + Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44.291.257.80 de 8h à 19h.

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

CHER TILT

CONSOLEZ-VOUS

Les lecteurs de *Tilt* ont bénéficié des bancs d'essai des consoles *Sega* et *Nintendo* lors des vacances juillet-août 1987. Vous nous faisiez comprendre que le match risquait de faire des étincelles, surtout à partir de septembre. D'après vos renseignements, *Nintendo* s'est imposé aux U.S.A. malgré la supériorité graphique incontestable de la *Sega*. Maintenant, cela fait approximativement six mois que les consoles sont distribuées en France. Alors, qu'elle est celle qui s'impose ? La concurrence reste-t-elle si vive que les S.M.S. et N.E.S. se tiennent toujours sur un pied d'égalité ?

Laurent J. Cluzeau.
Paris.

Obtenir des chiffres concernant la diffusion des consoles n'est pas facile car les importateurs s'avèrent assez discrets. Toutefois, nous menons actuellement notre enquête et nous publierons nos résultats très bientôt. Il semble que la *Sega* se démarque actuellement de sa concurrente. Si ce n'était pas le cas, pourquoi y aurait-il eu changement d'importateur chez *Nintendo* ?

HISTOIRE DE MONITEUR

Possesseur d'un *Atari ST*, je désire savoir s'il est possible de brancher un *C 64* ou un *CPC* sur le moniteur *SC 1425* d'*Atari*. D'autre part, j'ai acheté *Massacre* et *Bob Winner* sur *ST* qui, à mon grand étonnement, refusaient de tourner sur ma machine. Ayant connaissance des rumeurs sur le changement de ROM du *ST*, je me demande si les programmes pourront tourner à l'avenir sur mon micro ? Enfin, qu'est-ce qu'un « *Freeboot* » et quels sont les avantages et inconvénients du « *GFA Basic* » ? **David Bordeaux,** 75009 Paris.

La connexion d'un *C 64* ou d'un *CPC* sur un *SC 1425* ne pose pas problème. Signalons toutefois qu'un adaptateur péritel est nécessaire pour le *CPC*. Enfin, ce type de branchement n'a pas de conséquences fâcheuses pour le moniteur, ni pour l'ordinateur. Le changement de ROM du *ST* est bien réel mais les problèmes d'incompatibilité ne devraient pas persister très longtemps. En effet, les programmes seront à l'avenir compatibles avec les anciennes et nouvelles ROM.

Le terme « *Freeboot* » désigne un programme dont l'exécution est automatiquement lancée. Sur un *Atari ST* par exemple, on n'a pas

besoin de passer par le bureau. Les avantages du *GFA* sont nombreux : rapide, complet et très évolué, ce langage est idéal pour l'élaboration de programmes spécifiques à l'utilisateur ou, après compilation, de logiciels « commercialement acceptables ». Toutefois, le *GFA* n'est pas l'idéal pour le débutant car sa trop grande complexité le rend difficilement abordable lorsqu'on ignore tout de la programmation.

LECTEUR

Le lecteur de l'*Amiga* est-il double face ? **Franck Briand.**
Oui. Chaque disquette contient 880 Ko.

LA FACE CACHÉE DU ST

Je tiens à vous féliciter pour le numéro spécial « le match *ST-Amiga* ». J'ai ouvert le magazine ; j'ai lu la première page et je ne l'ai refermé qu'après l'avoir dévoré jusqu'à la dernière. Slurpppp!! Succulent. J'ai tout apprécié de l'entrée au dessert. Il n'y a qu'un petit hic. Vous annoncez « les *520 ST* ne sont équipés qu'avec des lecteurs de disquettes simple face ». Bizarre, bizarre... Je me suis porté acquéreur d'un *520 STF* au début de l'année et j'ai pu formater en double face. *Atari* sort les *520 STF* avec un drive double face depuis début 1988 (...)

Philippe. Il semble que l'équipement des *Atari 520 ST* avec des lecteurs de disquettes double face ne relève pas d'un choix délibéré, mais soit dû à des problèmes d'approvisionnement en lecteurs simple face. Quoi qu'il en soit, il serait difficile à *Atari* de faire machine arrière, et l'on peut légitimement espérer que les *520 ST* continueront à être livrés avec des lecteurs double face.

OBJECTIVITÉ

Fidèle lecteur de votre revue, j'ai fortement apprécié ce numéro spécial *ST/Amiga*. J'ai acheté un *Amiga 500* début janvier et ce numéro ne remet pas mon choix en cause. En conclusion, je dirai qu'il faut comparer des choses comparables ou se contenter de faire des parallèles. Bravo pour votre initiative et l'objectivité de vos propos. **Jean-Claude Laurent,** Arlanc.

L'AMIGA FAIT PEUR !

Possesseur d'un *Atari 1040 STFM* depuis près d'un an, je suis avec intérêt le débat opposant celui-ci

à l'*Amiga* de Commodore. En effet, avant l'acquisition d'un micro, chacun aura fait une étude comparative des différents matériels se présentant à portée de sa bourse et souhaitera avoir fait le meilleur choix. Pour ma part, trois machines étaient en lice : l'*Amstrad PC 1512*, l'*Amiga*, l'*Atari 1040*. (...) Si le nombre de logiciels professionnels plaide en faveur du compatible *PC*, le manque de confort d'utilisation et sa polyvalence exclusive m'ont rapidement conduit à écarter l'*Amstrad*. La part du rêve est devenue fondamentale en micro car nous vivons à l'ère des images, et surtout de leur création. Sur ce point, l'*Amiga* domine et le cœur de chacun s'y attache, c'est incontestable. Mais la politique de prix très bas d'*Atari* dès son lancement, alliée aux performances multiples du *1040 STFM* en font le choix raisonnable. (...)

En visant une clientèle éparse, *Atari* s'est constitué une base solide par le volume de ses ventes et surtout un potentiel commercial grandissant à travers une politique de marketing commençant à *Atari/jeu* et finissant à *Atari/pro* et graphique. Avec l'aboutissement logique de cette stratégie dans le haut de gamme (*ST 2* et *4 mégas*, laser) un éventail très large d'utilisateurs est ouvert : du fou d'arcade, vaillant mais fauché, au chef d'entreprise *PAOiste* et néanmoins gestionnaire, en passant par le dessinateur en herbe, l'esprit aventureux, l'esthète, le grand communicateur et celui qui a quelque chose entre les oreilles.

On objectera qu'aujourd'hui, le premier prix de l'*Amiga* est — presque — concurrentiel, que la bibliothèque de logiciels s'est étoffée considérablement ou que rien ne saurait sortir un *Amigaiste* de son confort visuel. Je répondrai que les *Ataristes* lui envient ses graphismes somptueux, mais pas son créneau dont une erreur de jeunesse (son prix) a longtemps limité l'ouverture. L'élitisme d'apparence ne fait pas recette, même s'il fait rêver et le problème n'est pas de se demander quelle machine on aime, mais plutôt de connaître les motivations de chacun en matière d'investissement à plus ou moins long terme. Aussi l'*Atari* s'est imposé comme le choix le plus sage car le plus porteur en développements futurs en raison de son plus large consensus technologique. L'*Amiga* fascine mais fait peur au moment

fatidique de la décision. Peur de se retrouver dans une impasse dans quelques années comme cela s'est si souvent produit avec d'autres ordinateurs, ou de ne pas disposer de logiciels en nombre suffisant ? Il n'en reste pas moins que l'*Amiga* est une machine merveilleuse pour l'imaginaire, qui a semblé faire défaut à ses promoteurs lors de son lancement.

Daniel Perin,
St-Denis de la Réunion.

VIRUS SUR AMIGA

Depuis un certain temps, les médias semblent s'intéresser à l'informatique, à travers les maladies que subissent certains ordinateurs, à savoir un virus qui infecterait leurs systèmes. J'apprends ainsi que l'*Amiga*, que je possède, s'avère être très touché outre-Atlantique par ce virus, qu'on n'hésite même plus à comparer au sida ! Aussi, quelle ne fut pas ma stupeur lorsque je vis apparaître sur l'écran de mon *Amiga*, juste après introduction de certaines disquettes, un message du type : « votre *Amiga* est vivant, vos disquettes vont être infectées par un virus ! etc. »

Au début, je n'y prêtai pas vraiment attention, mais maintenant, je commence sérieusement à croire que mon *Amiga* est lui aussi contaminé ! Que va-t-il se passer ? Le virus s'attaque-t-il aux disquettes ou/et à l'ordinateur ? Dois-je considérer mon ordinateur, à court terme, comme « clinique-ment mort » ? Y a-t-il un moyen de combattre ce virus ?

Je crois nécessaire, voire essentiel, que vous en fassiez état dans votre magazine et, dans la mesure du possible, essayez de nous donner le plus de renseignements possible à ce sujet, qui vous en conviendrez, est réellement préoccupant. **Olivier Baccala.**

Virus, suite

L'heure n'est pas à la plaisanterie, en effet je suis là pour vous parler des virus qui infectent, sans que vous en soyez toujours conscients, vos disquettes.

Il existe, à ma connaissance, deux virus : le *SCA* et le *Byte Bandit*. Mais avant d'aller plus loin, voyons de quoi il s'agit. Les virus sont des petits programmes indésirables qui se propagent dans les *Boot-Blocks* de nos précieuses disquettes. Vous n'êtes pas sans savoir que le *Boot-Block* est celui qui est contrôlé en premier lors de l'initialisation. Il contient généralement une routine

qui permet la suite du chargement du disque. C'est donc là que vient se nicher le virus. Dans la plupart des cas, cela n'est pas gênant, on ne se rend d'ailleurs compte de rien, jusqu'au jour où le message suivant apparaît (en anglais) : « Quelque chose de fantastique est arrivé. Votre *Amiga* est vivant. Et même mieux. Vos disques sont atteints par un virus. (...) »

Il s'agit là du *SCA Virus*. Vous vous demandez sans doute comment ces virus se propagent de disque en disque. Et bien si le virus se trouve sur un disque, son premier travail va être de se placer dans la RAM à un endroit où il ne sera pas détruit lors de l'initialisation (Ctrl + A + A). Par la suite, chaque fois que vous changerez de disque et réinitialiserez, le programme, la RAM va lire le *Boot-Block* et s'il ne contient pas le virus il l'y écrira sans signe apparent, et cela peut avoir des conséquences désastreuses car certains jeux contiennent des informations nécessaires au bon fonctionnement du programme (par exemple *Leader Board*, *Xenon*...).

Laissez-moi vous décrire maintenant ces deux virus. A tout seigneur, tout honneur, je vais commencer par le *SCA* qui a à la fois le mérite d'être le premier et le plus « sympa ». En effet c'est lui qui affiche le message décrit plus haut (précision : il apparaît lorsque le programme a infecté 16 disques ; il a ainsi le temps de se propager avant de vous prévenir...).

De plus il offre la possibilité de vérifier si le virus est dans la RAM : lors d'une initialisation (Ctrl + A + A) maintenez le bouton gauche de la souris appuyé, si un écran vert apparaît (entre le gris et le blanc) alors aucun doute, vous faites partie des nombreuses victimes. Pour tuer ce virus les remèdes sont simples, il suffit de faire un simple *Install Dfo* : depuis le *CLI* et son compte est bon, je rappelle la procédure entière pour les plus feignants d'entre vous, depuis le *CLI* :

1. Copy c/cd to ram ;
 2. Copy c/instaff to ram ;
 3. Mettre le disque infecté dans le drive ;
 4. Cd dfo ;
 5. Install dfo.
- Puis recommencer pour chaque disque au numéro 3. Venons-en maintenant au plus vicieux des deux, le *Byte Bandit*. Il a deux gros défauts : tout d'abord il ne laisse jamais voir sa présence. Pour savoir s'il est dans

une disquette, une méthode infallible consiste à lire le secteur 0 avec un éditeur approprié (pour le *SCA* lire la piste 1). Son deuxième défaut, et non le moindre, est que s'il se trouve en mémoire, il empêche toute écriture sur le *Boot-Block*, même avec *Instalf*. Cela veut dire, par exemple, que si le virus se trouve sur votre disquette *Workbench*, il est inutile d'espérer « guérir » un disque. Votre seul espoir est d'avoir fait une copie de votre *Workbench*, et de pouvoir ainsi utiliser l'original qui ne devrait jamais avoir été infecté. Pour finir je vous conseillerai bien sûr de protéger vos disquettes contre l'écriture le plus souvent possible, ce qui revient à peu près à utiliser les préservatifs pour se protéger du sida... J'espère que ma lettre contribuera à enrayer la propagation de ces virus. Félicitations pour votre hors-série *Atari/Amiga* et pour tout le reste. **Michel Mouret.**

VIVE L'AMIGA

Heureux possesseur d'un *Amiga 500*, j'ai lu la lettre « Entre *ST* et *Amiga* » de F. Laurent dans le hors-série *ST/Amiga*. Il prétend posséder un *ST* et un *Amiga*, mais vu le contenu de sa lettre, je pense qu'il n'a qu'un *ST*. Il devrait savoir qu'un programme ne tourne en multitâche que s'il a été programmé pour.

Je n'ai jamais vu un jeu fonctionner en multitâche ! Quant à dire que l'*Atari ST* est sept fois plus rapide que l'*Amiga* ! Son 68000 est peut-être 1,12 fois plus rapide que celui de l'*Amiga*, mais le *ST* est quand même plus lent que l'*Amiga*. L'horloge de la cartemère de l'*Amiga* est cadencée à 14,28 MHz ; une moitié des cycles va au 68000 et l'autre moitié aux trois coprocesseurs *Portia*, *Agnès* et *Daphnée*. De plus, l'*Amiga* possède déjà un blitter et il a vingt-cinq canaux DMA. Le blitter de l'*Amiga* va dix fois plus vite que son 68000 et permet d'afficher un million de points par seconde ! Le meilleur se trouve dans la lettre « D'accord, pas d'accord » de *Lopez-Malrait*, toujours page 152 du *Tilt ST/Amiga*. Son auteur écrit : « Il (le *ST*) offre un son irréprochable ». Puisque l'*Atari ST* et l'*Amstrad CPC* ont la même puce sonore, alors le *CPC* offre lui aussi un son irréprochable !! La supériorité sonore de l'*Amiga* ne vient pas seulement des quatre voies en stéréo, sa puce sonore peut gérer

plusieurs formes d'ondes contrairement à celle du *ST* qui ne peut gérer que des ondes carrées. Malheureusement, toutes ces possibilités ne sont guère utilisées et les programmes *Amiga* ne sont pas mieux que sur *ST*. *Defender of the Crown* de *Cinemaware* et *Marble Madness* d'*Electronic Arts* n'utilisent même pas la moitié des possibilités de l'*Amiga*. Développeurs sur *Amiga*, faites des softs à la hauteur de ses possibilités ! **ETB.**

Voilà un appel qui, espérons-le, sera entendu. Une précision toutefois : si l'*Atari ST*, et l'*Amstrad CPC* ont bien le même processeur sonore, le *ST* est tout de même avancé sur le plan de la qualité sonore, car il bénéficie de meilleurs circuits d'amplification et d'un meilleur haut parleur. Par ailleurs, les jeux sur *Amstrad CPC* accordent généralement une place plus limitée à la musique que leurs homologues sur *ST* par manque de place en mémoire centrale, et la vitesse de traitement du microprocesseur autorise des interruptions plus fréquentes.

MICRO/VIDÉO

Mon principal hobby est bien sûr l'informatique, suivi de près par la vidéo. Possesseur d'un *Apple II C* (et depuis peu d'un *II GS*) ainsi que d'un magnétoscope *JVC HRB 725S*, je voudrais enregistrer des images générées par mon ordinateur sur cassette VHS. Le problème est que le signal sort de l'*Apple* en péritel RVB mais l'entrée du scope est en BNC vidéo composite. Alors, comment effectuer un branchement correct ? **Patrick Roudier**

37000 Tours
Pourquoi faire simple alors que l'on peut faire compliqué ? Dans le cas que vous exposez, vous partez du principe d'une connexion directe péritel/vidéo composite est le moyen le plus simple, donc le meilleur, de parvenir à vos fins. Dans la réalité il n'en est rien : mieux vaut passer par la prise antenne. Evidemment, moduler un signal en *Secam* pour le démoduler ensuite est une aberration car cela se traduit par une perte de qualité non négligeable. Mais c'est précisément là que réside tout l'intérêt de la chose ! Grâce à la perte de qualité de l'image transmise par modulation *Secam*, les effets de marches d'escaliers caractéristiques des tracés par ordinateur s'atténuent fortement et même,

dans certains cas, disparaissent purement et simplement... Si vous voulez vous en convaincre, nous vous recommandons fortement de vous procurer la cassette vidéo *Amiga* « la découverte ». La vision de cette dernière permet de mieux prendre conscience du phénomène que nous venons d'exposer.

Reste à résoudre la question essentielle : comment, à partir d'un signal péritel, obtenir un signal *Secam* ? Il suffit de disposer d'un modulateur *Secam* tel le modèle fabriqué par la *CGV* dont le prix modique (de l'ordre de 500 F) cache des performances plus qu'acceptables. En guise de conclusion, signalons que ce système est compatible avec toutes les machines péritel du marché... Amateurs de micro et de vidéo, à vos manettes !

À VOS MANETTES

Je viens d'acquérir un *CPC 6128* et en tant que fanatique de jeux je me dois de disposer d'une paire de manettes. Pour cela j'ai deux solutions : acheter deux bons joysticks et un doubleur ou bien prendre un *JY 2 Amstrad* et une autre manette. J'hésite car on m'a dit que l'*Amstrad* n'est pas des plus performants. Est-ce vrai ? Si c'est le cas, ne risque-t-il pas de gâcher la précision d'un *Pro 5000*, par exemple ? Ne vaut-il pas mieux un doubleur ? D'autre part, je voudrais avoir votre avis sur le joystick *Terminator*. Enfin, pourriez-vous m'indiquer si vous avez récemment publié un dossier sur les manettes ? **Julien Talagrad**

Il est vrai que le *JY 2 Amstrad* est de bien piètre qualité. Peu ergonomique, au touché désagréable, il est un bien pauvre complément pour le *CPC*. On le remplacera avec profit par un modèle spécifique *Amstrad* proposé par un autre fabricant (*Spectravidéo*, par exemple). Toutefois, il est plus logique de prendre deux manettes classiques et de les connecter au *CPC* par l'intermédiaire d'un câble adaptateur. En effet, vous pourrez alors conserver vos manettes si vous changez de machine.

En ce qui concerne la manette *Terminator*, notre avis est assez partagé. Malgré un design original (en forme de grenade), nous la trouvons mal étudiée et assez fatigante. Bref, trouver mieux n'est pas difficile. Enfin, pour conclure, notez qu'un dossier consacré aux joysticks a été publié dans notre numéro 41 d'avril 1987.

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	B.E.: 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
DX7, CX5M	MS: n° 27, p. 108
EXL 100	B.E.: n° 29, p. 90
	B.E.: n° 15, p. 26
	MS: n° 35, p. 111
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
Nintendo 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, Biorythmes:	n° 27, p. 148
Billards (les):	n° 43, p. 94
Boulder Dash et Pac Man:	n° 52, p. 88
Boxe:	n° 28, p. 116
Catch:	n° 50, p. 104
Contrôle aérien:	n° 34, p. 146
Echelles et plates-formes:	n° 53, p. 96
Gauntlet:	n° 54, p. 90
Golf:	n° 35, p. 132

Guerre sous-marine:	n° 36, p. 124
Inertie:	n° 39, p. 114
Jeu de cartes:	n° 30, p. 116
Jeu de raquettes:	n° 51, p. 84
Jeu olympique:	n° 38, p. 128
Motos:	n° 15, p. 76
Navette spatiale:	n° 42, p. 122
Simulateurs d'hélicoptères:	n° 46, p. 110
	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° 44, p. 70
Aventure/action:	n° 18, p. 56
Aventure grandeur nature (l')	n° 30, p. 94
Batailles navales:	n° 44, p. 70
Casse-briques:	n° 19, p. 52
Combat:	n° 44, p. 52
Combat (corps à corps/épée):	n° 39, p. 67
Commerce interstellaire:	n° 52, p. 76
Courses automobiles:	n° 42, p. 110
Création graphique:	n° 51, p. 72
	n° 12, p. 62; n° 36, p. 106
	n° 46, p. 82
Création musicale:	n° 15, p. 60; n° 29, p. 100
Enquêtes policières:	n° 31, p. 104
Flippers:	n° 47, p. 90
Flipper:	n° 23, p. 74
Générateurs de jeux d'aventure:	n° 44, p. 62
	n° 28, p. 92
Glisse (skate, surf, etc.):	n° 44, p. 75
Jeu de réflexion:	n° 44, p. 124
Jeu de rôles:	n° 33, p. 104
Joysticks:	n° 53, p. 78
	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° 22, p. 98
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 Crusoe:	n° 51, p. 102
Scoop:	n° 28, p. 138
Sram:	n° 37, p. 172
Sram II:	n° 43, p. 105
Tass Time:	n° 44, p. 90
Top secret:	n° 46, p. 136
Zim Sala Bim:	n° 27, p. 168
Zombi:	n° 38, p. 143
Zorro:	n° 49, p. 124

SOS AVENTURE	
Adventure Builder System:	n° 47, p. 114
Affaire (l')	n° 36, p. 150
Affaire Vera Cruz (l')	n° 30, p. 129
Age of Adventure:	n° 39, p. 121
Alien:	n° 21, p. 72
Alternate Reality:	n° 41, p. 123
Ange 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
Bill Palmer:	n° 51, p. 190
Borrowed time:	n° 30, p. 128
Calixto Island:	n° 31, p. 130
Canal meurtre:	n° 35, p. 146
Casque des forgerons (le):	n° 51, p. 94
Chimera:	n° 52, p. 97
Cholo:	n° 43, p. 100
Crapule (la):	n° 44, p. 85
Crash Garrett:	n° 51, p. 89
Dallas:	n° 23, p. 91
Déjà vu:	n° 33, p. 143
221B Baker Street:	n° 44, p. 86
Dondra:	n° 53, p. 101
Dossier Boerhaave:	n° 38, p. 136
Dragonworld:	n° 31, p. 161
Dream Zone:	n° 53, p. 100
Dungeon Maker:	n° 46, p. 130
Dungeon Master:	n° 52, p. 96
Dungeon Système:	n° 43, p. 101
Eternal Dagger (the):	n° 49, p. 119
Faery Tale Adventure (the):	n° 46, p. 132
Fourth protocol (the):	n° 28, p. 132
Femme qui ne supportait pas les	
Ordinateurs:	n° 31, p. 128
Fer et flamme:	n° 40, p. 124
F.R.E.E.:	n° 40, p. 124
Fétiche (le):	n° 27, p. 163
Gateway (the):	n° 42, p. 128
Geste d'Artilliac (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

Airball:	n° 46, p. 76
Aliens:	n° 40, p. 60
AMX Page Maker:	n° 43, p. 69
Animator (the):	n° 35, p. 59
Application GEOS:	n° 44, p. 57
Appolo 18:	n° 53, p. 42
Arche du Capitaine Blood (l')	n° 51, p. 71
Art Director:	n° 43, p. 69
Artscribe:	n° 45, p. 65
Artist (the):	n° 27, p. 62
Artist (the):	n° 52, p. 39
Artworx:	n° 46, p. 77
Bivouac:	n° 49, p. 72
Bob Morane Chevalerie:	n° 51, p. 64
CAO:	n° 30, p. 56
CAD 3D:	n° 35, p. 61
CAD 3D 2.0:	n° 50, p. 67
California Games:	n° 49, p. 72
CAO 3D:	n° 51, p. 67
Choplifter:	n° 47, p. 70
Chuk Yeager's Advanced Flight simulator:	n° 46, p. 78
Contrôle aérien:	n° 29, p. 87
Dambusters (the):	n° 24, p. 48
Degas:	n° 32, p. 52
Degas Elite:	n° 39, p. 53
Defender of the Crown:	n° 40, p. 58
Deluxe Music:	n° 41, p. 60
Deluxe Music Construction Set:	n° 53, p. 48
Deluxe Paint:	n° 32, p. 54
Deluxe Paint II:	n° 53, p. 44
Deluxe Video Construction Set:	n° 38, p. 58
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
Gunship:	n° 42, p. 58
H.M.S. Cobra:	n° 54, p. 43
Infiltrator:	n° 39, p. 55
Instant Music:	n° 38, p. 60
Iznogoud:	n° 37, p. 68
Jet:	n° 54, p. 51
Jet:	n° 30, p. 59
Kennedy Approach:	n° 54, p. 47
Light Pen:	n° 28, p. 52
Little Computer People:	n° 29, p. 86
Lorigraph:	n° 28, p. 51
Lunar Explorer:	n° 28, p. 50
Mach 3:	n° 42, p. 59
Mag 3:	n° 50, p. 66
Magi 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° 51, p. 69
Music Studio (the):	n° 41, p. 61
Music Studio G7:	n° 37, p. 70
Music System (the):	n° 32, p. 54
Music Writer:	n° 31, p. 49
Nebula:	n° 25, p. 54
Newsroom (the):	n° 44, p. 56
Newsroom Pro (the):	n° 24, p. 46
Newsroom Pro (the):	n° 44, p. 58
Nonochrome:	n° 32, p. 52
North Sea Helicopter:	n° 31, p. 51
Opération Mercury:	n° 25, p. 52
King Quest II:	n° 32, p. 150
Knight Orc:	n° 49, p. 120
Land of the Lounge Lizards (the):	n° 47, p. 113
Las Vegas:	n° 29, p. 123
Legacy of the Ancients:	n° 45, p. 116
Lord of the Rings:	n° 29, p. 122
Maître des ames (le):	n° 50, p. 116
Manoir de Mortvieille (the):	n° 35, p. 148
Mandrágore:	n° 19, p. 72
Meurtre à grande vitesse:	n° 23, p. 88
Meurtre sur l'Atlantique:	n° 30, p. 132
Meurtres en série:	n° 41, p. 124
Mindstone:	n° 36, p. 152
Mur de Berlin va sauter (le):	n° 27, p. 162
Murder on the Mississippi:	n° 34, p. 151
Night and Magic:	n° 50, p. 115
Nine Princes in Amber:	n° 38, p. 138
OO Topos:	n° 33, p. 142
Oxphar:	n° 50, p. 114
Orphée:	n° 29, p. 124
Passager du temps (le):	n° 42, p. 130
Pawn (the):	n° 32, p. 149
Perry Mason:	n° 38, p. 137
Phalsberg:	n° 35, p. 147
Phantasie:	n° 32, p. 151
Pirates:	n° 41, p. 125
Pirates of the Barbary Coast:	n° 46, p. 129
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
Dallas:	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.

P.A.

nbrses revues, valeur + 5000 F, vds à 2500 F. **Loïc HENRY-GÉRARD, 26, rue Greuze, 75116 Paris.** Tél.: 47.27.58.21.

Vends Amstrad 6128 mono + magnéto + 2 joystick + cordons pour brancher magnéto et joystick + très nbx jeux, en t.b.é. Vendu 2000 F. **Emmanuel MASKER, 88, rue Paul-Fort, 69500 Douai.** Tél.: 27.96.86.82.

Vends 6128 coul. + 80 jeux + 10 utilitaires + 2 joy. + 1 housse + amplificateur + baffes + revues. Prix à débattre, bon état. Urgent! **Pierre BAILLY, 8, rue de Duras, 75008 Paris.** Tél.: 42.65.02.09.

Vends Amstrad 6128 couleur excellent état (87) + 10 disquettes (2 utilitaires et 25 jeux récents). Le tout cédé 2.600 F. Réponse assurée! **Sébastien FAVRE, 56, rue de St-Sauveur, 59770 Marly.** Tél.: 27.47.11.94.

Vends nombreux jeux sur 6128 Amstrad dont nouveautés 100 F le jeu ou 400 F le lot de cinq. **Jocelyn THUILLIER, 31, avenue du Général-de-Gaulle, 37000 Tours.** Tél.: 47.64.48.05.

Vends ou échange logiciels originaux sur CPC 464 en K7. Possède news (Platoon, Rygard, Blvcauc...). **Jean-Claude CABIRAN, Montaleone, route d'Agen, 32106 Condom.** Tél.: 62.28.02.89.

Vends CPC 6128 coul. + joystick + 60 disq. (beaucoup de news et tops utilitaires) + imprimante + automatisation à l'assembler + très nombreuses revues Amstrad. Le tout en très bon état et sous garantie. Valeur: 8.500 F, vendu 5.500 F à déb. **Frédéric (en rég. Paris).** Tél.: 64.80.55.19.

Vends CPC 464 couleur avec 2 manettes + nombreux jeux très peu servis: 1.700 F. Faire offre à **Eric JARLAND, résidence parc Capeyron-Médoc, 9^e étage, 33700 Mérignac.** Tél.: 56.47.20.97.

Vends CPC 464 couleur + rallonges + 6 logiciels éducatifs: 2.000 F. CPC 6128 mono + rallonges + 10 disquettes + joystick: 2.000 F. **Gérard FORTUNE, 78420 Carrères-sur-Seine.** Tél.: 39.14.80.62.

Vends CPC 464 + lecteur DD1 + lecteur SP 1/4 jasmín + DMP 2000 + interface couleur + disq. + logs + nbx livres + moniteur n/v. Le tout t.b.é.: 4.800 F. **Jean-François MEGE, 3, avenue de l'Île-de-France 91380 Chilly-Mazarin.** Tél.: 64.48.45.33.

Vends CPC 464 mono (révisé) + nbx jeux (Arkanoid...) + 2 manettes (speed) + revues sur CPC (nouves) t.b.é.: 1.700 F. Affaire! **Cyrille MORINEAUX, 23, rue Napoléon-Fauveau, 95170 Deuil-la-Barre.**

Vends Amstrad CPC 464 mono + 30 jeux + joystick et crayon optique. Prix: 1.000 F. Appelez **Olivier (exclusivement à partir de 18h).** Tél.: 42.96.82.64.

Vends CPC 464 coul. + 22 jeux originaux + joystick + revues, etc., très peu servi. Prix: 2.200 F. **Arnaud BENSOUSSAN, 3, rue Philibert-Desormes, 75017 Paris.** Tél.: 46.22.04.87.

Vends interface TV (mars 88) pour Amstrad CPC + super antenne électronique amplifiée 32 db. Prix réel du lot: 1.940 F. Vendu seulement 1640 F. **Christophe DELOUVIN, 154, avenue Pasteur, 93170 Bagnolet.** Tél.: 43.83.32.57.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome. Prix demandé: 1.200 F. **Thomas VITTINI, 77, impasse du Béarn, 83130 Ste-Marguerite-la-Garde.** Tél.: 94.20.38.16 (après 18h).

Vends CPC 464 avec moniteur couleur + 3 manettes + crayon optique + 50 jeux + 12 revues (Titl, Amstrad, CPC). Le tout: 2.500 F. **Vincent AUBERT, les Aigues-Douces, bât N 27, B.P. 2, 13621 Port-de-Bouc Cedex.** Tél.: 42.06.37.59.

Vends CPC 464 couleur + drive DD1 avec nbx programmes: 2.500 F à débattre et échange progs sur C 64 (avec power cartridge). **Ronan BEL, 22, rue du Lieutenant-Dagorno, 94440 Villecresnes.** Tél.: 45.69.33.92.

Vends CPC 6128 couleur + joystick + lecteur K7 + housse + nbx jeux (Barbarian, Renegade, le Pacte...) + revues: 4.000 F. **Jérémy CLAPIN, 1, rue André-Chénier, 92130 Issy-les-Moulineux.** Tél.: 46.44.80.19.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 2 joy. + recorder des 2 joy. pour jeux à 2 + nbx jeux (Crazy Cars, Renegade, etc.) + revues (3.500 F). **David BERTRAND, 2, Potager-de-Arsbalet, 91350 Grigny.** Tél.: 69.06.90.98.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + joystick (doubleur) + 22 jeux + revues. Valeur réelle: 3.800 F. Cédé: 2.200 F (sous garantie). **Dimitri-DAVID AMAR, 18, rue Française, 78700 Conflans-St-Honorine.** Tél.: 39.19.20.90.

Vends sur CPC originaux K7: 40 F pièce (Sorcery, Cauldron, Winter Games, Arkanoid, Skyfox, Who Dare Win 2, Devil's Crown, Wizard Hat, Last V8 + KGT time). **Stéphane BURET, 14, bd Descartes, 78180 Montigny-Bx.** Tél.: 30.64.42.78.

Pour CPC, vends logiciels à prix réduits. **Carlos GARRIDO, B.P. 628, 69239 Lyon Cedex 02.**

Vends CPC 464 couleur + lecteur DD1 + souris AMX + nbx jeux + joystick + livres + revues. Le tout état neuf. Prix: 3.500 F. **Olivier VOIDIE, 118, bd Ney, 75018 Paris.** Tél.: 42.65.79.38.

Vends Amstrad 464 coul. t.b.é. + 2 joystick (1 avec doubleur) + 2 housses + 75 jeux (dont 14 Titl d'or et des nouveautés). Prix à débattre. **Jérémy CLEVY, 19, chemin des Vignes, 92380 Garches.** Tél.: 47.41.14.72.

Vends Amstrad 6128 couleur, DMP 2000 + 2 rubans, scanner + 40 originaux, souris, crayon optique, cordon magnéto, joystick, revues. Le tout 7.950 F à débattre. **CHABANNE, 14, rue Le Brix, 93420 Villepinte.** Tél.: 43.85.57.47.

Vends CPC 6128 couleur clavier qwerty + lect. K7 + nbx jeux + 45 utilitaires (Dbase II, Turbo Pascal...). Le tout 4.500 F à débattre. **Laurent-Paul NERMONDF, villa le Pin, avenue du Marsan, 40190 Villeneuve-de-Marsan, Landes.** Tél.: 58.45.28.75 (heures repas).

Vends Okimate 20 pour Amstrad CPC avec cordon et logiciels. Vends logiciels K7 pour CPC ainsi que cartouches VCS 2600 de 50 à 100 F. **Christophe MILLET, 4, rue des Chapelottes, la Chapelle-s/s-Chaux, 90300 Valdoie.** Tél.: 84.29.22.79.

Vends lecteur de disquette 5 1/4 avec alim. pour Amstrad 664 - 6128 - PC 1512 - PC compatible IBM: 1.000 F (800 F hors t.b.é.). **Yves DAUXERT-Yves, 3, allée Marcel-Herbier, 51430 Tinqueux.** Tél.: 28.04.61.08.

Vends Amstrad 464 couleur (état neuf) + nbx jeux + crayon optique + jeux récents + utilitaires. Prix: 2.000 F, offre en plus 2 manettes. **François BIZART, 10, rue de Metz, 62217 Beaurains.**

Vends jeux pour Amstrad K7 t.b.é., prix intéressant. Vends ou achète jeux pour Vectrex b.é. **Stéphane DANNENHOFER, Tél.: 88.81.97.17 (h. des repas).**

Vends Amstrad 464 moniteur couleur + jeux: 1.500 F. **Noëlle ANKRI, 28, bd Charles-de-Gaulle, 91540 Mennecy.** Tél.: 69.43.59.59.

Vends CPC 464 coul. avec nbx jeux (Hhs Cobra, Antirad, etc.) avec joystick. Prix: 3.100 F à débattre (ordinateur neuf). **Nicolas COUCHENEY, 8 bis, rue Cauchoir, 95170 Deuil-la-Barre.** Tél.: 39.89.98.30.

Vends CPC 464 + joystick + nbx jeux + livres + collection Titl. Le tout cédé 2.000 F. **Christian GOUTTEBROZE, 127, avenue Tranchardière, 42170 St-Just-St-Lambert.** Tél.: 77.36.44.46.

Vends 464 moniteur couleur + nbx jeux + manette et revues. Prix: 2.200 F. Urgent! Bon état. **José IGLESIAS, 81, rue Escudier, 92100 Boulogne-Billancourt.** Tél.: 46.09.37.94.

APPLE

Vends Apple II Microway + 1 lecteur + 1 cart. couleur Péri-tel + 1 joystick + 80 disq. avec docs + livres. Prix: 3.000 F (à débattre). **Tél.: 30.43.18.38 (Yvelines).**

Vends Apple II e + 128 K + 80 col. + joystick + 2 drives + moniteur Apple + Super série + Z 80. Disq. prog. avec docs. Prix 6000 F (à débattre). **Bernard BRULEY, 59, rue du Parc, 91400 Orsay.** Tél.: 60.10.54.34.

Vends Apple II bas prix + jeux + 2 lecteurs + moniteur. Echange jeux pour 520 ST. **Jacques TOMBE, 17, rue de Cléry, 75002 Paris.** Tél.: 42.33.46.04 (ap. 17h).

Vends unité centrale Appel II e: 1.400 F, 1 carte chat mauve 80 colonnes: 600 F, 1 unidisq.: 800 F, divers périphériques Apple à bas prix, 1 moniteur couleur Atari 1224: 2.300 F. **Didier.** Tél.: 48.49.18.47 (après 19h).

Vends pour Apple II e, logiciels originaux entre 100 et 200 F (Pinpoint, Gestion II, Sorcellerie I, II, III...) ainsi que livres (Guide pour l'Apple I, II...). **Benjamin DELAFON, 19, rue de Billancourt, 92100 Boulogne.** Tél.: 46.84.89.45.

Vends Apple II e, t.b.é. avec 2 lecteurs, carte Féline, joystick, écran monochrome et nbx logiciels (Ultima, Sorcellerie). Le tout: 5.500 F. **Jérôme LE COMTE, 5, rue Houlet, 60240 Montigny-en-Vexin.** Tél.: 44.49.98.49.

Vends pour Apple II un lecteur de disq., prix très intéressant. **Stéphane QUANOUNOU, 2 bis, rue des Deux-Frères, 93250 Villemerville.** Tél.: 48.54.00.88.

Vends Apple II c, moniteur, souris, joystick, p. Péri-tel, sac transport, logiciels: jeux, utilitaires, langages, docs: 4.200 F. **Patrice PAUBERT, Le Champ-du-Tertre, 72200 La Flèche.** Tél.: 43.94.32.27.

Vends Apple II e, deux drives, imprimante, moniteur monochrome: 10.000 F. **Eric BALLARE, 24, rue du Bret, 38090 Villefontaine.** Tél.: 74.96.53.38 (ap. 19h).

Vends Apple II c + nbx jeux + souris + joystick + moniteur mono + livres + magazines, etc. Recherche échange jeux sur Amstrad 6128. Envoyer liste s.v.p. **Fabien GRAC, Mas Saint-Antoine, Faveyrolles, 83190 Ollioules.** Tél.: 94.63.02.64.

Vends Apple II Europuis excellent état avec moniteur monochrome, 2 lecteurs de disq. et une imprimante thermique: 5.000 F (prix à débattre). **David BOUILLI, 6, rue Boutard, 92200 Neuilly-sur-Seine.** Tél.: 47.47.28.61.

Vends Apple II c (384 Ko) + moniteur II c + imprimante Epson LX 90 + moniteur II c + joystick + souris + prise Péri-tel + log. + docs + sac de transport: le tout 6.000 F. **Eric SOULIES, 10 lotissement Lassage, 47480 Pont-du-Casse.** Tél.: 53.67.91.75.

Vends Apple 2 e + moniteur mono + carte parallèle + carte Z 80 + nbx livres + nbx logiciels. Possibilité vente séparée. Prix: 4.000 F. **Laurent PERRIAULT, 20, rue Duouamont, 55100 Belleville/Meuse, Verdun.** Tél.: 29.84.21.95.

Vends Apple II GS, 1256 Ko + moniteur couleur + 2 dis-

ques, 3,5" et 5 1/4 + logiciels et docs + accessoires. Sous garantie, prix: 11.000 F. **Tél.: 43.31.66.15 (dom.), 45.86.05.40 (bur.).**

Vends Apple II c (t.b.é.) + moniteur 2 c + support 2 souris + joystick (Apple) + nbx logiciels et livres + boîtes rangement. Le tout: 6.000 F (à débattre). **Matthieu DURIS, 192, rue Championnet, 75018 Paris.** Tél.: 42.28.47.98.

Vends Apple II c, 384 K + joystick + souris + nbx jeux (Summergames, Wintergames, Loder runner...) + utilitaires + docs. Acheté: 9.000 F; prix: 3.000 F. **Raphaël FORT, Vessoux, 74890 Bons-en-Chablais.** Tél.: 50.36.19.81.

Vends jeux originaux pour Apple: Ultima II, Wizardry I, II et III, Fighter Command, Guadalcanal Campaign: 100 F pièce. **Jean-Pierre TILQUIN, 166, rue Marcadet, 75018 Paris.** Tél.: 42.51.21.04 (ap. 19h).

Vends Apple II c, 128 Ko, moniteur vert, souris, joystick, sac de transport, 30 jeux, Budget familial, Mouse Desk, Visical, etc. avec docs. Le tout vendu 4.000 F. **Lionel GUERIN, 34, cours Jean-Jaurès, 38130 Echirolles.** Tél.: 78.09.06.01 (ap. 19h).

Vends wargames: Battlefront + Scen originaux (8): 200 F, Bomb Alley: 110 F, S-NA 1986: 110 F, Russia: 200 F, Broadside: 150 F. Tous pour Apple. **Frédéric ARMAND, 55-59, bd Serurier, 75019 Paris.**

Vends pour Apple II c imprimante Scribe neuve: 1.500 F + nbx logiciels à 50 F pièce + Epistote à 400 F + souris à 200 F (neuve). **Alfred CHRIST, 13, rue St-Joseph, 75002 Paris.** Tél.: 48.42.51.11 (après 17h).

Vends Apple II c + souris + prise Péri-tel + joystick + manettes + docs éducatifs + nbx logiciels (litts: vers. calc, budget familial + jeux). Tout bon état: 3.600 F. **Philippe CLAIREO, 3 bis, av. Gambetta, 95250 Beauchamp.** Tél.: 39.60.65.78.

Vends 800 XL + 1010 + Atariaces + 4 K7 initiation + 9 livres (Dere, LM) + 8 Atariens + 2 revues: 1.000 F, K7 Vidéo-pac 18 et 42, 1 50 F, recherche contacts sur Amiga. **Jean-Marc BLANVARLET, 11, rue de Belfort, 57290 Fameck.** Tél.: 82.58.64.51.

Vends Atari 520 STF + drive SF 358 + imp SMM 804 + mon. coul. Thomson le tt sous garantie + nbx softs originaux, val. 10.000 F vendu 7.500 F. **Catherine BONNIN, bd I, 2 rés. cdt Marzac, 33260 La Teste.** Tél.: 56.54.28.40.

Vends Atari 520 STF + 22 logiciels, 2.300 F. **Thierry MADET, conciergerie cimetièr Notre-Dame, 031100 Montluçon.** Tél.: 70.05.19.55.

Vends cartouches Atari VCS 2600 en t.b.é. + boîtes + notices 75 F pièce: Pole Position, Popeye, Pooyany, Donkey Kong, Cosmic Ark, Joust, etc. **David CAHART, 7, place des Erables, 29215 Guipavas.** Tél.: 98.84.80.65.

Vds moniteur HR SM 125 Atari, état neuf: 1.000 F + drive SF 34 Atari 800 XL + 1450 F, urgent! + éch. log. ST contre matériels. **Remy PAVEN, 2, rue Monte-à-regret, 87000 Limoges.** Tél.: 55.33.38.05 (le soir).

Vends imp. Atari SM 804 5/6 1500 F + Kuma 3 1/2 1000 F + 67 disq. dont 9 originaux, 500 F + 18 ST mag. + 8 Atari 1 ST + 3 Atari mag. 550 F. **Philippe REZE, 230, rue X. Minart, 75015 Paris.** Tél.: 40.44.51.66.

Vends Atari 520 STF + rallonge + jeux, prix: 2.500 F + vends moniteur CM 8832 Philips. **Daniel DREYFUS, rue Marcel Renault, 75011 Paris.** Tél.: 45.72.16.42.

Achète Atari 1040 STF + moniteur monochrome + (lecteurs 5 1/4 + imprimante) pour 2.000 F. **Eric ROUQUET, 2, impasse des Petits Noyers, 95360 Montmagny.** Tél.: 39.83.59.65.

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + lecteur disq. 1050 + nbx disq., jamais servi, cause ST, prix: 2.000 F, le tout. **Franck BÉNICHOU, 11, rue des Platanes, 93800 Aulnay-sous-Bois.** Tél.: 48.68.12.91.

Vends Atari 800 XL, magnéto + C12, lecteur 1050, imprimante 1027 + joystick + jeux K7 et disq. 2.800 F, vente séparée possible. **Alexandre JOUANDEAU, 3, rue Sous-Montaigne, 28130 Yvermenouville.** Tél.: 37.32.34.98.

Vends Atari 130 XE + nbx jeux sur disquettes (Mercenary, Ultima 3, 4, ...) + joystick, très bon état, prix: 1.000 F. **Fabrice PONZO, 34, avenue de l'Orangerie, 91880 Brunoy.** Tél.: 60.46.92.31 (après 18h).

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imp. texte 1029 + imp. grage. 1020 + magnéto 1010 + tablette + jeux, valeur: 30.000 F cédé à 6.000 F (à débattre). **Laurent BOMPARD, 286, route de Genas, 69500 Bron.** Tél.: 78.26.06.50.

Vends console Atari 1600 (4 manettes) + 8 jeux, 799 F. **Florent ROCHE, 11, chemin du Plein-Vallon, 88300 Caluire-et-Curie.** Tél.: 78.29.35.12.

Vends Atari 1040 ST + nombreux programmes originaux + livres, appareil neuf (3 mois) sous garantie: 3.500 F. **Laurent.** Tél.: 30.61.47.67 ou 42.03.02.04.

Pour ST cède bas px: Pink Panther, Sp. Racer, Gold 2, BMX, Aqua, Ikari, Out Run, Oblite, I. Socc. Skull, Buggy + nbx autres, vds drive simpl.: 835 F. **Fabien BAROIN, 1, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge.** Tél.: 46.55.78.14.

Vends CBS + adaptateur pour jeux Atari, imprimante 980 F, prix à débattre. **Thierry ROYER, 190 bis, av. de Clichy, 75017 Paris.** Tél.: 34.21.04.29 ou 42.28.85.62.

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imprimante graphique + lecteur K7 1010 + nombreux logiciels sur disq., prix: 3.000 F, à débattre. **Yann LE BEUX, 6, rue Raspail, 94200 Ivry-sur-Seine.** Tél.: 46.70.07.41.

Vends CBS + adaptateur pour jeux Atari, imprimante 980 F, prix à débattre. **Thierry ROYER, 190 bis, av. de Clichy, 75017 Paris.** Tél.: 34.21.04.29 ou 42.28.85.62.

tout exc. état: 5.000 F. **Franck.** Tél.: 69.38.42.07.

Vends Atari 520 STF + Dungeon Master + 10 disq., jeux et utilitaires, avril 88, garantie 1 an, 2.700 F. **Nicolas ZUBER, 7, rue du Disque, 75013 Paris.** Tél.: 45.84.28.70.

Stop affaire! Vends Atari 130 XE + lect. disq. 1050 + 2 joystick + 10 disq. vierges + livres + nbx jeux, prix: 1.500 F. **Cyril HOUSSARD, 103, rue Germaine et R. Lefevre, 91550 Paray-Vieille-Poste.** Tél.: 69.38.49.02.

Vends pour Atari XL jeux et tablette graphique imprimante Panasonic compatible Epson lecteur 1010, prix à débattre. **Raphaël D'ASSIGHIES.** Tél.: 47.05.12.00.

Vends pour Atari 800 XL tablette tactile, 400 F, imprimante 1029: 1.000 F, recherche moniteur n. et b. pour 520 STF, en bon état, petit prix. **Christian SOUCHET, 4, rue des Hautes-Terres, 28230 Epernon.** Tél.: 37.83.43.79.

Vends Atari 130 XE + lect. 1010 + nbx K7 de jeux + init. Basic 5 K7 + livres et revues + super joystick + assembleur + emb. d'origine, état neuf. Prix: 1.950 F. **Ahmet CIFTCI, 18, rue Eugénie Cotton, 44880 Saint-Herblain.** Tél.: 40.85.14.01. (entre 19 h et 20 h).

Vends Atari 800 XL + lect. disq., lect. K7 impr. 1027, tabl. tact., 3 joystick, jeux, disq. Init. Basic/6 K7, livres de docs, total, état impeccable: 5.500 F. **Léonard GUDDEMI, «le Micro-beau», bd de Chantemerle, 73100 Aix-les-Bains.** Tél.: 78.88.81.43.

Vends Atari 130 XE + lecteur de disquettes 1050 + nombreux jeux (Arkanoid, Time Slip, etc) + prise Péri-tel, le tout 2.000 F. **État neuf. Yoann JANVIER, 3, allée Paul Gauguin, 36000 Châteaufort.** Tél.: 54.34.77.89.

Vends 800 XL + 1010 + Atariaces + 4 K7 initiation + 9 livres (Dere, LM) + 8 Atariens + 2 revues: 1.000 F, K7 Vidéo-pac 18 et 42, 1 50 F, recherche contacts sur Amiga. **Jean-Marc BLANVARLET, 11, rue de Belfort, 57290 Fameck.** Tél.: 82.58.64.51.

Vends Atari 520 STF + drive SF 358 + imp SMM 804 + mon. coul. Thomson le tt sous garantie + nbx softs originaux, val. 10.000 F vendu 7.500 F. **Catherine BONNIN, bd I, 2 rés. cdt Marzac, 33260 La Teste.** Tél.: 56.54.28.40.

Vends Apple II e + moniteur Philips ambre + drive: 3.200 F; image writer 132 col.: 3.000; carte série: 500 F; drive sup.: 1.000 F; souris II e: 500 F; drive sup.: 1.000 F; souris II e: 600 F; chat mauve: 1.000 F. **Gilles DUBOC, 14, rue des Accacias, Meudon-la-Forêt.** Tél.: 47.65.34.81.

Vends pour Apple II GS: carte GS ram +; modem universel Sectrad; softs; mémoire tampon 32 K pour Iw II. **Gérard PERRET, 14, rue du Champ de Mancœuvre, 67200 Strasbourg.** Tél.: 88.28.24.38.

Vends Apple II e + moniteur + drive + joystick + docs + prog. év. multiplan + jeux + Sorcellerie, etc. Vendu: 4.900 F. **Patrick SEPOR, 1, rue Léopold-Bellan, 75002 Paris.** Tél.: 40.26.64.76 (heures bureau).

Vends Apple II e + 2 lecteurs de disq. + 2 joystick + nbx logiciels + écran couleur + boîte de rangement + carte 80 col. + docs. Prix: 6.000 F. (Peu servi.) **Alexandre SAGLIMBENE, 87, rue Lafayette, 75009 Paris.** Tél.: 48.78.31.35 (ap. 18h).

Vends Apple II e, 2 drives moniteur vert, nbx disq. docs, livres: 4.000 F. Carte Féline: 1.500 F. Ultima IV: Geste; Barde: 500 F. **Patrick BARRE, 2, rue Hélène-Muller, 94320 Thiais.** Tél.: 48.52.30.22.

ATARI

Vends Atari 1040 ST avec moniteur couleur sous garantie, 6.500 F. **Grivaux.** Tél.: 40.05.74.67 et 48.71.25.12.

Vends 520 STF garantie MPTS 1500 couleur + utilitaires d'impression, 2.800 F, 3 mois. **Stéphane LALLEMAN, cité du Petit-Bois, bt 82, 78420 Carrères-sur-Seine.** Tél.: 39.14.62.37 et 48.71.25.12.

Vends jeux sur Atari 800 XL: cartouches, disq., K7, de 50 à 200 F, vends tablette 300 F, magnéto: 250 F, 800 XL, 450 F + nombreux livres, réponse assurée. **Houman GHAFORZADEH NOBAR, 6, chemin des Palmiers, les-Hauts-de-Vaugragniers, 06270 Villeneuve-Loubet.** Tél.: 93.73.23.42.

Vends ou échange sur ST prgs orig.: turbo GT (70 F), Typhoon (100 F), Désa (80 F), Star Raider (120 F), Barbarian (100 F), Arkanoid (50 F), Crafton (90 F), Wint (100 F). **Olivier MONMAGNON, 12 bis, rue de Chambourcy, 78300 Poissy.**

Vends Atari 1040 ST + nombreux programmes originaux + livres, appareil neuf (3 mois) sous garantie: 3.500 F. **Laurent.** Tél.: 30.61.47.67 ou 42.03.02.04.

Pour ST cède bas px: Pink Panther, Sp. Racer, Gold 2, BMX, Aqua, Ikari, Out Run, Oblite, I. Socc. Skull, Buggy + nbx autres, vds drive simpl.: 835 F. **Fabien BAROIN, 1, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge.** Tél.: 46.55.78.14.

Vends CBS + adaptateur pour jeux Atari, imprimante 980 F, prix à débattre. **Thierry ROYER, 190 bis, av. de Clichy, 75017 Paris.** Tél.: 34.21.04.29 ou 42.28.85.62.

Vds 800 XL + drive 1050 + nbx jeux (FS 2, Silent Service, Arkanoid, etc) + livres + disq. vierges + nbx cedeaux: 1.500 F, vente séparée possible. **Pierre CORTIAL, 19, rue Pierre Bérard, 42000 St-Etienne.** Tél.: 77.37.47.68.

Vends console Atari 2600 + 2 joystick + 3 cartouches (Pole Position/Defender/Pac Man), prix: 450 F. **Christophe MOREUX, 6, sente St-Jouin, 78450 Villepreux.** Tél.: 30.43.18.38.

36-15 TILT RUBRIQUE P.A.

Gratuit, rapide. Passez vos annonces sur Minitel.

Vends Atari 800 XL + 2 joystick

nbres K7 + P.C. + livres... : 2 200 F. Eric GRAS, 648, chemin des Broquetons, 84140 Montfavet. Tél.: 90.23.93.56.

Vends C 128 D + moniteur mono + nbx logiciels (dont News) + nbres revues programm. + boîte rangement. Prix: 4 200 F. Romuald MARTIG, 10, allée du Verdillet-Mussey, 55000 Bar-le-Duc. Tél.: 29.78.51.52.

Vends disquettes sur C 64: Apollo 18, The Train, Tour du Monde 80 Jours, Jinxter, Marche à l'ombre, Bob Morane, Blueberry, etc. Christophe BUCHMANN, 1A, rue de l'Université, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.38.13.58.

Sur C 64, échange News, possède: Gee Bee Air Rally, Northstar, Black Lamp, Bivouac, Imp. Mission II etc. Recherche contact dans tous pays. Christian HAMEL, 28, rue de Bitche, 67280 Sarre. Tél.: 88.00.21.27.

Stop affaire! Vends C 64 + 1541 + moniteur + câbles + joystick + nbx logs. Le tout t.b.é., peu servi. Prix: 2 500 F. Jean-Marc TILLET, Malepeyre, 12700 Capdenac. Tél.: 65.64.78.17.

Vends pour C 64/128, livres, tablette Koalpad, cartouches Power, Expert Trilogic, boîtes rangement 5/25. Recherche contacts Amiga 500. Philippe, Paris. Tél.: 45.33.01.87.

Affaire! Vends CBM 128 + magnéto. + Power Cartridge + moniteur 80 colonnes + house, joystick, nbx jeux (Out Run, Thundercats...). : 2 400 F. Anthony, (Val-d'Oise). Tél.: 39.51.90.34.

Vends C 64 + drive 1541 + manette + nbx jeux: Defender of Crown, Madballs... Le tout en t.b.é. : 2 600 F. Eric COMPIEGNE, 83, bd du Redon, rés. la Rouvière, bât. E3, 13009 Marseille. Tél.: 91.41.65.92 (vers 19 h).

Vends pour C 64/128, lecteur 1571 + nbres disquettes + boîte de rangement (100 disqs.). Prix à débattre. Laurent JULIEN, 29, rue Romain-Rolland, 27000 Evreux. Tél.: 32.28.85.42.

Vends SX-64 (C 64 + 1541 + mon. coul. le tout portable) + Power + joystick + nbx docs, revues, livres + très nbx logs: 4 800 F. Patrick EYMARD, 42, cours Blaise-Pascal, apt 409, 91000 Evry. Tél.: 60.79.12.73 (téléphonez en semaine uniquement).

Amiga: Vends de nombreux jeux (The Way of The Little Dragon, Def. Crown 1, Sd, etc.), de 60 F à 250 F. Demandez liste des jeux. Réponse assurée. Abo FARMANF, domaine du Loup, Le Riou, bloc D, 06800 Cagnes-sur-Mer.

Amiga 1000 + monit. + câble imp. + joystick + jeu orig. (Sinbad, Terrorpods, Arctic Fox...) + boîte rang. + manuel + clés pour Amiga (Païl). T.b.é. Prix: 7 500 F. Pierre VIT-TEY, 6, rue de Verdun, 94180 Saint-Mandé. Tél.: 43.28.50.63, (après 18 h).

Vends C 64 + 1541 + Power Cartridge + cartouche langage + nbx disqs + boîte de rangement + nbx prgs + livres et docs: 4 500 F. Mohamed KEMMAS, 3, allée George-Sand, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél.: 45.91.13.67.

Vends pour C 64, 6 boîtes de 10 disqs SP 1/4 double face et densité + 12 jeux originaux (Leader, Son, Barbarian). Possibilité d'acheter séparément. Stéphane GUEZ, 1, square Viollet-le-Duc, 95140 Gargès-les-Gonesses. Tél.: 39.86.42.78.

Vends C 64 + mon. Thomson + lect. K7 1541 + 2 man. + quarantaine de jeux + livres, listing... Le tout bon état: 1 900 F. Cyril VALLEE, ch. de la Drivonne, 69690 Besse-nay. Tél.: 74.70.92.10 (après 18 h).

Vends C 128 D + moniteur 1901 (coul. 80 col.) + lect. K7 + joystick + nombreux jeux (disquettes + K7) + divers + livres. Vendo 5 700 F. César CALAMIA, 8, avenue des Chardons, 94900 Villejuif. Tél.: 47.26.93.27.

Commode 128 + écran couleur + Data K7 1531 + 10 K7 pleines + Quick Shot 2 + manuels docs: 3 400 F. Eric BIS-SON, 13, rue de Marnes-les-Bois, 72000 Le Mans. Tél.: 43.81.40.57.

Vends C 128 + lecteur 1571 + Power Cartridge + moniteur monochrome + joystick + nombreux logiciels. Excellent état. Prix: 3 500 F. Olivier THOMAS, 27, rue du Calvaire, 92210 Saint-Cloud. Tél.: 46.02.20.59 (le soir).

Vends C 64 + lect. K7 1531 + nombreux jeux K7 + 1 joystick: 1 100 F. Lecteur disq. 1541 (5 mois) + nombreux jeux et utilitaires + boîte rangt/50 disq.: 1 550 F. William POJOT, Saint-Barthélemy-de-Vals, 26240 Saint-Vallier. Tél.: 75.03.21.80.

Vends C 64 + drive 1541 + lecteur K7 + joystick + mon. mono. + Tool + livres + nbx logiciels (Flight Simu. 2, Apollo 18, Gunship, Intrigue...). Le tout: 4 500 F. Philippe ROUSSEAU, 132, av. J.-B.-Clément, bât. B, apt 1231, 93430 Villetaneuse. Tél.: 48.23.38.13.

Vends C 64 t.b.é., sous garantie + 40 cassettes + joystick + livres: 2 500 F + Seca + 15 K7 + livres: 2 500 F. Germain LASCARO, 46, av. de Corbeil, 91800 Brunoy. Tél.: 60.46.42.80.

Vends C 64 + Diskdrive 1570 + 1530 + MP 5801 + nbx jeux, utilitaires sur disk + 2 joy. + livres + boîte de rangement pour disquettes. Le tout cédé à 5 000 F. Stéphane CHOVA, les Hauts-de-Mariéguis, villa n° 2, 13500 Martigues. Tél.: 42.80.41.28.

Vends C 128 + adapt. couleur et 80 col. + lecteur K7 + 30 jeux (Gunship...) + Jane + 2 joystick, t.b.é. Valeur: 4 800 F, vendu: 2 300 F (port payé). Patrice CASSE, Fendelle-Herm, 09000 Foix. Tél.: 61.85.05.24.

Vends C 128: 1 600 F (87); 1541 II: 1 400 F (88); moniteur 1901 HR: 2 000 F (87); 1530: 150 F ou le tout: 5 000 F, avec nbx jeux News + joystick + livres. Alain BLANC, 24, rue Loubet, 93200 Saint-Denis. Tél.: 42.35.11.46 (après 17 h 30).

Vends C 64 + K7 + 1541 + monoc. RBV + livres + utilitaires + Péritel: 3 000 F seulement. avec nbx jeux (Defender of C., Barbarian, Silence S): 3 500 F, liste/deman. Frédéric NATALI, 242, rue Grande 77300 Fontainebleau. Tél.: 64.22.33.67.

Vends CMB 128/64, échange derniers News: (Outrun, Defender, Passagers du Vent 1 et 2, Test Drive, etc.)... Recherche contact sérieux (disq. et K7). Christian BREINL, 14, hameau des Vieux-Capucins, 28000 Chartres. Tél.: 37.28.16.48.

Vends C 64 + lect. disk + imprimante 803 + lect. K7 + livres + nbx prg. Le tout: 4 500 F. Cadeau: cartouches Tool et int., Soccar + recharge imprimante! Marc SEM-MEL, 4, allée des Delieuses, 78430 Louveciennes. Tél.: 39.69.56.52.

Vends ou échange jeux sur disq. et K7 pour C 64 (Ikari, Warriors, Apollo 18, Platoon, Mini Fut), réponse assurée. Prix intéressants. Serge NEDER, 16, rue Marie-Curie, 57200 Sarreguemines. Tél.: 87.95.27.48.

Vends C 128 + 1541 + 1530 + Seed King + Q. Shot Turbo + 90 disqs + revues, le tout très bon état, 4 500 F, à débattre. Emmanuel VERGNET, le Bourg-Ratte, 71500 Lou-mars. Tél.: 85.75.20.97.

Vends C 64 Pal + 1541 + lect. K7 + imprimante 4 couleurs + 2 Data Cases + 80 disquettes (jeux, util.) + joystick + 1 livre + 10 disquettes vides: 2 300 F. Nicolas ROOS, 87, grand-rue, 67500 Haguenau. Tél.: 88.83.94.92.

Vends Ens CBM 64 Péritel/ant. lect. K7 + livres + Cube Basic + logithèque 86 jeux. Val.: 12 000 F, à débattre. Christian MARTINS, cité Centrale 3, Genevrier, N 5, 13120 Gardanne. Tél.: 42.61.30.88.

Vends Power Cartridge + 10 originaux C 64 disk + 1 lecteur K7, le tout 600 F. Recherche prog. et contact Amiga. Jean-Michel VIOT, 1243 les Aigles, 51300 Vitry-le-François. Tél.: 26.72.03.58.

Vends pour Commodore 64/128, Final Cartridge (= Power Cartridge + Freeze Frame + Game Killer + autres...). Prix: 500 F. Philippe CHASSAING, 2, rue Pierre-de Ronsard, 78540 Vernouillet. Tél.: 39.71.80.50.

Vends C 64 + 1531 + 1541 + Voice Master + tablette graphique + clavier Collor + one + 2 manettes + livres + jeux originaux. Le tout: 4 000 F. Alain COUDEL, 3, square du Bois-Rouault, 93800 Epinay. Tél.: 48.41.54.02, 43.28.50.63, (après 18 h).

Vends C 128 D + nbx prgs étalés sur 20 disq. + moniteur 1901 + joystick + revues et livres. Le tout à un prix intéressant. Vincent BARRETEAU, 31, rue des Halles, 35100 Les Sables-d'Olonne. Tél.: 51.32.04.79 (après 20 h).

Vends C 128 D + nbx prgs étalés sur 20 disq. + moniteur 1901 + joystick + revues et livres. Le tout à un prix intéressant. Vincent BARRETEAU, 31, rue des Halles, 35100 Les Sables-d'Olonne. Tél.: 51.32.04.79 (après 20 h).

Vends pour Amiga, disquettes originales (avec boîtes et notices), moitié prix: Flight Sim. 2, Archon, Impact, Chessmaster, Barbarian, Crazy Cars. Jean DULAC, 17, rue des Remparts-d'Alain, 69002 Lyon. Tél.: 48.41.54.02.

Stop! Vends C 64 + lect. K7 + moniteur couleur + nbx jeux + livres + joystick: 2 000 F. Isabelle GUEGUEN, 82, rue des Martyrs, 75018 Paris. Tél.: 42.54.97.22.

Stop! Vends CBM 128 + lect. K7 + K7 + nbx disqs dont News 881 + action replay MK3 + docs + livre programme, etc. Etat neuf: 3 500 F à débattre! David MAIRE, 7, hameau de la rue, 59283 Moncheaux. Tél.: 27.80.05.85.

CMB 128 + 1571 + 1530 + MPS 8034 + joy. + prgs + docs + adaptateur: Pal/Sécam + livres + boîtes rangement. Urgent: 6 000 F. Jean-Michel ROUX, les Aurestornac, 30140 Anduze. Tél.: 66.61.76.73.

Vends CBM 128 + mon. couleur 1702 + 1541 + 1530 + Power Cartridge + nbx jeux + util. + revues. Le tout en très bon état: 3 500 F (le soir). Laurent JOUBERT, 84, rue de Normandie, 92400 Courbevoie. Tél.: 43.33.35.70.

Vends CBM 128 + lect. K7 + K7 + nbx disqs dont News I + cartouche Action replay MK3 + docs + livre programme... etc., état neuf: 3 500 F à débattre! David MAIRE, 7, hameau de la Rue, 59283 Moncheaux. Tél.: 27.80.05.85.

Vends un C 128 + écran couleur + drive 1541 + nbres disquettes jeux util. + 1531 + 10 K7 + Quickshot 2 + manuels et docs, pour 5 000 F. T.b.é. Eric BISSON, 72000 Sarthe. Tél.: 43.81.40.57.

Vends C 128 + drive 1571 + lecteur 1530 + très nbx jeux et News (Rimrunner, Platoon, Tetris, Predator) + 1 manette: 4 500 F à débattre. Vente séparée poss. Yvan VALENTINI, 3, place d'Obourg, 01140 Thoisysey. Tél.: 74.69.70.79.

Vends C 64 Pal + lect. disq. 1541 + Power Cartridge + 25 disq. vierges, nombreux jeux. Le tout (non dissociable!): 2 000 F. PATRICK, région parisienne. Tél.: 64.02.65.30.

Vends C 64 + Diskdrive 1570 + 1530 + MP 5801 + nbx jeux, utilitaires sur disk + 2 joy. + livres + boîte de rangement pour disquettes. Le tout cédé à 5 000 F. Stéphane CHOVA, les Hauts-de-Mariéguis, villa n° 2, 13500 Martigues. Tél.: 42.80.41.28.

Vends C 64 + moniteur monochrome + jeux + 1 joystick + lecteur de cassette: 1 200 F. Frédéric DEWINNE, 8, rue de la Paix, 75002 Paris. Tél.: 42.61.11.26.

Vends C 64 + lect. K7 + jeux + 1 manette. Prix: 1 200 F ou échange le C 64 + lect. + K7 + jeux + manette + 800 F, contre 520 ST avec lect. de disquette ou Amiga. Stéphane GALICIER, 13, rue Jules-Verne, 95190 Goussainville. Tél.: 45.86.20.91.

Vends C 64 + 1541 + 1530 + 3 joystick + logiciels (jeux, utilitaires, docs) + boîte rangement. Le tout: 3 000 F. Très bon état. Eric SAMUEL, 107, avenue Aristide-Briand, 94110 Arcueil. Tél.: 47.40.11.61.

Vends C 64 + mon. couleur 1702 + imp. Seikosha + nbx disq. et jeux + utilit. (originaux + docs): t.b.é., servi 1 an, vendu séparément. Prix à débattre. Thibaud DAMY, 10, rue Alexandre-Noreau, 11120 Palaiseau. Tél.: 60.14.14.42.

Vends C 64 + drive + moniteur Sanwo mono + manette + nbx logs + câbles. Le tout t.b.é. à prix sacrifié. Jean-Marc TILLET, Malepeyre, 12700 Capdenac. Tél.: 65.64.78.17 (h. bur.).

Vends C 64 + lect. K7 + lect. disk 1541 II + 3 manettes + livres et K7 Basic + jeux disk + nbx disqs vierges + jeux K7 nbx + câble Péritel. Prix à débattre, tout t.b.é. M. EMMANUEL, Gentilly. Tél.: 45.46.80.10 (après 18 h).

Vends jeux CBM 64, 10 sur K7 et 5 sur disk (Barbarian, Antirid, Gauntlet 2, Outrun...) + 11 disquettes vierges. A partir de 50 F; 500 F le tout. Alain N'DOYE, 651, résidence la Bretagne, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél.: 64.37.79.64.

Vends C 64 + garantie + 1541 + 1531 + très nbx jeux + Péritel + Power Cart. + mon. mono. + pince à disquettes + boîtes + joystick + Tilt + etc. Le tout: 2 600 F. Arnaud FAJOUX, 101, rue J.-P.-Timbaud, 75011 Paris.

Vends C 64 + nbx News (dont Tilt Avril) + disk + K7. Vends jeux à prix écrasés. Vends aussi Télé jeux, console avec 4 jeux incorporés pour 200 F. Franck ROSSION, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres. Tél.: 83.54.74.56.

Vends CBM 64 Péritel + lecteur de disk 1541 + disquettes + automation Basic + docs. Prix: 2 900 F. Stéphane JEANJEAN, 13, rue Auguste-Cormte, 78480 Chevreuse. Tél.: 30.52.34.28 (après 20 h).

Vends Amiga 1000 + mon. coul. + jeux + Music Studio + Aegis Anticor + Deluxe Print. Le tout: 6 500 F. Fabienne DEFONTAINE, 11, rue Sainte-Geneviève, 60300 Senlis. Tél.: 44.60.91.97.

Vends C 64 + lect. K7 + joystick + nbx prgs (Sprint, Renegade...). 1 500 F. Achète Atari 520 ST F + souris + prgs (souhaités) + moins de 2 300 F (à débattre). Michel PERE, rue du Beau-Séjour, Tréport, 25620 Mamroché. Tél.: 81.86.72.81.

Vends prgs sur K7 et disqs pour CBM 64. Nbx News, mini prg. Achète disqs 5/1/4. Echange et achats possible. Réponse assurée. Marc PERROT, 19, rue A.-Mas. 01000 Bourg-en-Bresse. Tél.: 74.21.95.19.

Vends C 128 + adaptateur Péritel + 1571 + L. K7 + nbx jeux (Arkanoid, Test Drive...) + utilitaires (Multiplan, Copieur, Assembleur...). 5 000 F. Xavier LAMBERT, 35, rue de Clèves, 08000 Charleville-Mézière. Tél.: 24.59.00.88.

Vends Commodore 128 + adapt. Pal/Sécam Péritel + lect. K7 + joystick + très nbx logs Out Run. T.b.é.: 3 500 F. Jean-Yves MUHLKE, 3, allée des Grillons, 44510 Le Pouliguen. Tél.: 40.62.20.90.

Vends News (ou plus anciens) sur C 64: K7 ou disq. Prix bas, réponse assurée! Gervais CLERCX, 14, square Jean-Rostand, 95910 Hem. Tél.: 20.80.45.70.

Vends CBM 128 + livres + écran coul. 40 C + lect. K7 + nbx jeux: 3 000 F et lect. disk 1571 + jeux: 1 500 F, tout en t.b.é. Olivier CAILLARD, 1, parc des Erables, av. de Monsieur, 91800 Brunoy. Tél.: 60.46.32.38.

Vends Commodore 64 + drive 1541 + Power Cartridge + imprimante MPS 803 + nbx jeux et prgs + livres. Le tout: 4 500 F à débattre... Christophe BURDIN, 6 bis, rue de la Belle-Feuille, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél.: 46.04.15.65.

Vends C 128 + 1570 + nbx jeux (disk) + joystick + livre + Power Cartridge. Le tout pour 2 800 F. Eric FERRARD, 7, rue des Jardins-Fleuris, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.31.28.80.

Vends lec. disk + nbx jeux: 1 400 F (garanti), lect. cass. + nbx jeux: 300 F, pour C 64. Vends le tout: 1 500 F. Bruno LAFORGE, 25, rue des Fêtes, 75019 Paris. Tél.: 42.01.99.72.

Vends C 128 + lect. disk 1571 + imprimante MPS 803 + souris + adapt. Péritel + nbx jeux et utilitaires + livres. Le tout: 5 600 F. Christophe DORLEAC, 19, rue des Sables, 31140 Saint-Alban. Tél.: 61.70.35.30.

Vends C 64 N: 950 F + 1541: 1 000 F ou l'ensemble: 2 000 F + cartouches + disk + joystick. Vends aussi pour C 64, un clavier 5 octis + interface: 1 500 F. Franck. Tél.: 45.70.78.21 (entre 18 et 21 h).

Vends C 64 + 1541 + nbres disquettes + fichiers rangement nbx jeux + livres prgs: 3 000 F. Urgent. Demandez: Stéphane MORIAUD, Besumont, 74180 Saint-Julien-en-Genevois. Tél.: 50.04.47.32 (après 18 h).

Vends C 64 + 1541 + moniteur couleur + livres + nbx jeux et utilitaires + Fast Load Epyx. Bon état. Prix à débattre. Jérôme ABOU, 6, place Salvador-Allende, 94000 Créteil. Tél.: 42.07.53.08.

Affaire! Vends C 128 + Housse. T.b.é. 1 000 F seulement. Guillaume PIERRON, 131, rue Nationale, 75013 Paris. Tél.: 45.86.20.91.

Vends jeux originaux pour Amiga 500. Super prix! Patrick BÉTOULLE, 7, rue Clément-Ader, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél.: 34.78.90.83.

Vends C 128 + lect. K7 + mon. couleur 1901 (40/80 col.) + nbx jeux + livre + Jane. Le tout t.b.é. (5/86): 3 500 F. Possibilité de vente séparée. Vite! Sophie MASSON, 27, rue Chevalier-de-la-Salle, 69330 Meyzieu. Tél.: 78.04.08.71.

Pour Amiga C 64/128, vends logiciel Emulat. Minitel, disquette et câble de liaison-sauvegarde 10 pages d'écran: 120 F comptant, 180 F c./remboursement. Robert HENTZEN, 209, bd Jean-Jaurès, 13300 Salon-de-Provence. Tél.: 90.56.47.02.

Urgent! Vends pour C 64 Modem DTL 2100 plus (Normes: V 21, V 23, Bell 103), valeur: 3 000 F, vendu: 1 700 F, acheté le 27/02/87. Ludovic LE GARRERES, 131, avenue Foch, 78400 Chatou. Tél.: 30.53.07.82.

Vends C 64 Péri. + 1541 2 1530 + écran + Modem + Fast Load + 130 disquettes + table + houses + TRS 80 + K7 + 1 joy. + livres. Le tout: 4 500 F. Ludovic LE GARRERES, 131, avenue Foch, 78400 Chatou. Tél.: 30.53.07.82.

Vends lect. disk 1541 pour C 64 (peu servi) avec jeux: 1 100 F et lect. K7 + 25 K7 origine! 250 F. Lionel TRICOT, rue Troussai, 38120 Stegrevé. Tél.: 76.75.32.39.

Vends C 64 + 1530 + 1541 + 1 joy. + revues + cartouche MK4 + jeux K7 et disqs dont News 1 (Predator...) + disqs vierges (15-30). Le tout t.b.é. Valeur: 5 300 F, vendu: 4 600 F. Attilio DI COSTANZO, 31, quai de l'Ourcq, 93500 Pantin. Tél.: 48.40.81.83.

Affaire: Vends C 128 (07-86) + Power Cartridge + lecteur K7 1530 + 16 K7 de jeux + lecteur disk 1571 (01-87) + nbres disquettes (Skate Or Die, Pirates, Guild Thieves, Test Drive, Defender of Crown, Apollo 18, Trantor, Rastan...) + 3 boîtes pour disqs + livres. Valeur: 9 000 F, cédé à 4 800 F. Vivian GIREL, Château-Double, bât. 7, 13090 Aix-en-Provence. Tél.: 42.64.03.82.

Vends pour offprint: C 64 + 1541 + 1530 + MK3 + 1 joy. + super collection de logiciels + boîtes. Minimum 4 000 F. Fabien BREVIER, 24, rue du Cimetière, Lieu-Saint-Amand, 59111 Bouchain. Tél.: 27.35.87.72 (après 19 h).

Vends C 64 + 1530 + 1541 New s./garantie + Péritel + très nombreux logiciels sur K7 et disquettes dont livres + boîtes rangement. Le tout t.b.é. Christian BARRE, 27, lotissement les Côteaux, Bussurel, 70400 Hericourt. Tél.: 84.56.73.83.

Vends ou échange lecteur K7 1530 pour CBM 64 + 3 K7 jeux + 1 cartouche + disqs jeux originaux contre interface RS 232 ou autre. Faire prop. à Yvan CROZE, SP 69266, 75988 Paris Armée.

Vends TO 7/70 + basic + lecteur K7 + interface + 2 joystick + nbx jeux + simulation Arihus, etc. Vends séparément ou le tout: 1 900 F. David GAUTHIER, 47450 Colé-rac Saint Crix lieu dit « Caouma ». Tél.: 63.87.51.10.

Vends TO 8 + lecteur de K7 + joystick + crayon optique + 4 jeux + livres. Etat neuf. Prix à débattre. Olivier SARAZIN, La Velle, La Guiche, 71220 Saint Bonnet de Joux. Tél.: 85.24.61.39 après 18 heures.

Vends TO 7/70 Thomson, état neuf avec une manette, deux livres et 8 cassettes dont deux utilitaires. Prix: 1 200 F. Gérard FONTAINE, 14, rue de l'Aïme, 77178 Saint-Germain. Tél.: 60.01.04.27 après 19 heures.

Vends TO 9 + moniteur couleur + 2 man. + crayon optique + 25 jeux (Way of Tiger, Arkanoid, Bivouac, Quad) + manuels + revues + lep: 4 000 F. (Région Bordeaux). Alexandre MERCADE, Le Vigneau de bas, 33650 Martillac. Tél.: 56.30.76.04.

Vends TO 9 moniteur coul. + 2 joystick + nbx jeux + synth. musical + disqs vierges + livres. Le tout en t.b.é. Prix intéressant. Thierry JOUVIN, 4, place de l'Amiral Querville, 37200 TOURS. Tél.: 47.28.32.94.

Vends Thomson TO 7/70 + lecteur cassette + nbx jeux: Sorcery, Solo Flight... + extension joystick + joystick + livres + basic. François MOLINIE, 8, rue de Villiers Exel, 75007 Paris. Tél.: 45.49.36.77 (ap. 19 h).

Vends TO 9, moniteur couleur intégré + nbx jeux + interface + joystick + lecteur de disq. 3 1/2 + socle. Xavier KAUFMAN, 5, bd des Diables Bleus, 38100 Grenoble. Tél.: 76.47.97.08.

Vends Thomson TO 9 complet + 2 joystick + 30 logiciels, disk 3, 5 + doc. Etat neuf 1 500 F ou 2 500 F avec moniteur couleur Thomson. Christophe ZALESKI, Gujan (près de Bordeaux). Tél.: 56.86.56.88.

Vends TO 8 + moniteur couleur + lect. disq (sous garantie jusqu'à juillet 88) + nbx jeux + accessoires: 3 300 F. Erwan ROME, 476, avenue du Général de Gaulle, 18000 Bourges. Tél.: 48.65.34.40.

Vends Thomson TO 9 complet + 2 joystick + 30 logiciels, disk 3, 5 + doc. Etat neuf 1 500 F ou 2 500 F avec moniteur couleur Thomson. Christophe ZALESKI, Gujan (près de Bordeaux). Tél.: 56.86.56.88.

Vends TO 8 + moniteur couleur + lect. disq (sous garantie jusqu'à juillet 88) + nbx jeux + accessoires: 3 300 F. Erwan ROME, 476, avenue du Général de Gaulle, 18000 Bourges. Tél.: 48.65.34.40.

Affaire: cause arrêt cédé TO 7/70 + lect. K7 + QDD + 6 disq. + ext. musiq et jeux + 20 jeux + nbx livres. Le tout: 2 500 F (port payé). Michel LEVERT, 6, impasse des Bougainvillées, 31250 Revel. Tél.: 61.27.66.41.

Vends MO 6 (sous garantie et magneto incorporé) + 1 joystick + 1 crayon optique + cordon péritel + guide MO 6

+ nbx jeux. Le tout vendu: 1 800 F. Olivier WATEL, 16 bis, rue du 11 novembre, Sully en Ostrevant, 62490 Vithy en Artois. Tél.: 21.50.04.30.

Vends Thomson TO 7/70 (t.b.é.) + lecteur K7 + ext. musique et jeux + 2 manettes + jeux + Colorpaint + livres + revues. Prix: 2 000 F. Eric SOULIER, Cité Gagarine, bât. L, esc. 3, 93230 Romainville. Tél.: 48.44.93.54.

Vends T08 couleur + manettes 7 disquettes + logiciels + livres: 4 500 F. Vends ordinateur de jeu Manimex 300 F + projecteur muet Meurtier 500 F. Fabienne GAUDRY. Tél.: 47.24.49.30 de 19 h à 21 h.

Vends disques originales pour TO 3, 5 P: TNT: 110 F; MGT: 110 F; Beach-Head-Krak out: 150 F; The Way of the Tiger: 110 F; Aquanauts: 120 F ou le tout 550 F. Xavier FUS-CIARDI, 46, route d'Ignac, 33950 Lega. Tél.: 56.80.35.21.

Vends MO 5 (t.b.é.) + lect. K7 + extension jeux et musique Mod. 2 + nbx jeux + crayon optique. Le tout 1 300 F à débattre. Joachim MONTHAAS, 53, rue de l'Amiral Mouchez, 75013 Paris. Tél.: 45.88.71.95.

</

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	RALLONGE 464	130
64 K RAM DK TRONICS	RALLONGE 6128	160
256 K RAM	PERITEL	150
256 K SILICON DISK	CENTRONICS	150
INTERFACES	CABLE MAGNETO	70
RS 232		
ADAPTEUR MP1		
ADAPTEUR MP2		
MULTIFACE II		
TELEMATIQUE		
MODEM DTL 2000		
MODEM DTL 2000 +		
EMULATEUR MINITEL		
KENTEL		
LECTEURS/IMPRIMANTES		
CASSETTE		
DISQUE D01		
DISQUE F D 1		
DMP 2000		
CABLES		
DOUBLEUR		
JOYSTICK		

5 DISK 3" 1/2 100 F

PROMO AMSTRAD CPC 6128 Couleur + Tuner TV 4990 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION	PSI	SYBEX
TRUCS ET ASTUCES 149	LA DECOUVERTE 115	JEUX DE REFLEXION 78
PROGRAMMES BASIC 129	DE L'AMST 115	JEUX D'ACTION 58
AMSTRAD OUVRE TOI 99	102 PROGRAMMES 120	1 ^{er} PROGRAMME 108
LA BIBLE 249	AMSTRAD EN FAMILLE 120	PROGRAMMES 82
DU PROGRAMMEUR 249	CLEFS POUR AMSTRAD N° 140	PROGRAMME 108
LE LANGAGE MACHINE 129	TURBO PASCAL 135	EN ASSEMBL 148
GRAPHISME ET SON 129	CPM PLUS 100	CPM PLUS 128
PEKES ET POKES 99	ASSEMBLEUR 105	CPM 2.2 128
LIVRE DU LECTEUR DISK 149	BASIC 100	GUIDE DU BASIC 128
LE LIVRE DU CPM 149	BASIC PLUS 100	GUIDE DU CPM 148
LA BIBLE DU 6128 199	EN ASSEMBLEUR 145	GUIDE DU BASIC 128

LOGICIELS

EDUCATIF	SAMURAI TRILOGY 145	SILENT SERVICE 158
ALGERIE 195/220	SUPER SPRINT 156	
EDUCATION 195/220	THUNDERCATS 99	SPORT
INTEQUATION 195/220	TRIAXIOS 154	CALIFORNIA GAMES 155
MOTS CROISES 195/220	TUER N'EST PAS 160	INDOOR SPORTS 145
DEMONSTRATION GEOMETRIE 195/220	JOUER 160	MATCH DAY II 139
ORTHOGRAPIE 195/220	UNITRAX 169	SAILING 139
CARTE DE FRANCE 195/220		SPEKSKI 139
CARTE D'EUROPE 195/220		
GRAPHISME/MUSIC		
SPRAY PAINT 390		
DR DRAW 649		
AMX PAGE MAKER 600		
ADVANCED MUSIC 350		
ARCADE		
720 155		
BILLY II 101		
BUBBLE BUBBLE 101		
BUGGY BOY 159		
CLEVER & SMART 159		
COSA NOSTRA NC		
CYBERNOID 145		
DARK SCREPTURE 149		
DEATHSCAPE 145		
FREDDY HARDEST 148		
INDIANA JONES 99		
INSIDE OUTING 139		
JACKAL 94		
MASK II 155		
MISSION NC		
PROHIBITION 199		
QUAD NC		
RASTAN 95		
ROAD RUNNER 149		
RYGAR 95		

NOUVEAUTES

- Capra 119/169
- Mega 92/139
- Apocalypse 191/155
- Novitex 96/149
- Unitrax 96/149
- Terranex 92/139
- Beliam 119
- Nebulus 92/139
- Conspiration 95/145
- Gabriella 95/145
- Ikar 115/185
- 6 Pak vol. 3 115/185
- Arcade Action Impossible 99/155
- Mission 95/155
- Venus Strike 95/155
- Back Mitchell Mensell 95/155
- G.P. Gungnorr 99/149
- Arkanoïd II 109/159
- Geo See 109/159
- Ali Rolly 119
- E.X.I.T.

P.A.

Vends pour Vectrex cartouche Spike (avec synthèse de parole) et la cartouche pour crayon optique Melody Master. Prix : 75 F chacune. Bruno PATIES, 4, impasse Rabalais, 82000 Montauban. Tél. : 63.63.94.92.

Vends console Sega SMS : 800 F + Quartet ; Chopfliter ; Blackbelt ; The Ninja ; Zillion ; Alex Kidd ; Wonderboy : 180 F l'un + Outrun ; Space Harrier : 210 F l'un. Guillaume SYLVAND, 6, allée des Messages, quartier des Salles, 13800 Istres. Tél. : 42.56.67.42.

Vends CBS + 8 K7 géniales + multi K7 + Turbo. Prix : 2.200 F. Recherche pour compatibles PC, original de World Tour, Golf à bas prix. Arnaud BERTIN, 12, avenue de la Marguerite, 78110 Le Vésinet. Tél. : 39.52.05.10.

Vends moniteur monochrome (vert) Péritel + son : 500 F t.b.é. Spectrum + Péritel + int. joyst. + magnét. + revues + surprise + 50 jeux : 900 F. Laurent MOSLARD, 8, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.11.58.

Vends Spectrum 48 K + Péritel + int. joyst. Kempston + moniteur mono + magnéto + jeux (Gauntlet, Out Run...) + revues UK + surprise ! : 1.500 F seulement. Laurent MOSLARD, 8, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.11.58.

Vends nbrx jeux Sega dont Out Run, Chopfliter, Fantasy, Zone, End. Racer, The Ninja, le Catch, Quartet, Astro Warrior-Pitop à 120 F l'un. Marc-Olivier AIKEN, 8, rue de Dunkerque, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.50.24.

Vends TI 99 + K7 + disq. + interf. + 9 modules + nbrx prog. + joyst. + livres + Péritel. Valeur : 8.000 F, vendu : 4.000 F. Patrice ou Francis GUBERT, 6, rue de la Patère, 69290 Crapeau. Tél. : 78.33.51.27.

Vends K7 pour 464, et K7 pour 800 XL (originaux en t.b.é.). Prix à débattre. Laurent CHEVALIER, 24, rue du 6-Juin, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.43.18.

Vends console CBS Coloco + 4 K7 + module : 1.000 F. Denis-Jacques LABAT, 1007, avenue du Duc-de-Loque, Saint-Jean d'Illats, 33127 Martignas. Tél. : 56.21.61.62 (après 19 h).

Vends 3 K7 de jeux + 2 manettes pour C 64. Prix : 2.500 F. Antonio PIERORAZIO, 63, rue Jules-Guesde, 59195 Herin. Tél. : 27.28.26.25 (après 18 h).

Vends K7 Colocovision CBS état neuf. Henri LEMOINE, 2, allée Rosa-Floch, 29219 Le Relecq Kerhuon. Tél. : 98.28.30.03. (après 18 h).

Vends Sega : console + joystick + câble Péritel + Light Phaser + 7 jeux (Action Fighter, Black Belt, etc) pour : 1.500 F. Steve SILVA, 10, rue de Champagne, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.52.23.03.

Vends MSX 2 Sony (lecteur de disq. intégré 720 Ko) + moniteur + livres + prog... Prix : 2.500 F. Sébastien BARBIER, 22, rue de l'Archevêché, 94220 Charenton. Tél. : 43.88.78.91.

Vends Data Bank : réveil-calculatrice, rendez-vous, 200 nrs de téléphone, mémoire de 2043 caractères : 200 F, échange soft sur Amiga ou vendus. Jacques ou Jacky MUGNIER, 4, résidence du Parc de la Loge, 78700 Confians-Sainte-Honorine. Tél. : 39.72.67.71.

Vends console Sega + jeux + pistolet Phaser + 2 joysticks pro 500 un pour gaucher l'autre pour droitier : 200 F, à débattre. Demandez Jacky. Jacques ou Jacky MUGNIER, 4, résidence du Parc de la Loge, 78700 Confians-Sainte-Honorine. Tél. : 39.72.67.71.

Vends console Sega + 8 cartouches (Out Run, Space Harrier, Zillion...), garantie valable pour 6 mois. Christophe PELLERIN, 19, rue Gabriel-Thierry, 10300 Saint-Savin.

Vends ZX Spectrum, Péritel + ZX II + lect. disq. 3,5 p. double face format A. 640 Ko + interface Beta 128 + nbrx logiciels : 2.200 F, à débattre. Olivier PERRIN, 136, avenue Général-de-Gaulle, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.29.92.

Vends caméra vidéo couleur SECAM, tube 1 pouce marque : Edison, Zoom (6 fois), Macro, idéal pour Scope ou digitaliseur d'images. Prix : 2.000 F. Gérard LOISON, 29, avenue d'Orléans, 91580 Etrechy. Tél. : 60.80.27.07.

Vends MSX, C 64 + Sharp MZ80A + console intellivision + jeux : 3.000 F, à débattre pour achat Atari ST. Stéphane PASQUIER, 61, boulevard Balzac, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.26.31.92.

Vends Hector 21 R + (lecteur K7 intégré) + joystick + logiciels + nbrx programmes + revues, état neuf. Prix : 1.500 F (à débattre). Stéphane LEMAITRE, 7, rue de la Résistance, 29117 Pont-de-Buis. Tél. : 98.73.13.69.

Vends ou échange softs pour Spectrum 48 et 128 Ko (Trantor, the Pawn, the Armagdon Man, Red Led, Exolon, Jack 2, Rubber, Zynaps, Barbarian...). Alain SLAMA, 33, rue des Prés, 59440 Avesnes. Tél. : 27.61.93.56.

Vends MSX 2 VG 8235 en t.b.é. + joystick + boîte de rangement disq. + nbrx softs (disq. mégarom, cartouche). Prix intéressant à débattre. Christophe DUCOURANT, Route de Cassel, 59114 Steenvoerde. Tél. : 28.48.17.37 (le week-end).

Vends CBS 80 Ko complet + lect. K7 + lect. disq. + monit. + imprim. + 40 log. jeux + util. + poignée Rocky + nbrx livres, t.b.é. sacrifié : 3.500 F à débattre. Michel DURAND, 68.68.59.32.

Vends Adam CBS avec console imprimante, 2 joysticks, lect. K7, 2 adapt. doc., très nbrx log. (toutes cat.), clavier Erg. bon état. Prix : 4.500 F (à disq.). Maxime BONPAIN, 24, rue Nicolas, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.18.69.

Vends carte parallèle Epson pour imprimante LQ 100. Prix : 100 F jamais servi. Olivier LACHAUD, 5, rue du Printemps, 75017 Paris. Tél. : 47.66.23.20.

Vends souris GM6 : 300 F avec 1 soft, vend. échange, achète jeux sur PC avec carte Hercules. Recherche moniteur mono CGA : 300 F ou échange contre souris et 3 softs originaux. Stéphane GALICIER, 13, rue Jules-Verne, 95180 Goussainville.

Vends QL 1 an : 1.500 F complet avec prgs. Vends MSX Canon V20 + cartouches et K7 à saisir : 2.000 F. Sergio FIGUET, 82, rue du Bois-Hardy, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.22.00.

Vends câble détecteur de sonnerie : 180 F, câble RS232, Minitel : 110 F, modem V23 Télélet (pour Minitel), clavier num. + Téléfon intégré : 1.000 F. Rodolphe CZUBA, 100, Route de Vaux, 60100 Creil. Tél. : 44.25.57.24.

Vends programmes pour CPC 6128, nbrx choix et jeux divers. Vends aussi Discology copieur extra pour des copies. Olivier PROULLAC. Tél. : 53.96.02.26.

Vends MSX 8256, 2 lecteurs de disq., garantie, acheté en décembre 87, poignée, 2 jeux, disquettes vierges : 3.500 F. Michel DRON, 7 bis, rue Faidherbe, 60800 Crépy-en-Valois. Tél. : 44.59.25.10.

Vends interface RS232 Mercitel neuve cause double emploi. Prix intéressant à débattre. Christian COUGNAUD, 42, avenue Docteur-Picaud, 06400 Cannes. Tél. : 93.90.31.29 (après 19 h).

Vends cartouches MSX 1 et 2 : Nemesis II, Maze of Gallons, Pinguin adv. : 120 F chaque, Knightmare, Yea Ar Kung Fu I et 2, Foot Nemesis : 100 F, CX5M + log. music. Léon TOURTZEVTCH, 6, chemin de l'Île, 34160 Gignac. Tél. : 67.57.91.08.

Vends 1 ordinateur Sinclair, Spectrum ZX avec clavier Microdrive ZX + 1 imprimante Timex Printer 2040, différents prgs, notice d'utilisation, 1 transfo, K7, 1 alimentation de l'imprimante, Print Power Supply + 1 moniteur couleur Téléfunken : 3.800 F le tout. Marina DE POHL, 6, allée des Feuillantes, 94800 Villejuif. Tél. : 46.78.84.40.

Vends Oric Atmos + Jasmin + magnétophone + nbrx jeux et programmes + disq. théor. + revues et livres très bon état. Le tout : 2.000 F à débattre. Josi POLETTI, 26, sente du Paradis, 95150 Taverny. Tél. : 39.50.93.66.

Vends PC 1500 + 8 Ko + livres : 1.300 F + Atari console 2600 + 10 cartouches : 600 F à débattre. Recherche toutes dernières news sur Commodore 64. Christian BREDIN, 2^e Compagnie Essa, 69998 Lyon.

Vends Spectrum + 2 128 Ko (octobre 87) + Péritel + joystick + très nbrx logiciels orig. (Out Run, Platoon...) + 10 livres : 1.000 F. Philippe TRICOIRE, 1, rue Albert-Camus, 75010 Paris. Tél. : 42.08.35.88.

Vends encyc. Basic + série verte 72 fascicules : 500 F, vendus ZX Spectrum + nbrx jeux + doc. + notice + Pokes + plans + sol : 500 F, vendus Tit n° 30 à 52 10 F pièce, port non compris. Olivier PERRIN, 136, avenue Général-de-Gaulle, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.29.92.

Exceptionnel ! Vends console Sega + Hang On, Out Run neuf, acheté en janvier, cédé à : 1.000 F. Sébastien GAYOT, 6, rue de la Gare, 01600 Trevoux (près de Lyon). Tél. : 74.00.22.54.

Vends console Sega, état neuf, jamais servie + Hang On + Wonder Boy. Le tout : 600 F. Serge BADJA, 29, rue Kellermann, 57000 Metz. Tél. : 87.55.16.73.

Vends MPS 801 avec ruban + listings (nbrx), très bon état. Le tout : 1.000 F, région parisienne uniquement. David LEROUX, 23, rue Paul-Eluard, 93000 Bobigny. Tél. : 48.31.93.70 (après 18 h).

Vends pour CBS, 2 joysticks + transfo + Péritel, cause console en panne. Prix à débattre. Nicolas VERNAY, Saint-Symphorien-des-Bois, 71800 La Clayette. Tél. : 85.28.06.42.

Vends VG 5000 + TV N/B + ext. 5216 + ext. VU003 + magnéto + impr. VV001 + nbrx jeux + prog. + livres + K7 + manuelle VU001 ext. état. Prix : 4.500 F à débattre. Eddy RICHAUVET, 4, square de l'Horloge, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.48.58.

Vends console Nintendo Deluxe : Robot, Pistolet + 4 jeux : Volley Ball, Golf, Gyromite, Duck Hunt. Très bon état (4 mois). Prix : 1.800 F. Yannick DAINELLI, Villa la Chaumière, Col de Garde de Sainte-Agnès, 06500 Sainte-Agnès. Tél. : 93.57.11.26.

Vends compatible PC, mono, t.b.é., 1 an + joystick et nbrx jeux et log. (Franco RK2, Dbase 3, Space Quest, Def Crown...) + nbrs disq. Prix : 5.000 F (val. : 8.000 F). Sébastien. Tél. : 78.82.18.01.

Vends cause double emploi, lect. Cume 5" 1/4, 36 Ko sous embal. moniteur Goldstar 12" Ambre matériel compatible IBM : 800 F chacun à débat. Gérard BIEDNY, 1, allée Joachim-du-Bellay, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.27.52.

Sacrifié Adam 120 Ko + lect. K7 + imprimante + K7 Basic + K7 + CBS Colocovision + volant + accélérateur + adapt. multi K7, le tout pour : 3.000 F. Stéphane RETIF, 34, avenue de la Gare, 93420 Villepinte. Tél. : 48.80.63.64.

Vends ZX Spectrum 48 Ko + Péritel + 24 jeux originaux (They Sold a Million, Impossible Mission etc.) + doc. + câble. Prix : 600 F. David PERELLE, 8, rue de Varize, 75016 Paris. Tél. : 47.43.11.74.

Brade collection logiciels originaux de qualité pour Spectrum : plus de 50 titres originaux, US-Gold, Beyond, Durrell... à moitié prix. Liste : 2 F. Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.

Vends 4 K7 Vidéoapac + Philips : 350 F. Laurent CANU, 24, chemin de la Grand'Cour, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.03.35.

MSX : drive 3,5 p. 360 Ko Philips VY0011 neuf dans emballage origine : 1.000 F + trait. texte MS text disq. + K7, jamais servi : 300 F. Michael CHABLINE, « La Petite Moronie » Coursac, 24430 Razac. Tél. : 53.54.51.47.

EXL 100, affaire ! Moniteur monochrome + nbrx logiciels dont initiation à l'EXL Basic + lecteur de K7 et de cartouches. Prix : 1.350 F. Gadi PONCET, 18, rue René-Michel, 77390 Chaumes-en-Brie. Tél. : 64.05.17.91.

Vends Oric 1 + magnéto + jeux + câbles, revues, livres : 800 F. Vends imprimantes Sekoisha GP100A : 1.000 F. Olivier BERTRAND, 21, allée de la Branne, 33610 Cestas. Tél. : 56.07.67.59.

Vends synthétiseur FM Yamaha SFK01 pour MSX avec clavier YK01 et connecteur cartouche, son FM, 48 instruments. Le tout : 1.000 F. Jean-Marc MAZIERE, 205, rue Desais, apt 121, 91000 Evry. Tél. : 64.97.91.01.

Vends Spectrum + 2 sous garantie + 40 jeux + manuel + câbles de branchement : 800 F ou échange contre CPC 464 en bon état + adaptateur Péritel. Christophe ALBERTI, 30 bis, avenue des Marguerites, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : 45.97.80.37.

Stop ! Vends la super console Sega + garantie + 2 manuels jeux « Hang On », jamais servi, gagné à un concours : 650 F ou 800 F + jeux « Out Run », « Paul Tomet, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : 43.48.26.68.

Vends PB 700 portable + table traçante : 1.800 F. Thomson MD 5 + magnéto + jeux + crayon optique : 1.000 F. Spectrum 2 + 128 K : 800 F ; moniteur Péritel mono : 700 F. Philippe PAYROU, 99, avenue Franklin-Roosevelt, 11000 Carcassonne.

Vends imprimante thermique Sinclair, plus 4 rouleaux de papier. Le tout état neuf. Eric LEMOINE, 9, boulevard du 8-Mai-1945, apt 6, 88200 Loudun. Tél. : 49.38.10.61.

Vends ZX 81 + 16 K + jeux + HRG + assembleur Z80 : 350 F console Intellivision + ordinateur + orgue + synthé voc. + cartouches : 550 F. Paris. Tél. : 42.00.72.70.

Vends console de jeux Sega + pistolet + 10 jeux, valeur : 3.500 F, vendu : 2.300 F sous garantie jusqu'en novembre 88. Sabine LANOIZELET, 11, rue Bolleau, 92140 Clamart. Tél. : 69.09.07.23.

Vends 20 K7 pour VCS Atari 2600 : 50 F pièce + Oric/Atmos + 3 jeux + magnétophone : 200 F. Marie-France COLIEZ, 5, rue Fragonard, 06800 Cagnes-sur-Mer.

Vends VCS 2600 : 100 F + nbrs cartouches : 30 F pièce, pour Spectrum jeux originaux : 25 F pièce. Vends livres Atari 50 ST, moitié prix (Basic...). Alain BERTRAND, 170, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : 45.31.40.84.

Vends Adam complet, nbrx jeux et doc., valeur totale : 8.000 F, cédé à : 3.000 F. Jean-François MORISSE, 11, rue Linne, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.95.28.11 (ap. 19 h).

Vends console de jeu Sega avec 5 jeux : Rocky, Out Run, Chopfliter, Words Champions ship et Hang On, t.b.é. Le tout pour : 1.500 F. Charles LAHOUD, 171, rue du docteur-Deraux, 92600 Asnières. Tél. : 47.91.09.03.

Vends console Sega + pistolet + jeux : Atari Bomber, Rocky, Chopfliter, Basket et Quartet : 1.800 F à discuter. Urgent ! Marc DUTOIT, 101, boulevard Jean-Jaures, 92100 Boulogne. Tél. : 46.03.21.67.

Vends moniteur couleur Philips t.b.é. pour : MSX, Atari XL, Commodore 64. Vendu avec câble pour C64 ou Atari 800 XL : 1.300 F. Johannes ROGER, 37, allée Théodore-Dubois, 51200 Épernay. Tél. : 26.55.00.81.

Vends MSX + lect. disq. + lect. K7 + imprim. + 20 jeux dont 6 cartouches + 3 utilitaires. Prix : 2.500 F. Jean-Yves MAULAT, 17 bis, rue du Pavillon, 03430 Cosne-d'Allier. Tél. : 70.07.58.56.

Vends Marble Madness pour IBM PC. Acheté : 1.195 F. Prix : 1.120 F (frais de port compris). Vincent VERILLLOTTE, 3, rue des Pensées Torcenay, 52600 Châtigny.

Vends Oric/Atmos 48 K aim. neuve + 3 K7 jeux + câbles vendraient à un débutant. Prix : 1.000 F (acheté 1.500 F). Jean-Philippe HÉLÈNE, Vierville-sur-Mer, 14710 Trévières. Tél. : 31.21.42.50.

Vends Mirage Imager Turbo pour CPC : 300 F port compris avec câble de liaison. Vincent DEMEURE, 23, rue Châgneau, 56100 Lorient. Tél. : 97.84.20.81 (après 19 h).

Vends ou échange News sur Amiga 500. Tél. : 43.08.17.30.

Vends imprimante Sekoisha GP 100 Vc pour CDM 64 ou 128. Etat neuf emballage d'origine + rubans : 1.500 F. Koa-lapad : 600 F. Marc GIRAUD, 551, rue de la Noue, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : 64.09.05.72.

Vends DK 3 1/2 sur PC, jeux originaux : Leisure Suit Larry, Thexder, Space Quest II, King Quest II et III et Falcon 16 150 à 200 F pièce. Benoit LANGRAND, 191, rue d'Alésia, 75014 Paris.

A.M.I.E.

Magasins : 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

UNITES CENTRALES

A 500 UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 4720
 A 500 C 3" 1/2 UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 7490
 A 2000/S UC 1 Mo Souris 11590
 A 2000S/M UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2 Mon. Coult. A 1084 14790
 A 2000/ZO UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2 Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coult. 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. Coult. A 1084 26290

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

LECTEUR INTERFACES	AUDIO
A 1010 - EXTERNE 3" 1/2 2090	PERFECT SOUND 1120
A 1020 - EXTERNE 5" 1/4 NC	SOUND SAMPLER MIMETICS 1120
A 2010 - INTERNE 3" 1/2 1690	INTERFACE MIDI 580
DISQUE DUR 20 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) 4400	PRO MIDI STUDIO NC
DISQUE DUR 30 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) 5200	VIDEO
DISQUE DUR ST506 SUR CARTE SCSI (A2000) 20 MEG 7500	DIGIVIEW 1995
PC EMULATEUR LECTEUR 5" 1/4 + BRIDGE BOARD A2088 6600	CAMERA HV720 3350
EXTENSIONS MEMOIRE	OBJECTIF SCHNEIDER 950
A 501 (512 Ko INT. A500) 1095	ZOM COSMICAR 12.5/75 4450
A 2052 (2 MEGAS INT. A2000) 3600	STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS 1839
MEGABOARD 2 (2 MEGAS A1000) 5845	PHOTOS, EKTA, TRANSPARENTS 3200
GRAPHIQUES	ENT TVI 1380
TABLETTE EASYL A500 6000	CARTE VIDEO IA2032I PAL 790
GRAHSCOPE II AMIGA 1690	GENDER CHANGER 290
TABLETTE CRP A4 4600	GENLOCK A8600 NC
	DIGIPIC (TEMPS REEL N/B) 6000
	TELEMATIQUE
	FLAMITEL EMULATEUR NC
	MODEM DTL3000 6400

PERIPHERIQUES

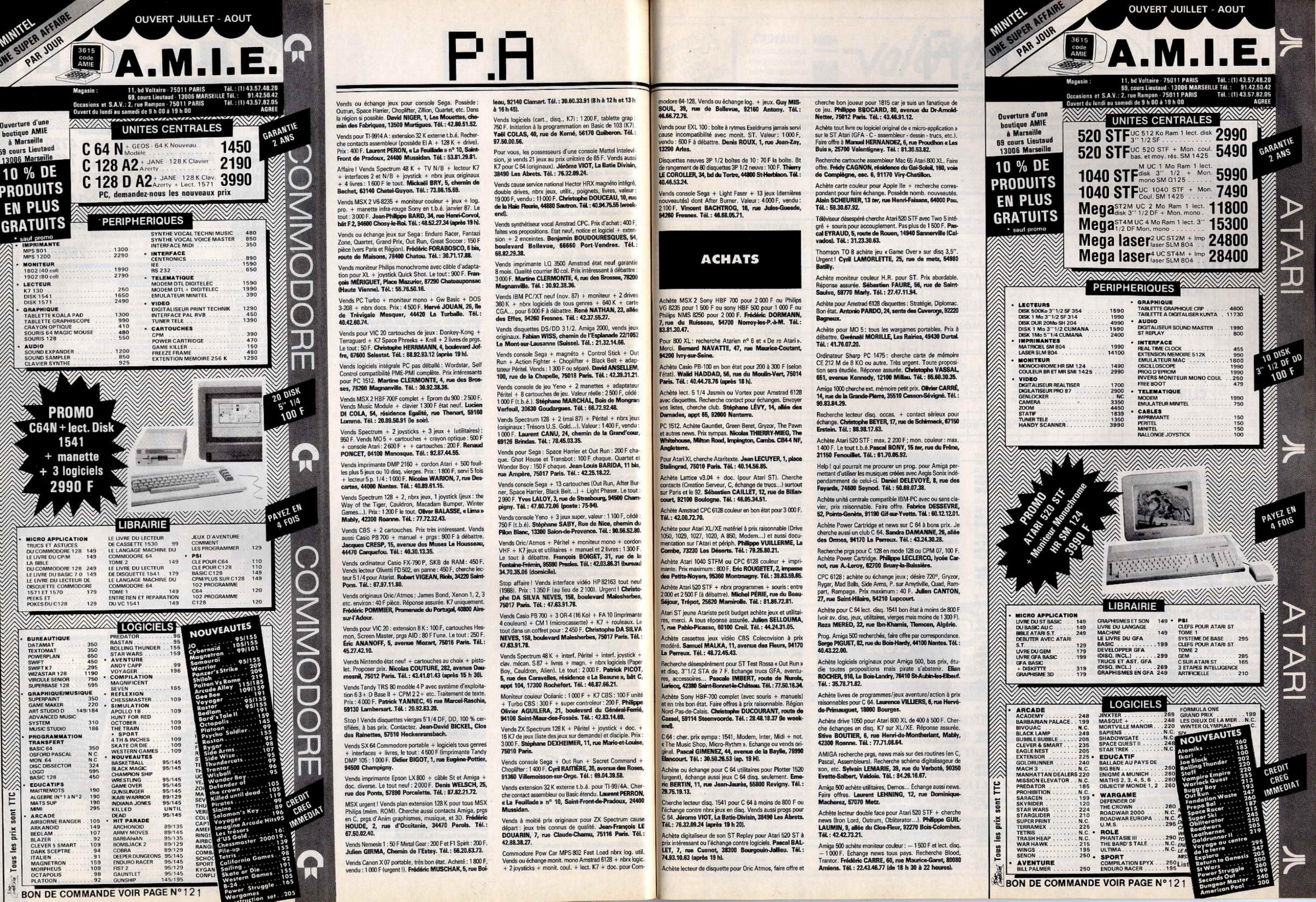
AMIGADOS MANUEL FRANCAIS AMIGADOS REFERENCE AMIGAWORLD AMIZING COMPUTING 39 ROMKERNAL LIBS 539

INTUITION 350
 AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK VOL 1 299
 HANDBOOK VOL 2 299
 CLÉS POUR AMIGA 195
 TRUCS & ACTUDES 199
 L'AMIGA 149
 L'AMIGA BASIC 249

TRUCS & ACTUDES (Disk) 120
 LIANGE MACHINE 199
 BIEN DEBUTER AVEC AMIGA 195
 L'AMIGA 149
 L'AMIGA BASIC 249

LOGICIELS

BUREAUTIQUE	PROFARMATION	AVE
MAXIPLAN 2099	KARATE KID 2 254	WAR 249
SUPERBASE 990	GOLDRUNNER 249	ARAZ 195
TEXTCRAFT 790	LEADERBOARD 349	KAMI 290
PAGE SETTER Fr 1690	TENTH FRAME NC	FAERY Capone 393
LASERSCRIPT 789	CHESSMATEY 2000 346	BORRO 780
DBMAN 1439	BASEBALL EA 407	KING QL 1184
PROFIT 1120	JET SIMULATOR II 409	TRIE BASIC 379
WORD PERFECT NC	SCENARY DISK 7 237	GRABBIT 299
CLIMATE 379	SCENARY DISK 11 237	CLIMATE 379
SUPERBASE PRO NC	SILENT SERVICE 249	CLIMATE 379
VIZAWRITE 1490		
PROFESSIONAL PAGE 3690		
ANIMATOR 950		
VIDEOSCAPE 3D 1549		
AEGIS SONIX 790		
AEGIS DRAW PL 1899		
DELUXE PAINT 2. 780		
DELUXE VIDEO 1.2 950		
DELUXE MUSIC 809		
INSTANT MUSIC 293		
MUSIC STUDIO 389		
STUDIO MAGIC 789		
SCULPT 3D 899		
BUTCHER 339		



MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR

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

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

UNITES CENTRALES

C 64 N + GEOS - 64 K Nouveau Modèle **1450**
C 128 A2 + JANE - 128 K Clavier Azerty **2190**
C 128 D A2 + JANE - 128 K Clav. Azerty + Lect. 1571 **3990**
PC, demandez-nous les nouveaux prix

PERIPHERIQUES

SYNTH VOCAL TECHNI MUSIC	480
SYNTH VOCAL VOICE MASTER	850
INTERFACE MIDI	350
INTERFACE CENTRONICS	890
IEE	1590
RS 232	650
TELEMATIQUE	
MODEM DTL DIGITELEC	1590
MODEM DTL + DIGITELEC	1990
EMULATEUR MINITEL	390
VIDEO	
DIGITALISER PRINT TECHNIK	1290
INTERFACE PAL RVB	450
TUNER TELE	1390
CARTOUCHES	
CPM	390
POWER CARTRIDGE	470
GAME KILLER	150
FREEZE FRAME	490
EXTENTION MEMOIRE 256 K	1290

PROMO
C64N + lect. Disk
1541
+ manette
+ 3 logiciels
2990 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION	149
TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 128	149
LE LIVRE DU CP/M	149
LE LIVRE DU COMMODORE 128	249
LE LIVRE DU BASIC 7.0	149
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE	179
1571 ET 1570	179
PEKES ET POKES DU C128	129

LOGICIELS

BUREAUTIQUE	350
DATAMAT	350
TEXTOMAT	650
POWERPLAN	450
SWIFT	295
SWIFT K7	1190
WICASTAR 128	795
VRIGUE SENIOR	595
SUPERBASE 128	595
GRAPHIQUE/MUSIQUE	
SUPERPAINT	350
GAME MAKER	220
ART STUDIO D	149/184
ADVANCED MUSIC	310
MUSIC STUDIO	186
PROGRAMMATION	
TRANSFERT	350
BASIC 64	N.C.
OSFOR PASCAL	N.C.
MON 64	N.C.
DISC DISSECTOR	324
LOGO	595
BASIC 28	450
EDUCATIFS	
MATHEMATICS	190
ALGERIE IN 1 AN 2	190
MATS SUP	295
MMI	295
ARCADE	
AIRBORNE RANGER	105
ARKANOID	149
BEDLAM	70
BLAZER	92
CLEVER & SMART	109
DARK SCEPTRE	94
ITALIAN	91
MAGNETRON	159
MORPHEUS	109
OCTAPOLIS	98
PACTAGON	92

NOUVEAUTES

JO Cybernoid	95/155
Magneton	105/155
Samourai	99/101
Warrior	95/155
Strike	209
Shloh	219
Arche Valley	115/185
Gee Bee	109/159
Bandit	95/155
Bedlam	191
Bard's Tale II	159
Octapolis	145
Psycho Soldier	99
Raston	95
Rygar	98
Side Arms	95
Side Arms 2	95
The Undercats	95
Trantor	95
UC Wisball	96
Wonder Boy	95
Zol the crown	105
MA Killed until dead	105
Prates	99
THU Slaine	99
VERI Solomon's Key	99
COLL Voyageur	196
AMPE Imagine	16:
RINGS Les trésors d'US Gold	139
RANG Chessmaster 2000/1	139
COMB Pile-up	139
THU Tetris	139
SCHOC California Games	92
SPORT Sailing	151
KYRG Skate or Die	191
Western Games	105
B-24	105
Power Struggle	165
Wargames	105
Initiation set	205

ACHATS

leau, 92140 Clamart. Tél.: 30.60.33.91 (8 h à 12 h et 13 h à 16 h 45).

Vends logiciels (cart., disq., K7): 1 200 F, tablette grap: 750 F. Initiation à la programmation en Basic de 103 (K7). Yaël COLAS, 40, rue de Kerné, 56170 Quiberon. Tél.: 97.50.00.56.

Pour vous, les possesseurs d'une console Mattel Intelevison, je vends 21 jeux au prix unitaire de 85 F. Vends aussi K7 pour C64 (originaux). Jérôme VIOT, La Batie Divisin, 38490 Las Abretes. Tél.: 76.32.09.24.

Affaire! Vends Spectrum 48 K + TV N/B + lecteur K7 + interfaces 2 et N/B + joystick + nrbx jeux originaux + 4 livres: 1 600 F le tout. Mickaël BRY, 5, chemin de Bechet, 63140 Chatel-Guyon. Tél.: 53.81.29.81.

Vends MSX 2 V6-8235 + moniteur couleur + jeux + log. pro. + manette infra-rouge Sony en t.b.é. janvier 87. Le tout: 3 000 F. Jean-Philippe BARD, 34, rue Henri-Corvol, bât F 2, 94600 Chosy-le-Roi. Tél.: 48.52.27.34 (après 19 h).

Vends ou échange jeux sur Sega: Enduro Racer, Fantazi Zone, Quartet, Grand Prix, Out Run, Great Soccer: 150 F pièce lvers Paris et Région. Frédéric FORABOSCO, 6 bis, route de Maisons, 78400 Chatou. Tél.: 30.71.17.88.

Vends MSX 2 V6-8235 + moniteur couleur + jeux + log. pro. + manette infra-rouge Sony en t.b.é. janvier 87. Le tout: 3 000 F. Jean-Philippe BARD, 34, rue Henri-Corvol, bât F 2, 94600 Chosy-le-Roi. Tél.: 48.52.27.34 (après 19 h).

Vends ou échange jeux sur Sega: Enduro Racer, Fantazi Zone, Quartet, Grand Prix, Out Run, Great Soccer: 150 F pièce lvers Paris et Région. Frédéric FORABOSCO, 6 bis, route de Maisons, 78400 Chatou. Tél.: 30.71.17.88.

Vends imprimante LQ 3500 Amstrad état neuf garantie 8 mois. Qualité courrier 80 col. Prix intéressant à débattre: 3 000 F. Marine CLERMONT, 4, rue des Brosses, 78200 Magnanville. Tél.: 30.92.38.36.

Vends IBM PC/XT neuf (nov. 87) + moniteur + 2 drives 360 K + nrbx logiciels de tous genres + 640 K + carte CGA... pour 6 000 F à débattre. René NATHAN, 23, allée des Effes, 94260 Fresnes. Tél.: 42.37.55.27.

Vends disquettes DS/DD 3 1/2. Amiga 2000, vends jeux originaux. Fabian WISS, chemin de l'Espérande 22/1062 Le Mont-sur-Lausanne (Suisse). Tél.: 21.32.14.66.

Vends console Sega + magnéto + Control Stick + adaptateur Pétrel. Vends 1 300 F ou séparé. David ANSELLEM, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél.: 42.39.31.21.

Vends console de jeu Yeno + 2 manettes + adaptateur Pétrel + 8 cartouches de jeu. Valeur réelle: 2 500 F, cédé: 1 000 F (t.b.é.). Stéphane MARCHAL, Bois de Mongran Verfeuil, 30630 Goudargues. Tél.: 66.72.92.48.

Vends Spectrum 128 + 2 (mai 87) + Pétrel + nrbx jeux (originaux: Trésors U.S. Gold...). Valeur: 1 400 F, vendu: 1 000 F. Laurent CANU, 2, chemin de la Grand'cour, 69126 Brindas. Tél.: 78.45.03.35.

Vends pour Sega: Space Harrier et Out Run: 200 F chaque. Ghot House et Transbot: 100 F chaque. Quartet et Wonder Boy: 150 F chaque. Jean-Louis BARIDA, 11 bis, rue Ampère, 75017 Paris. Tél.: 42.25.18.22.

Vends console Sega + 13 cartouches (Out Run, After Burner, Space Harrier, Black Belt...). et Light Phaser. Le tout: 2 900 F. Yves LALOY, 3, rue de Strasbourg, 94500 Champigny. Tél.: 47.60.72.06 (poste: 75-94).

Vends console Yeno + 3 jeux super, valeur: 1 100 F, cédé: 750 F (t.b.é.). Stéphane SABY, Rue de Nico, chemin du Pilon Blanc, 13300 Salon-de-Provence. Tél.: 90.56.52.80.

Vends Oric/Atmos + Pétrel + moniteur mono + cordon VHF + K7 jeux et utilitaires + manuel et 2 livres: 1 300 F. Le tout à débattre. François BOGET, 31, rue de la Fontaine-Frémin, 95580 Presles. Tél.: 42.03.86.31 (bureau) 34.70.35.05 (domicile).

Stop affaire! Vends interface vidéo HP 82163 tout neuf (1988). Prix: 1 350 F (au lieu de 2 100). Urgent! Christophe DA SILVA NEVES, 158, boulevard Malesherbes, 75017 Paris. Tél.: 47.63.91.78.

Vends Casio PB 700 + 3 OR-4 (16 K) + FA 10 (Imprimante 4 couleurs) + CM 1 (microcassette) + K7 + rouleaux. Le tout dans un coffret pour: 2 450 F. Christophe DA SILVA NEVES, 158, boulevard Malesherbes, 75017 Paris. Tél.: 47.63.91.78.

Vends Spectrum 48 K + interf. Pétrel + interf. joystick + clav. mécan. S87 + livres + magn. + nrbx logiciels (Paper Boy, Cauldron, Alien). Le tout: 2 000 F. Patrick PICOT, 5, rue des Caravelles, résidence «La Beaune», bât C, appt 104, 17300 Rochefort. Tél.: 46.87.66.21.

Moniteur couleur Oceanic: 1 000 F + K7 CBS: 100 F unité + Turbo CBS: 300 F + super contrôleur: 200 F. Philippe Olivier AGUILERA, 21, boulevard du Général-Ferré, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél.: 42.83.14.69.

Vends ZX Spectrum 128 K + Pétrel + joystick + doc. + 16 K7 de jeux (liste des jeux sur demande) et 2 disques. 3 000 F. Stéphane DEXHEIMER, 11, rue Marie-et-Louise, 75010 Paris.

Vends console Sega + Out Run + Secret Command + Chopfliter: 1 400 F. Cyril RAITIERE, 35, avenue des Roses, 91360 Villemaison-sur-Orge. Tél.: 69.04.39.58.

Vends extension 32 K externe t.b.é. pour TI-99/4A. Cherche contact assembleur ou Basic étendu. Laurent PERRON, «La Feuillade» n° 10, Saint-Front-de-Pradoux, 24400 Mussidan.

Vends à moitié prix originaux pour ZX Spectrum cause départ: jeux très connus de qualité. Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chamu, 75116 Paris. Tél.: 42.88.38.27.

Commodore Pow Car MPS 802 Fast Load nrbx log. util. Vends ou échange monit. coul. Amstrad 6128 + nrbx log. + 2 joysticks + monit. coul. + lect. K7 + doc. pour Com-

cherche bon joueur pour 1815 car je suis un fanatique de ce jeu. Philippe BBOCARD, 80, avenue du Dr-Arnold-Netter, 75012 Paris. Tél.: 43.46.91.12.

Achète tout livre ou logiciel original de «micro-application» sur le ST Atari (GFA - C - assemblé - dessin - trucs, etc.). Faire offre à Manuel HERNANDEZ, 6, rue Proudhon «Les Bus», 25700 Valentigney. Tél.: 81.30.53.82.

Recherche cartouche assembleur Mac 65 Atari 800 XL. Faire offre. Frédy CAGNON, résidence du Gal-Soleil, 160, voie de Compiègne, esc. 6, 91170 Viry-Châtillon.

Achète carte couleur pour Apple IIe + recherche correspondant pour faire échange. Possède nomb. nouveautés. Alain SCHEURER, 13 ter, rue Henri-Faisans, 64000 Pau. Tél.: 59.30.67.92.

Téléviseur désespéré cherche Atari 520 STF avec Two 5 intégré + souris pour accouplement. Pas plus de 1 500 F. Pascal EYRAUD, 5, route de Rouen, 14940 Sannerville (Calvados). Tél.: 31.23.30.63.

Thomson TO 8 achète jeu «Game Over» sur disq 3,5". Urgent! Cyril LAMORLETTE, 25, rue de metz, 54980 Batiilly.

Achète moniteur couleur H.R. pour ST. Prix abordable. Réponse assurée. Sébastien FAURE, 56, rue de Saint-Sauve, 59770 Marly. Tél.: 27.47.11.94.

Achète pour Amstrad 6128 disquettes: Stratégie, Diplomac. Bon état. Antonio PARDO, 24, sorts des Cuverges, 92220 Bagneux.

Achète pour MO 5: tous les wargames portables. Prix à débattre. Gwénaél MORILLE, Les Rainies, 49430 Durtal. Tél.: 41.76.07.20.

Ordinateur Sharp PC 1475: cherche carte de mémoire CE 212 M de 8 K0 ou autre. Très urgent. Toute proposition sera étudiée. Réponse assurée. Christophe VASSAL, 651, avenue Kennedy, 12100 Milbau. Tél.: 66.60.30.35.

Amiga 1000 cherche ext. mémoire petit prix. Olivier CARRÉ, 14, rue de la Grande-Pierre, 35510 Cesson-Sévigné. Tél.: 99.83.84.29.

Recherche lecteur disq. occas. + contact sérieux pour échange. Christophe BEYER, 17, rue de Schimbeck, 67150 Erstein. Tél.: 88.88.17.63.

Achète Atari 520 STF: max. 2 200 F; mon. couleur: max. 1 400 F. Le tout t.b.é. Pascal BONY, 15 ter, rue du Frêne, 31150 Fenouillet. Tél.: 61.70.05.92.

Help! qui pourrait me procurer un prog. pour Amiga permettant d'utiliser les musiques créées avec Aegis Sonic indépendamment de celui-ci. Daniel DELEVY, 8, rue des Fayards, 74600 Seynod. Tél.: 50.69.07.38.

Achète unité centrale compatible IBM-PC avec ou sans clavier, prix raisonnable. Faire offre. Fabrice DESSÈVRE, 52, Poinc-Genté, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél.: 60.12.12.01.

Achète Power Cartridge et news sur C 64 à bons prix. Je cherche aussi un club C 64. Sandra DAMANNE, 26, allée des Ormes, 94170 La Porreux. Tél.: 43.24.30.28.

Recherche prgs pour C 128 en mode 128 ou CPM 67, 100 F. Achète Power Cartridge. Philippe LECLERQ, Iyocé Carnot, rue A-Leroy, 62700 Bruay-la-Buissière.

CPC 6128: achète ou échange jeux; désire 720P, Gyzor, Rygar, Mad Balls, Side Arms, P. sur Amyville, Quad, Rampage. Prix maximum: 800 F. Eric ROUGET, 2, impasse des Pottis-Noyers, 95360 Montmagny. Tél.: 33.83.59.65.

Achète Atari 520 STF + nrbx programmes + souris: entre 2 000 et 2 500 F (à débattre). Michel PERIE, rue du Beau-Séjour, Tréport, 25620 Marinella. Tél.: 81.86.72.81.

Atari ST jeune Atari petit budget achète jeux et utilitaires. Sur place. A tous prix assurée. Julien SELLOUMA, 1, rue Pablo-Picasso, 60100 Creil. Tél.: 44.24.31.05.

Recherche cassettes jeux vidéo CBS Colecovision à prix modéré. Samuel MALKA, 11, avenue des Fleurs, 94170 La Porreux. Tél.: 48.72.45.43.

Recherche désespérément pour ST Test Rossa «Out Run» et disq. 3 1/2 ST de 7 F. Echange trucs GFA, aventures, accessoires... Pascal EMBERT, route de Nurois, Luricoq, 42380 Saint-Bonnet-le-Château. Tél.: 77.50.16.34.

Achète Sony HBF-700 complet (avec souris + manuels) et en très bon état. Faire offres à prix raisonnable. Région Nord-Pas-de-Calais. Christophe DUCOURANT, route de Cassel, 59114 Steenvoorde. Tél.: 28.48.18.37 (le week-end).

C 64: cher. prix sympa: 1541, Modem, Inter, Midi + not. «The Music Shop, Micro-Rythm». Echange ou vends orig. Pascal GIMENEZ, 44, avenue de la Baylle, 78990 Blancourt. Tél.: 30.50.26.53 (ap. 19 h).

Achète ou échange pour C 64 utilitaires pour Plotter 1520 (urgent), échange aussi jeux C 64 disq. seulement. Emme BERTHIN, 11, rue Jean-Jaures, 55800 Revigny. Tél.: 28.75.19.13.

Cherche lecteur disq. 1541 pour C 64 à moins de 800 F ou l'échange contre nrbx jeux en disq. Vends aussi prgs pour C 64. Jérôme VIOT, La Batie-Divisin, 38490 Les Abretes. Tél.: 76.32.09.24 (après 19 h 20).

Achète digitaliseur de son ST Replac pour Atari 520 ST à prix intéressant ou l'échange contre logiciels. Pascal BALLEY, 7, rue Cuenot, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél.: 74.93.10.83 (après 19 h).

Achète lecteur de disquette pour Oric Atmos, faire offre et

UNITES CENTRALES

520 STF UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3" 1/2 SF **2990**

520 STF UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425 **5490**

1040 STF M UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 + Mon. mono SM Q125 **5990**

1040 STF UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425 **7490**

Mega ST2M UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 DF + Mon. mono **11800**

Mega ST4M UC 4 Mo Ram 1 lect. 3" 1/2 DF Mon. mono **15300**

Mega laser 2 UC ST2M + Imp laser SLM 804 **24800**

Mega laser 4 UC ST4M + Imp laser SLM 804 **28400**

PERIPHERIQUES

LECTEURS			
DSK 500Ko 3" 1/2 SF 354	1590	TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4600
1 Mo 3" 1/2 SF 314	1990	TABLETTE A DIGITALISER KUNTA	11730
DSK DUR 20Mo SH 204	4990	AUDIO	
DISK 1 Mo 3" 1/2 CUMANA	1990	DIGITALISER SOUND MASTER	1990
DSK 1 Mo 5" 1/4 CUMANA	2490	ST REPLAY	800
IMPRIMANTES		INTERFACE	
MATROEL SM 804	1990	REAL TIME CLOCK	455
LASER SLM 804	14100	EXTENSION MEMOIRE 512K	990
MONITEUR		EMULATEUR MAC	1800
MONOCHROME HR SM 124	1490	OSCILSCOPE	1990
COULEUR BR ET MR SMI 1425	2990	PROG D'EPOCH	1990
VIDEO		INVERS MONITEUR MONO COUL	250
DIGITALISER REALTISER	1700	FREE BOOT	479
DGLTALISER PRO 87	2900	TELEMATIQUE	
GENLOCKER	NC	MODEM	1990
CAMERA	3350	EMULATEUR MINITEL	790
ZOOM	4450	CABLES	
STATIF	1839	IMPRIMANTE	150
TUNER TELE	1350	MINITEL	150
HANDY SCANNER	3990	RALLONGE JOYSTICK	100

PROMO
ATARI 520 STF
+ Moniteur Monochrome
HR SLM 124
3990 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION	149	GRAPHISMES ET SON	149	PSI	149
LIVRE DU ST BASIC	149	LE LIVRE DU LANGAGE	149	CLEFS POUR ATARI ST	295
LE LIVRE DU BASIC A C	149	MACHINE	149	SYSTEME DE BASE	295
BIBLE ATARI S.T.	249	LE LIVRE DU GFA	199	CLEFS POUR ATARI ST	295
DEBUTER AVEC ATARI S.T.	129	BASIC	199	TOME 2	295
LIVRE DU GEM	179	DEVELOPPER GFA	299	CEM ATARI ST	165
LIVRE GFA BASIC	199	(DISQ. INCL.)	299	3 ETAPES INTELLIGENCE	210
GFA BASIC	319	TRUCS ET AST. GFA	269	ARTIFICIELLE	210
+ DISKETTE	319	(DISQ. INCL.)	269		
GRAPHISME 3D	179	GRAPHISMES EN GFA	249		

LOGICIELS

ARCADE	248	JINXTER	269	FORMULA ONE	199
ACADEMY	248	MASQUE	248	GRAND PRIX	199
BARBARIAN PALACE	199	MORTVILLE MANOIR	220	LES DIEUX DE LA MER	N.C.
BIVOUAC	N.C.	WINTER OLYMPIAD	N.C.	WINTER OLYMPIAD	N.C.
BLACK LAMP	249	SAPIENS	N.C.	WINTER OLYMPIAD	N.C.
BUBBLE BUBBLE	205	SHADOWQUEST	N.C.		
CLEVER & SMART	235	SPACE QUEST II	248		
EAGLE NEST	205	STAR TREK	N.C.		
EXTENSION	225	EDUCATIF			
GOLDRUNNER	240	BALLADE AU PAYS DE	260		
MACH 3	N.C.	BIG BEN	260		
MANHATTAN DEALERS	220	ENIGME A MUNICH	260		
MISSION ELEVATOR	N.C.	MATHS 2, 3, 4, 5, 6	260		
PREDATOR	185	OBJECTIF MONDIEU 1, 2	260		
PROHIBITION	N.C.	WARGAME			
SARGEN	190	DEFENDER OF			
SKYRIDER	210	THE CROWN	260		
STAR WARS	224	ROADWAR 2000	N.C.		
STARGLIDER	210	ROADWAR EUROPA	N.C.		
SUPER PRINT	N.C.	U.S.M.S.	295		
TERRAMEX	225	ROLE			
TETRIS	N.C.	PHANTASIE III	290		
TRASH HEAP	N.C.	THE BARD'S TALE	N.C.		
WAR HAWK	215	ULTIMA	N.C.		
WINGS	195	SENON	250		
WINGS	195	SPORT			
WINGS	195	COMPILATION EPYX	250		
WINGS	195	ENDURO RACER	195		

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 121

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 121

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 espace, 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. : _____

Achète news pour Amiga 500 pas trop cher + recherche contact pour échanges. Demander Laurent au 27.76.04.93 (après 19 heures).

Je suis acheteur de cartouches du Vidéopac J 51 ou JET 27 jeux avec notice et boîte, à des prix intéressants. Faire offre. Frédéric. Tél. : 39.51.45.74 (après 18 heures, tous les jours sauf week-end).

Achète à prix raisonnable lecteur disq. externe pour Apple 2 C (si possible 720 K). Recherche également softs récents. Vincent DEMAURE, 23, rue Chaigneau, 56100 Lorient. Tél. : 97.64.20.81 (après 19 h).

Achète Amiga 1000 pal + moniteur : 6000 F. A débattre + drive externe + imprimante. Dominique GUILLOT, 8, rue Diderot, 42300 Roanne. Tél. : 77.68.37.76.

Cherche imprimante couleur Okimate 20 + câble pour Amiga en bon état. Prix maximum : 1400 F (Paris ou en banlieue). Seng BANNAVONG, 1, allée La Pérouse, 93270 Sevran. Tél. : 43.85.45.48.

Cherche Apple IIc plus moniteur pour moins de 3000 F si possible, en bon état, avec accessoires. Pascal PIEL, villa Djaramour, 2, place Vert-Bisson-Miramar, 06590 Théoule-sur-Mer. Tél. : 93.75.41.77.

Recherche moniteur noir et blanc Atari SM 124 ou SM 125 pour Atari 520 STF. Ludovic BEVAND, 22, rue des Brandons-Fublaines, 77470 Trilport. Tél. : 64.34.44.26.

Recherche programmeur sur Amiga en C, Lang assembleur ainsi que pour des échanges de nouveautés. Recherche plan digitaliseur de son, image. Sylvain LEMARIE, 39, rue du Verbote, Évette-Salbert, 90300 Valdoie. Tél. : 84.26.16.67.

Achète Atari ST ou STF, Amiga 500 ou autre pour 1500 F (b.é.), si possible entre (85-88). Stéphane GRIFFATON, 10, rue des Clos, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30.94.68.93.

Je suis chercheur des numéros 1, 3, 4 et 6 de la revue Micro-tom. Frédéric GUIMARD, 15, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.45.74 (après 18 heures sauf samedi et dimanche).

Achète ou échange contre softs « Trucs et astuces du C128 » ou / et un émulateur minitel (pour C64/128). A prix raisonnable et bon état. Michel, 69 Lyons. Tél. : 78.36.78.81.

Cherche plan Hard console CBS Coloco. Achète PC 11 500 ou HP 41 C : 500 F. Filinto ROLA, 40, clos de la Fontaine, 25750 Aibre.

Achète TO7-70 avec ou sans lect. K7 avec ou sans ext. 64 K. Prix intéressant et bon état de fonctionnement. Jacques BERNAT, 1, rue Bailly, 17000 La Rochelle. Tél. : 48.44.60.35.

Achète CBS, ordi., Adam, lect. disq., lect. K7, monit., imprimante. Nbx livres, nbx logiciels. Prix maxi étudiant : 2000 F. Raymond SANGAY, 6, rue Despièdes, Marseille. Tél. : 91.64.38.11.

Achète tous livres ST sur programmation, basic, logo, assembleur, Gem, bidouilles, astuces, pokés, routine ou tout autre sujet ! Région parisienne. Tél. : 48.66.37.32 (après 19 heures).

Cherche Amstrad CPC 6128 couleur ou monochrome, de préférence avec jeux : 2000 F. Pascal DELIOT, 7, rue des Vignes, 91410 Dourdan. Tél. : 64.59.81.04.

Achète Oric. Telestrat pour débiter serveur minitel. Sébastien TURAY, route du Téléphérique, 74120 Mégève. Tél. : 50.93.03.80 (après 19 heures).

Achète, échange ou vends tout logiciel pour MSX 1 et MSX 2. Jean-Claude VANPEKERKOF, 306, avenue de Dunkerque, 59130 Cambesart. Tél. : 20.09.73.24.

Cherche jeux sur disq. uniquement sur C 64. Prix abordables. Jean-Paul SAHINOGLU, 46 bis, rue Saint-Just, Arnouville-les-Gonesses. Tél. : 39.87.30.79 (après 18 h 30).

Achète Atari 520 STF avec si possible logiciels en t.b.é. : 1500 F ou Amiga 500 : 2000 F. Sébastien GOGNALONS, route des Mayans, quartier Massé, 83300 Le Luc. Tél. : 93.60.77.22.

Achat programmes pour console Sega. Envoyer liste et prix. Michel ROLLAND-MICHEL, 37, rue Anatole-France, Louverne, 53210 Argenteur.

Achète pour Amiga 500 extension mémoire 512 Ko, interface midi. Échange news. Lionel VANNELLI, 19, square Michellet, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.10.45.

Ch. unité centrale Atari 520 ST ou STF. Jacques LEPAGE, 44, rue de la Sucrerie, 62175 Boiry-Sainte-Rictrude. Tél. : 21.55.19.21.

Achète épave d'imprimante pour récupération. Achète aussi ZX 81 avec interface d'entrées-sorties. Stéphane RADIN, Le Bois Colin, 85690 Notre-Dame-de-Monts. Tél. : 51.58.88.23.

Achète cassettes jeu Atari 2600 S vidéo computer system autre Dig Dug et Jungle Hunt. Faire offre. Danielle VIL-LALONGA, 339, chemin Thomas-Garbies, 06160 La Gaude. Tél. : 93.24.47.36.

Achète imprimante Citizen 120 D. Faire offre. Vends Oric, Atmos 48 K + magnéto + jeux + prises + livres : 1500 F. Nicolas PELERIN, Brézins, 38590 St-Etienne-de-St-Geoirs. Tél. : 76.85.42.01.

Achète moniteur couleur ou télévision couleur : prise péritel. Prix raisonnables entre 500 F et 1500 F. Luc AMAGAT,

1, rue de l'Océan, 64200 Biarritz. Tél. : 59.23.65.56.

Achète Atari 130 XE + moni. + 2 man + lect. K7 + jeux. Le tout t.b.é. A moins de 3000 F. Olivier GASNAULT, École Charles-de-Foucauld, 115, bd Moulay-Idriss, Casablanca 02 Maroc.

Achète pour Atari ST : Hard Copier et un programme pour sélectionner le lecteur de Boot. Achète aussi disq. vierges 3,5 pour 5 F pièce. Olivier MONMAGNON, 12 bis, rue de Chambrourcy, 78300 Poissy.

Achète originaux disq. C 64 type jeux de rôles, simulations, trait. texte, sports, etc. sauf Arcade. Laurent SZWARC, St-Crespin, 78220 Gournay-en-Bray. Tél. : 35.90.16.18 (après 20 heures).

Achète Apple II C + moniteur + autres accessoires : pour moins de 3000 F si possible. Merci ! Pascal PIEL, villa Djaramour, 2, place Vert-Bisson-Miramar, 06590 Théoule-sur-Mer. Tél. : 93.75.41.77.

CLUBS

Le club Rungamme pour Thomson et CPC 464 vous propose 25 services. Demandez une doc. contre 1 timbre. Club RUNGAMME, 45 bis, rue Jean-Jaurès, 70200 Lure.

Le club Rungamme pour Thomson et CPC 464 vous propose 25 services dont un journal mensuel. Doc. gratuite contre 1 timbre. Club RUNGAMME, 45 bis, rue Jean-Jaurès, 70200 Lure.

Stop ! Si vous avez un C 64 venez rejoindre un club aux super-News (Gryzor...) contact Swap (C 64 CG). Tanguen ADAM, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 49.11.11.40.

ZX 81 isolé : le club Micro-Sinclair est fait pour vous. Échanges de logiciels. Journal de liaison trimestriel. Didier POUS, 19, rue de Tenic, 40140 Soustons.

Club Tifuti : C 64/128 sur DK par correspondance. Parution DK : journal mensuel. Échange, concours, SOS., PA., hit, cours, trucs, listings. Joindre enveloppe timbrée S.V.P. Laurence GOASDOUÉ, Club TIFUTI, villa Santa-Monica, 13122, Ventabren. Tél. : 42.28.81.08.

Enfin un club national pour le ST ! 12 lettres par mois (infos et annonces). Renseignements contre 3 timbres. T. VIDAL BZ, résidence Beau Soleil, 39, rue, F. Poulenc, 17300 Rochefort.

Création d'un club « crisoft » sur Oric-Atmos, possibilités d'échanges. Pour toutes demandes d'inscriptions, écrire à l'adresse indiquée. Stéphane CANALS, 4, allée des Parvenches, 36130 Brassieux-Deols.

Atari 8 bits : le XL est vivant et Softbusters aussi. Depuis 1984 Softbusters est l'un des plus grands clubs sur 8 bits. Si vous avez un XL... Olivier MEYER, 1, rue de la Libération, 77430 Champagne/Seine. Tél. : 64.23.35.34.

Computer club-programmes pour PC compatible, aide au dos en français : 50 F. Aide à la programmation en Turbo Pascal : 50 F. Association 1901. Jean MIGINIAC, 55, rue de la République, 30900 Nîmes.

Recherche possesseurs de consoles Sega, région de Rennes, pour échanges de logiciels. Yves COURTEL, 65, rue Paul Foval, 35000 Rennes. Tél. : 99.32.12.06.

Club S.I.D.C. faites partie de ce groupe sur C 64/128. Il possède plein de News (Crazy Cars, Dieux de la mer). Il vend ou échange les news, etc. Michel GALLIKER, case postale 31, 1211 Genève 28 Suisse. Tél. : 022.97.04.51.

Club C 64/128 vous procure toutes les nouveautés des logiciels. Laurent LEHNING, 12, rue Dominique Macheriez, 37070 Metz.

Club C 64 en Bourgogne ! Échanges ventes (News : Platoon, Apollon 18, Super Hang On, etc.). Stéphane BOUCLIER, Moulin d'Artus Beaubery, 71220 Saint-Bonnet-de-Joux. Tél. : 85.24.82.87.

Stop ! Les dernières news pour votre C 64 chéri (K7 et disq.) nous les avons. Alors contactez-nous vite (merci). Également recherche contact C 64 CG ! Adam TANGUN, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 49.11.11.40.

Le club Amstrad est né. Cherche adhérents. Pour tous renseignements veuillez écrire à l'adresse ci-dessous et joindre un timbre. Laurent DUPLAN, 220, allée des coucoucs, domaine du Cap Sicie, 83500 La Seyne.

Reproduction de vos écrans Amiga sur imprimante couleur : Demi A4 : 10 F, format A4 : 15 F. J.-L. VIDAL, BP 45, 34001 Montpellier. Tél. : 67.47.11.84.

PROMOTION SUR LES DISCS VOTRE COMMANDE + 1

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



valermike
206, Rue LAFAYETTE - 75010 PARIS - ☎ 48.03.33.11
avec Canon VICTOR Tacticon
Un professionnel au service du particulier...

GAGNEZ DU TEMPS ! Allo Sylvie...
NUMERO VERT
05-04-28-88
24h / 24h

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS □
Rue _____ N° _____
Tél. _____
Code Postal _____ Ville _____
Précisez votre ordinateur de jeux : ATARI □ COMMODORE □ AMSTRAD □
ARTICLE Précisez : K7 □ Disq □
QUANTITÉ _____ PRIX UNITAIRE _____
MONTANT TTC _____
TRANSPORT _____ TOTAL TTC _____
Signature _____

POSSIBILITÉ DE PAIEMENT EN 4 MENSUALITÉS

AMSTRAD	UNITÉS CENTRALES	PÉRIPHÉRIQUES	CONSOMMABLES	LOGICIELS
	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	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	DISQ 3" unité 16.90 F HOUSSE CLAVIER 70.00 F HOUSSE MONITEUR 90.00 F HOU/CLA + MON = HOU/IMPGRATUITE 190.00 F PAPIER LISTING PACK 2000 FEUIL 40.00 F MANETTE DE JEU QS II 150.00 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	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	LECTEURS	CONSOMMABLES	LOGICIELS
	C 64N + GEOS 1450.00 F C 64N PACK 1990.00 F C 128 D + JANE 3990.00 F AMIGA 500 4725.00 F AMIGA 500 + MONITEUR 1084 7490.00 F	LECTEUR K7 1530 250.00 F LECTEUR DISQ 1541 1650.00 F LECTEUR DISQ 1571 2550.00 F	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	OUT RUN 179.00 F ARCADE ACTION 199.00 F TEST DRIVE 189.00 F APOLLO 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	LIBRAIRIE	CONSOMMABLES	LOGICIELS
	S20 STF 2990.00 F S20 STF + MONITEUR SM 1425 5490.00 F 1040 STF + MONITEUR SM 125 5990.00 F 1040 STF, MONITEUR SM 1425 7990.00 F	LE LIVRE DU GFA BASIC 199.00 F LIVRE DU GFA BASIC + DISQ 319.00 F LA BIBLE ATARI ST 199.00 F BIEN DÉBUTER SUR ATARI ST 129.00 F	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 CABLE MINITEL 149.00 F INVER. MONIT. MONO/COUL 250.00 F MANETTE DE JEU QS II 60.00 F MANETTE DE JEU PRO 5000 150.00 F MAN. DE JEU QS TURBO 135.00 F HOUSSE MONITEUR 90.00 F	DUNGEON MASTER 229.00 F OBLITERATOR 279.00 F BUGGY BOY 219.00 F OUT RUN 199.00 F TEST DRIVE 249.00 F ARCHÉ 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
Commodore	MONITEURS	PÉRIPHÉRIQUES	LIBRAIRIE	CONSOMMABLES
	1802 COUL AS (40 COL) 2090.00 F 1064 COUL HR 2950.00 F	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 SYNTHÉTISEUR VOCAL 540.00 F	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	
ATARI	MONITEURS	PÉRIPHÉRIQUES	CONSOMMABLES	LOGICIELS
	MONOCHROME HR SM 124 1490.00 F	OKIMATE 20 2490.00 F		

PROMOTION: Imprimante Citizen 120 D (cordon + interface): 2200 F

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

ECHANGES
Modem ou soft sur Amiga 2000. Accepte débutant pour expliquer pour les nouv. Amigaciens. Camille SOLTANE, 37, rue Pierre-Brossolette, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.93.97.
Echange programmes pour Amiga 500. David GHESQUIERE, 21, rue Neuve, 59560 Comines.
Echange ou vends jeux sur disquettes pour C 64. Vends 180 K7 originaux pour 2000 F le tout. Le week-end et mercredi de 9 h à 20 h et les autres jours à partir de 17 h 30. Pour Paris uniquement demander Titit. Tél. : 42.38.03.55.
Echange news sur C 64/128. Recherche contacts européens et français et toutes demos musicales (rock ou autres). Laurent BOUSQUET, 7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 St-Mandé. Tél. : 43.74.23.66 (entre 17 h 30 et 19 h).
Echange pour Amiga 500, logiciel et utilitaires. Stéphane FITOUSSI, 13, rue de la Fontaine-Bridet, 77280 Othis. Tél. : 60.03.01.70.

Club Amiga-C 64 cherche contacts. Conditions d'échange exceptionnelles, trucs, astuces. Réponse assurée même aux débutants. Dany LANG, 10 bis, rue des Jardiniers, 67170 Brumath. Tél. : 88.51.07.68.
Ouverture club C 64 (disquettes et cassettes) et CPC 464 (cassettes uniquement) à des prix plus que déments. Gabriel SOUBIES, Canteluzette Escassefort, 47350 Seyches. Tél. : 53.20.11.17.
Le super Serveur-Club c'est big-bang tous les week-ends de 13 à 19 h. Messageries, Téléchargement, vos dessins, annuaire serveurs. Denis DUBOIS, 6, rue de Cronstadt, 75015 Paris. Tél. : 45.33.28.43.
Amiga ! Nouveau club ouvre ses portes, possesseurs et futurs possesseurs d'Amiga, français ou étrangers, contactez-nous. Correspondance seul. Club Aimez-vous (demandez JPI), 6, rue des Châtaigniers, 92500 Rueil-Malmaisons. Tél. : 47.51.45.55.
Possède Modem Telsat 440 V 21 cherche contact sur

Echange nbrx jeux sur Amstrad 6128. Recherche news, réponse assurée. François ALLETRUX, 39, avenue Pierre-Curie, 78210 St-Cyr-l'École.
S.O.S. Aventure-Muguettes Apple II, impossible jouer Level 36 dans Load Champion. Merci à celui qui me donnera la fin du mystère. Gisèle ROLLAND-DIETRICH, Chabonne-Avalles-en-Châtelleraut, 96530 Naintra. Tél. : 49.93.61.00.
Amiga 500 ! Recherche et échange news ! Envoyer vos listes à Thierry ALBAREDA, 10, rue Gal-de-Gaulle, 34450 Vias.
Nouveau Atariste cherche contact sur région Alsace. Réponse assurée. Denis DERRENDINGER, 15, rue de Paris, 67230 Benfeld.
Echange logiciels pour 520 ST Atari. Possède nouveautés (Crazy-Cars, Crash Garrett, Enduro-Racer, Bob Morane, Star Track, Bivouac, Test Drive, etc.). Franck GRISONI, 7, rue Georges-Brassens, 95450 La Villeneuve-St-Martin.

PAYEZ VOTRE MICRO — 50% du PRIX NEUF

LE SPECIALISTE DE L'OCCASION ET DU NEUF

OCCASION.

matériels, périphériques ACCESSOIRES :

- AMSTRAD
- ATARI
- COMMODORE
- APPLE, THOMSON
- SINCLAIR, ORIC
- MSX etc
- COMPATIBLE PC

SAV 3 MOIS GRATUITS + 2000 logiciels à 50% du Prix neuf TOUTES MARQUES !

TEL. 43.21.51.00

REPRISE IMMEDIATE DE VOTRE MICRO CONTRE UN BON D'ACHAT DE SA VALEUR VALABLE 1 AN

TEL. 43.21.67.71

NEUF

EN DEMONSTRATION PERMANENTE

La gamme familiale et professionnelle

ATTARI - AMSTRAD - COMMODORE

Reprise de votre micro même en panne

700 F

Pour l'achat d'un

- AMIGA 500 COULEUR ou d'un
- 1040 STF COULEUR

PAIEMENT : CREDIT GRATUIT 3 MOIS

Cetelem, Carte bleue, Carte aureo

P.A

Achète ou échange tout jeu sur Commodore 64, en particulier les wargames, aventures, simulations... Achète lecteur disq. 1541. Adresser offres. Jean-Noël LIENHART, 14, rue Haute-Montée, 67190 Mutzig.

Echange news sur disquette et utilitaires. Réponse assurée pour tout échanges et autres sur Commodore 64. Davy/Ralf GROSSOT/MAILLET, 1, route de Beaumont, 77157 Ormesson. Tél.: 64.23.18.72.

Amiga: cherche échanges sympas de pros, jeux, utilitaires, trucs et astuces. Possède aussi un 64 avec nbx prog. Thomas LANDSPURG, 9, rue Baldung-Grien, 67000 Strasbourg.

Echange news C 64, disq.: The Train, Rastan, I-Ball 2, WWF, Mach, Phantasie 3, Traz, To be on the Top, Slaine, B. M., Jackal, etc. Envoyer liste. Jean-Pierre CHASSARD, Bucy-les-Traves, 70380 Soisy-sur-Saône.

C 64 échange nbx jeux uniquement sur disq. Réponse assurée. Pascal NATALI, avenue Guillaume-Fichet, 74130 Bonneville. Tél.: 50.97.07.00.

Vends ou échange jeux pour 800 XL en disq. Recherche imprimante (Pirates, Bop'n Wrestle, Arkanoïd, Leader Board, Madonna, Indiana Jones). Réponse assurée. Franck FLAMBART, 1, rue de la Mouchette, 50180 Agneux. Tél.: 33.57.78.63.

Echange programmes Amiga 500 sur toutes régions, tous pays. Recherche contact sérieux. Possède news. Laurent WALLERICH, 7, rue du Moulin, 57110 Elzange. Tél.: 82.55.02.03.

K7 à échanger (vendre, achat) pour votre C 64/128. J'ai en originaux des super jeux. Je cherche surtout: Airborne R, Fire Power et d'autres. David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél.: 77.33.05.98.

Vends ou échange jeux sur C 64. Possède nbx news (Test Drive, Bubble, Skate or Die, IK +) ordinateur gourmand, faire vite. Réponses assurées. David GREVEN, 13, rue de Douaumont, 57380 Annerville. Tél.: 87.71.13.20.

Cherche contacts sur toute la Bretagne pour échanger jeux sur CBM 64. Nbx news (Test Drive, Bubble Bobble). Réponse assurée. Laurent FERRELLI, 7, rue de Bel-air, 22440 Ploufragan. Tél.: 96.94.53.55.

Recherche correspondant sur Amiga. Possède quelques news. Florent DUSOUILLEZ, 48, rue de la Moulette, 39300 Champagnole. Tél.: 84.52.19.29 (9 h à 18 h).

Echange jeux pour Amiga ou donne magnéto pour Commodore contre jeux pour Amiga ou vends magnéto pour Commodore. Didier JACOB, 2 B, impasse de Longueville, 57490 Carling. Tél.: 87.93.35.09.

Pour C 64 sur disq. only. Echange news, je possède Super Mario Bros, Madballs, 720° II, Rampage, Bangkok Knight, WWF Wrestling, Star Wars, etc. Jean-Luc SEVILLA, 3, place de Gaulle, 06000 Nice. Tél.: 93.84.09.73.

Amiga 500 cherche contacts sérieux pour échanges. Olivier GOUBINAT, SP 69647, 75998 Paris. Tél.: 19.97.22.16.71.87.

Echange ou vends jeux sur C 64 disq., possède Defender, Out Run, Barbarian, Test Drive, Legacy, Pirate of the Barbary Coast, Pegasus, Pawn... Grégory NICOLAS, 7, rue Jacques-Cartier, 80090 Amiens. Tél.: 22.53.87.56.

Echange news sur Apple, envoyer liste. N. VANACKERE, 29, rue Henri-Monnier, 75009 Paris.

Cherche pros: Tour de Force, Test Drive, The Train, Crazy Car et de l'artiste pour C 64. Possibilité d'achat ou échanges. Cyril ADAM, quartier Barvelles-Chiousclat, 26270 Lorient. Tél.: 75.63.00.86 (après 18 h).

Echange jeux TO 3*5. Possède Arkanoïd, MGT, Sorcery, Bivouac, Avenger, Blue War 2, James Debug 1-2, Vol Solo, Vampire, Sortilèges, Saphir, F.B.I., etc. Bruno TRUTON, 21, rue de Toulon, 94140 Alfortville. Tél.: 48.93.67.86.

Vends ou échange jeux sur C 64 K7 originaux: (Rygar, Last Ninja, Rambo, Slap Fight, Dragon's Lair, etc.). Recherche (Bob Winner, Rastan, etc.). Frédéric MAZZINI, 36, Bd Anatole-France, 93300 Aubervilliers. Tél.: 43.52.04.39.

Cherche contact sur Amiga 500 pour échanger jeux, utilitaires. Contact sympa de préférence. Frédéric CARRE, 60, rue Maurice-Garet, 80080 Amiens.

Echange jeux (news et anciens) pour CBM 64 disq. et K7. Envoyez vos listes, réponse assurée. Cherche tous contacts France et étranger. Sylvain DHEILLY, 34, rue Miramont, 80090 Amiens. Tél.: 22.46.57.48.

Vends et échange nbx logiciels pour 520 ST. Prix intéressant. Franck BENICHO, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél.: 48.86.12.91.

Echange jeux pour Atari STF possédant nombreuses nouveautés. Renaud FERICELLI, 3, rue de la Résistance, 30660 Gallargues. Tél.: 66.35.21.09.

Echange nombreux news pour C 64 sur K7 only, Out Run, Rygar, Jet-Boys, 720° I, II... Envoyer liste. Réponse assurée. Pascal DELEAU, 74, allée des Guerlottes-les-Escardines, 62215 Oye-Plage. Tél.: 21.35.87.02.

Amiga 500 échange ou vends nbx jeux disq news. Envoyez vos listes même débutant. Recherche disq. 3*1/2 à moins de 9 F. Réponse assurée. Sylvain FAVIER, 9, avenue Jules-Ferry, 42400 Saint-Chamond.

Echange ou vends jeux sur Amiga. Possède beaucoup de news dont (Out Run, Goldrunner 2, Army Moves, Iron Horse, Star Trek, Izngoud, etc.). Thierry BINGOL, 8, rue Grange-Lévrier, 1220 Les Avanchets, Suisse. Tél.: 022.97.02.45.

Echange nbx softs sur Amiga. Ecrire à: Yves ANTOMAR-CHI, 30, avenue du Roucas, 31490 Leguevin. Tél.: 61.86.54.57.

Echange jeux et utilitaires sur C 64 sur disq. uniquement. Possède pas mal de news. Chee-Hong CHOW, 2, rue du Bois de la Grange, 77185 Lognes. Tél.: 60.05.01.40.

Vends ou échange K7 sur Thomson: 5400 Winner, Prohibition, Bivouac, Dieux du stade, Sorcery: 100 F l'un ou 40 F les 5. Erwan NOC, 19, rue Brizeux, 56250 Port-Louis. Tél.: 97.82.12.39.

Vends revues hebdomadique (prog. Amstrad surtout). Vends CPC, recherche contacts, surtout des news sur Amstrad. Envoyez vos listes à Stéphane LEVY, 14, allée des Dames, apt 65, 92000 Nanterre. Tél.: 45.21.27.89.

C 64, cherche contacts pour échange sérieux en France et à l'étranger. Réponse assurée (disquettes uniquement). Jean-Paul BERTHE, 110, rue Roger-Salengro, 62760 Loos-en-Gohelle. Tél.: 21.78.29.27.

Amiga, recherche contact pour échanges divers. Philippe GUILLOT, 8, rue Diderot, 42300 Roanne. Tél.: 77.88.37.76.

Recherche contacts sur PCW Amstrad. Pascal DUC, 3, rue Nicéphore-Niepce, 38200 Vienne.

Echange ou vends sur TO 8-TO 9+ sur disq. ou K7. Vends jeux sur MO 5, TO 7/70 sur K7 (Aigle d'Or, Beach-Head, etc.) à prix bas. Ludovic MORIN, 2, place Pierrefitto-sur-Seine. Tél.: 48.21.36.64.

Echange ou vends plus de 150 hebdomadiques. Thierry MACAIGNE, B.P. 20, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél.: 43.30.65.63.

Echanges sérieux de jeux pour C 64, K7 uniquement, recherche la liste S.V.P. Matthieu SCHWARTZ, 77, rue du Château-Wanger, 67520 Marlenheim. Tél.: 88.87.51.89.

Amiga 500, cherche contact pour échange de logiciels et cherche lecteur de disq. 3 1/2 Pascal. Jean-Paul DEVULDER, 11, rue Ernest-Renan, 93200 Saint-Denis. Tél.: 42.43.88.30.

520 STF (DF), recherche contacts durables pour échanges de softs, possède nouveautés. Envoyez liste. Pascal BONNAU, 44, square de Chatilly, 95380 Louvres.

C 64 cherche contacts sérieux pour échange logiciels et utilitaires dans région parisienne. Didier FLICHER, 6, rue Gautier, 92400 Courbevoie. Tél.: 43.33.67.22.

Thomson TO 9, échange Mission en rafales et Spindizzy contre Fus Stricke Eagle et 1815. Merci d'avance! Disq. 9,5 p. Ludovic BREDIER, 20, rue Linné, 78500 Sartrouville. Tél.: 39.15.33.01.

C 64, K7 possède: Outrun, Rastan, Gzyror, Basil, 720°, Bobsleigh, H. Day 2, Rigor, Bravestarr. Envoyez listes. Cherche news (Creazy Cars). Sébastien LAUGEL, 17, rue du Rossignol, 68170 Rixheim. Tél.: 89.44.57.49 (après 18 h).

Echange jeux C 64 disq. (Combat School, Renegade, Guild of Thieves, Int. Karaté +, Last Ninja...), Envoyez listes. Réponse assurée. Arnaud PESTANTTE, 9, rue Saint-Eupéry, 59990 Sebourg.

nouveautés), recherche Hard copieur, cartouches. Achète disq. 3*5 SF vierges. Loïc LE TESSON, 18 bis, rue Poissonnière, 56100 Lorient.

Echange Hy Hero sur console Sega contre Super Tennis de préférence ou autres (sauf Transboot que je possède). Nicolas LUCCIARDI, 51, avenue Victor-Bosch, 84300 Cavillon. Tél.: 90.71.34.74.

CPC 6128, échange logiciels (durable) + trucs, idées. Je possède env. 50 softs divers (30 Grand Prix, Ikari Warriors, 1942, Multiplan... etc.). Anthony BIONDA, Chemin de Haute Perche, 49320 Saint-Melaine-sur-Aubance. Tél.: 41.57.72.75.

Cherche pour échanges contacts dans région parisienne Atari 520, 1040 STF. Réponse assurée. Adrien FABREGAT, 1, rue du Bois Montmartre, 77680 Roissy-en-Brie. Tél.: 60.29.00.88.

Echange ou vends programmes sur K7 pour MSX 1. Recherche imprimante pour MSX. Prix jusqu'à 800 F. Thierry FIEV, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudekerque-Branche. Tél.: 28.63.63.37.

Amiga cherche contacts sérieux pour échanges de logiciels, débutants s'abstenir. News Only, pour réponse joindre liste. Olivier FLAMION, 16, rue du Jura Coasas, 54400 Longwy. Tél.: 82.24.14.92.

Echange news TO 889 + disq. 5/2 S et 3/5. Envoyez liste et timbres pour réponses (assurées!), cherche: ext. 256 Ko, imprimante, pas chères: envoyez 700 à 1000 F. Martial HAUTEREAU, 26, rue de Bessancourt, 95480 Pierrelaye.

Echange jeux sur Amiga et Atari, recherche news sur Atari, possède news sur Amiga. J-Louis DEYRIS, 129, résidence les Fougères, 33480 Castelnau-de-Médoc. Tél.: 56.88.87.13 (après 18 h).

Urgent! Echange ou vends jeux K7 800 XL/130 XE, recherche Silent Service et toutes les courses sur XL/XE. Vends double lecteurs disq. Apple II. Olivier PEREZ, 10 bis, rue Kleber, 92000 Nanterre. Tél.: 17.45.75.84.

Echange jeux K7 pour C 64: Out Run, Last Ninja, Morpheus, Cosmic Causeway, Stiff... Michael OLSZAK, 156, route des Manessières, 74160 Collonges-sous-Saleve. Tél.: 50.43.73.17.

Vends ou échange sur C 64 (K7, disq.): Slaine/Sharks, Maniac Mansion, Quedex+, Card Sharks... Franck KACZMAREK, 28, rue de Fouquier, Fouquieres-lez-Béthune, 62232 Armezin.

Echange news sur CBM 64 sur K7: Rygar out Run, Barbarian, Buggy Boy, Trantor... Laurent PIGNER, 18 les Nouveaux Horizons, 78990 Elancourt.

C 64, échange news (disq.), possède Def of Cr, Blue Berry, Out Run, Western Games, Apollo 18, the Train, Dark Castle, Test Drive, Gui of th, Pawn, Platoon. Pierre-André DREIDEMY, 27, rue des Romains Holving, 57510 Püttolangeau-Lacs. Tél.: 87.09.45.83.

C 64, possède: Predator, Tanium, Bee Air, Rally, Bivouac + news. Recherche toutes les news récentes. Stéphane FACOTTI, 11, rue du Rossignol, 68170 Rixheim. Tél.: 89.64.26.02.

Cherche contacts pour échanges de programmes sur Amiga 500. Lionel GUERIN, 34, C.R.S. Jean-Jaurès, 38130 Echirrolles. Tél.: 76.09.06.01 (après 19h).

Amiga 500, cherche contacts sérieux et durables. Envoyez listes à: Bertrand DROUGLAZET, 223, rue de Bourgne, 45000 Orléans.

Amiga, cherche programmeurs en langage machine confirmés. Possède aussi nbx news. Réponse assurée pour tous pays. Dan, VOGEL, 9, rue de la Feuilleraie, 92420 Vaucreillon. Tél.: 47.95.25.01 (17 h-21 h).

Apple II GS, cherche contacts sympas pour échanger divers programmes, trucs, idées, etc. également sur Ite et Iic. Rémi LEGEROT. Tél.: 40.09.07.47.

Echange et vends supers news sur C 64 sur K7 et disq. (prix très bas). Réponses assurées. Michael BRUNBROUCK, 559, rue du Docteur-Roux, 59590 Ham. Tél.: 20.80.45.52. J'échange élément(s) Hi-Fi contre 1 moniteur coul. Atari en parfait état! Vends bas prix, gros choix de softs XL/XE! Jean-Pierre CARRIÈRE, 19, avenue Maréchal-Leclerc, 40130 Capbreton. Tél.: 58.72.00.88.

Mon drive n'a rien à se mettre sous la dent! CPC 128, cherche correspondant sérieux, nombreuses nouveautés, cherche corresp. sur PC. Eric TALMANT, 11, chemin du Petit Bois, 68790 Morschwiller-le-Bas.

Echange nouveautés sur C 64 disk (test drive, 3 mousquetaires, Traz, Prédator, The Train, Out Run, Skate or Die, Bivouac, Passagers du vent). Eric SCHUTZ, 14, rue d'Ecully, 67780 Gambenheim. Tél.: 88.96.90.56.

Echange ou vends Out Run; Laurel et Hardy; Tuer n'est pas jouer (disks originaux) contre news ou plan de montage électronique précis. CBM 64. Yvan CROZE, SP 69258, 75998 Paris Armée.

Cherche contacts sur Thomson (TO), et échange nbx programmes de jeux. Christophe SCHMITHEISLER, 9, rue des Grands Chezeaux, 67160 Salmbach. Tél.: 88.94.36.82.

Echange Atari STF. Vends ou échange nouveautés en 3 1/2 SF, DF ou en 5 1/4 DF. Prix très bas. Sébastien SAINT-MARTIN, Eurofac, rue des Naudets, tour 5, apt. 506, 33170 Gradignan.

PCW Amstrad, cherche contacts pour échanges logiciels. Envoyer listes même contacts pauvres. Pascal DUC, 3, rue Nicéphore-Niepce, 38200 Vienne.

Echange logiciels sur Amiga. Contacter. Eric ou Laurent, 13, rue Gounod, 62160 Rully-les-Mines. Tél.: Laurent 21.72.45.79 ou Eric Tél.: 21.72.33.74 (uniquement le week-end).

Echange news: Renegade, Game Set and Match, Winter Olympiade 1988... etc. Réponse assurée. Edouard NOVER-RAZ, Tour 2, 1530 Payeme (VD) Suisse. Tél.: 037 61.44.19.

Vous avez assez de vos anciens jeux K7 C 64, je vous les échange contre d'autres. K7 originaux only: AI, Revs, Elite, Out Run, Match Day 2, etc. David BASSENGHI, 49, avenue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél.: 77.33.05.98.

C 64, échange nombreux logiciels dont News sur K7 uniquement. Envoyez vos listes! Réponse assurée. Philippe SOUVY, 16, rue Jenner, 44100 Nantes. Tél.: 40.73.99.71.

Echanges et vends hyper news sur Amiga. Echange softs contre disquettes 3,5". Vincent BASSI, 12, rue des Roses, 57000 Metz. Tél.: 87.85.88.00.

Echange ou vends, (envoyez vos listes) nombreux logiciels pour Apple IIc: Summer Games 1 et 2, Sky Fox, etc. Patrick SAIGOT, 103, rue de Sévres, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél.: 96.03.37.91.

Ici, 600 F, Atarien en péril! Recherche contacts durables et rapides (France ou étranger) pour échanges de jeux... Envoyez liste + timbre, vite! Dominique CLÉVY, 1, allée de Normandie, 25700 Valentigney.

C 64, échange news: Test drive, Bivouac, WWF Wrestling, les 3 mousquetaires, Combat School, Rygar, Out Run, Knight Orc, Sub Battle, Simulator. Wilfried DAUSSIN, 18, rue Jean-Vilar, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél.: 85.41.11.79.

Echange pour C 64 news 88 sur disq. uniquement possède (Skate or Die, Bivouac, Chain, Réaction, Nebulus, etc.), pas sérieux s'abstenir. Franck BÉNEDE, 10, rue des Prémovères, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél.: 60.28.87.85.

Echange news sur C 64 (disq.), possède Defender of the Crown, Pegasus, Pirate of... Pawn, Test Drive, Barbarian, Arkanoïd, Rygar, Salomon's Key... Grégory NICOLAS, 7, rue Jacques-Cartier, 80090 Amiens. Tél.: 22.53.87.56.

Amiga: éch. dernières news jeux et Demos au 25-03-88, Rolling Thunder, Red Winner, Strike Force Harrier. Débutants s'abstenir. Vincent LAGALL, 43, rue Octave-Dubois, 95150 Taverny. Tél.: 39.60.28.18.

Echange jeux sur C 64 et Amiga. Je possède sur C 64: Def of Crown, Cal Game, Out Run, Mahjigs Mansion, Renega de... sur Amiga: Gold Tunner, etc. Didier URANGE, 20, lot Argis, 64210 Guéthary Bidard. Tél.: 59.54.87.10.

Cherche contacts pour échanger idées et programmes sur IBM PC 311/2 et P 5/2. David BOCHERT, 40, rue du Général-Leclerc, 02140 Vervaux.

Amiga 500, échange PGS (jeux et utilitaires, démo...), Echange aussi nbx prog sur C 64. Thomas LANDSPURG, 9, rue Baldung-Grien, 67000 Strasbourg.

Atari 520 ST, cherche contact pour échange de logiciels, trucs, astuces, solutions... Frédéric SALLES, 8, rue de la République, 12700 Capdenac-Gare. Tél.: 65.63.84.57.

Echange/Vends C 64 disq., à des prix exploités: Rastan, Champ, Sprint, Zybox, Tobruk, Battle Valley, BMX 2, Task 3, Marche à l'ombre, etc. Jean-Pierre CHASSARD, Bucy-les-Traves, 70380 Soisy-sur-Saône.

Echange logiciels sur Amiga 500 (Gee Bee, Air Rally, Gray Cars...). Vends C 64 + lect. K7 + jeux + livres + joystick: 1000 F. Jean-Louis ROGER, 37, allée Théodore-Dubois, 51200 Epemay. Tél.: 26.55.00.81.

Atari 520 STF, échanges et vends nbx logiciels. David RICHELLET, avenue des Marionniers, 26730 Hostun. Tél.: 75.48.81.89.

Echange news sur C 64, possède Bivouac, Test drive, Déf Crown, Gzyror, Indiana, Tem mau, Roue Fortune, Rygar, California Games, Arkanoïd, disq. uniquement. Olivier BATAILLE, 78, rue Victor-Hugo, 62950 Noeuxelles-Godault. Tél.: 21.75.76.10 (après 18 h).

Mon drive n'a rien à se mettre sous la dent! CPC 128, cherche correspondant sérieux, nombreuses nouveautés, cherche corresp. sur PC. Eric TALMANT, 11, chemin du Petit Bois, 68790 Morschwiller-le-Bas.

Echange nouveautés sur C 64 disk (test drive, 3 mousquetaires, Traz, Prédator, The Train, Out Run, Skate or Die, Bivouac, Passagers du vent). Eric SCHUTZ, 14, rue d'Ecully, 67780 Gambenheim. Tél.: 88.96.90.56.

Echange ou vends Out Run; Laurel et Hardy; Tuer n'est pas jouer (disks originaux) contre news ou plan de montage électronique précis. CBM 64. Yvan CROZE, SP 69258, 75998 Paris Armée.

Cherche contacts sur Thomson (TO), et échange nbx programmes de jeux. Christophe SCHMITHEISLER, 9, rue des Grands Chezeaux, 67160 Salmbach. Tél.: 88.94.36.82.

ou ne possédant pas de jeux! pour contact sérieux et durable. Si poss. en hte. c. François NEGRONI, 1, allée André-Cherier, 76260 Achères, Yvelines. Tél.: 30.11.15.47 (après 20 h).

Echange nbx logiciels pour Amiga 500, possède news. Yves ANTOMAR-CHI, 30, avenue du Roucas, 31490 Leguevin. Tél.: 61.86.54.57.

Amiga cherche contacts sympas et cool dans le Sud de la France si possible. Cherche sons, musiques, bruits digitalisés jouables. 17 h. Laurent JOUFFRE, 5, rue de l'Alizaire, 84000 Avignon. Tél.: 90.87.20.31.

Echange jeux sur Amiga 500, région Lille-Orchies. Vds livres pour Amstrad: AM-Mag + Amstar + Arcades: 50 numéros: 350 F. David GRULOS, 131, rue du Riez, 59343 Genescl. Tél.: 20.84.63.57 (après 19 h).

C 64 échange news. Débutants s'abstenir. Disk uniquement. Jean-Denis MOREAU, 14, avenue de St-Germain, 78160 Marly-le-Roi. Tél.: 39.58.00.91.

Cherche contacts sur C 64 disk pour échanges divers (Demos, News, etc.). Cherche particulièrement club pour échanges et créations. Frédéric JACOB, 2, impasse des Corsiers, 57380 Guesling. Tél.: 87.91.46.28.

Pour votre C 64/C 128: échange ou vends à moitié prix des K7 originaux. Out Run, Def. of the Crown, Matchday 2, Elite, Uridium, Gauntlet et autres. David BASSENGHI, 41, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél.: 77.33.05.98.

Amigaman cherche contacts pour échanges log. Possède Obliérateur, Buble bobble (+), etc. et cherche doc. de sculpt. 3D Animator. Jérôme KLEINKLAUS, 18, rue des Camélias, 57157 Marly. Tél.: 87.62.43.33.

Echange programmes sur ST (possède news) sur la région de Metz (57). Bertrand DONNET, lycée Schuman, BP 513 C, 2, rue Monseigneur Pelt, 57074 Metz Cedex 03. Tél.: 87.36.24.79.

Sur Amiga 500 échange Hot Stuffs, Demo, Routines, News et Etranger. Recherche Supplier. Arnaud et Lucas VIDY, 8, rue du Docteur Friot, 54000 Nancy. Tél.: 87.50.85.47.

Echange jeux sur Commodore 64 D (possède Arkanoïd, Gunship, infiltrator...). Recherche super Spint, Crazycar. Surtout Nancy et banlieue. Pierre SOPARU, 38, rue du Fontanole, 54140 Jarville. Tél.: 83.54.40.12.

Echange jeux sur C 64 (possède Dragons Lair, Summer Games, Skate or Die, Test Drive, etc.). Envoyer liste. Réponse assurée. Thierry BACHUR, 6, rue du Buisson de La Bergère, 94120 Fontenay-sous-Bois.

520 ST recherche contacts. Pascal WOLFF, rue de l'Est, 68110 Illzach. Tél.: 89.52.71.72.

Echange News on Amiga... contacter Laurent au 21.72.45.79 (après 18 h 30) ou Eric au 21.72.33.74 (uniquement le week-end). Eric, 13, rue Gounod, 62160 Bully-les-Mines.

C 64 échange news possède: Gee Bee Air Rally: impossible. M. II: Ikari Warrior: Predator: Super H. on, etc. Cherche contact tous pays. Christian HAMEL. Tél.: 88.00.21.27.

T08 - T09 - T07/70 échange nbx logiciels sur disq 3 1/2 et 5 1/4 uniquement. Eric LEMOINE, Apt. 8, 9 Bd du 8 Mai-1945, 86200 Loudun. Tél.: 49.98.10.81.

Echange les dernières news Amiga contre originaux, extensions... Jean-Charles BAPTISTA. Tél.: 48.29.13.49.

Cherche correspondant pour CPC 612 et disk. Cherche Hurlement, Birdie, Gunship, V2, Ikari Warriors (nouveau), Conspiration Crash Garet. Marcel Jérôme JUAN, 154, val du Cargot, 06500 Menton. Tél.: 93.57.11.12.

Echange sur Amiga, Atari ST, C 64. J-Louis DEYRIS, 129 Res-les-Fougères, 33480 Castelnau-de-Médoc.

Echange prog sur disks et K7S pour CBM/64/128. Achète disks vierges. Marc PERROT, 19, rue de Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél.: 74.21.95.19.

Echange ou vends nouveautés pour Atari ST (Out Run; Imp. Mission 2; Buggy Boy; Trantor, etc.). Vends Modem Pro: 2000 F; imprimante MPS 803 C64 8000 F. Laurent BOMMEDDANE, 9, avenue de La Redoute, 92600 Asnières. Tél.: 47.98.88.39 (18 h-20 h).

Echange logiciels sur Thomson TO K7 (F-15; Dakar Moto; Passager du vent). Recherche Enduro Racer; 500 CC; Super Ski; Blue War. Denis BEYER, 11, rue des Acacias, 67120 Ernolsheim-sur-Bruche. Tél.: 88.96.07.38.

Ech/vds les dernières news pour votre C 64 (disks). Petits prix. Jean-Pierre CHASSARD, Bucy-les-Traves, 70380 Soisy-sur-Saône. Tél.: 84.68.82.01.

Echange news sur C 64/128, Mes News au 1/05/88. Fast Hacken 4/Winter Games 2/The Train/Iron. Loro... Christian BREINL, 14, Hameau des Vieux Capucin, 28000 Chartres. Tél.: 37.28.16.48.

Echange jeux pour C 64 K7, possède Eagle's Nest, Leader Board, Arkanoïd Caudron I et II et autres. Envoyez vos listes S.V.P. Matthieu SCHWARTZ, 77, rue du Château, 67520 Wangen. Tél.: 88.87.51.99.

Atari 520 STF échange logiciels. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir. Nombreuses nouveautés: Xenon, Crazy Cars, Test Drive, Barbarian, etc. Franck GRISONI, 7, rue Georges-Brassens, La Villeneuve-St-Martin, 95450 Vigny. Tél.: 30.38.28.12.

Echange news sur CBM 64: Traz, Road-Runner, Test Drive, Appolo 18, Pirates, The Train, Platoon, Thunder Cats... le tout sur disquettes! Thierry DOUTONNET, 40, rue de l'Antienne Eglise. Tél.: 88.96.48.70.

Echange news sur ST (Voyage au centre de la Terre, Space Racer, Test Drive) contact sérieux. Envoyer liste. Philippe SEDILLEAU, 6, rue des Communes, 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire.

Echange jeux sur 520 STF et Amiga 500. Possède nouveautés. Christof SUAREZ, chemin d'Esquerre-Poueyferre, 65100 Lourdes.

P.A.

Echanges news sur Atari ST. **Patrice RIVAL**, 50, avenue Charles-de-Gaulle, 38140.

Echange jeux sur Atari ST. **Renaud FERICELLI**, 3, rue de la Résistance, 30660 Gallargues. Tél.: 66.35.21.09 (après 17 h 30).

Echange prgs pour Amiga 500. **David GHESQUIERE**, 1, rue Neuve, 59560 Comines.

Recherche contact sympa et durable sur 520/1040. ST en Seine-Saint-Denis. Liquide matériels et logiciels pour Atari 800XL/130XE. **Alain ALBANESE**, 12, rue du Président Wilson, 93120 La Courneuve. Tél.: 48.36.00.51.

Apple 2C/2E cherche contacts pour échange de logiciels en tous genres. Possède news. **Rodolphe THIEBAUT**, 141, rue de la Mairie, 37520 La Riche. Tél.: 47.38.22.14.

Echange nbrx jeux T08, DISK 3, 5: T07-70; DSK5, 1/4. Vends originaux « Jean de Florette »; « Manon des Sources »; « Greystone en VHS. **Boris SZYMANSKI**, rue du Bois-Hiraumont, 08230 Rocroi. Tél.: 24.54.21.59.

Amiga 500 / Atari 520 STF cherchent correspondants. Non sérieux s'abstenir. **Laurent JOUANDEAU**, 3, rue Sous-Montaigne, Yermenonville, 28130 Maintenon.

Echange pour CPC 6128 nbrx jeux + utilitaire - nbrx jeux nouveaux. Echange jeux. Sur région Aulnay-sous-Bois. **Thierry DELAINE**, 16, rue de Corse, cité Balagny, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél.: 48.69.77.82.

Echange ou vends jeux pour console Sêga. Spécialement dans le Nord de la France. **Sébastien KAZNIECZAK**, 30, rue Jean-Boute, 62840 Laventie. Tél.: 21.27.42.39 (week-end).

Echange ou vends jeux sur C64 K7 et disks bas prix si vente. Cherche aussi contacts sérieux pour programmation (Assembleur). **Nicolas JOBERT**, 27, rue Joachym du Belley, 94110 Arcueil. Tél.: 46.84.96.99.

C64 disk : Echange super news. Possède au 25/04/88 : Target Renegade, Mask 3, Sinbad... Recherche contacts à l'étranger. Vente possible. **Xavier SIMON**, lotissement Notre-Dame, 71600 Paray-le-Monial. Tél.: 85.81.23.43.

Echange news sur Amiga dans le monde entier. Contactez-nous : **The Band** - 20.06.27.16 (Freddy-Boy) ou 20.73.71.55 (Biggles) à Lille.

Echange ou vends logiciels pour 520 STF (possède news). **Fabrice BENOIT**, 1, rue Socrate, 67170 Brumath. Tél.: 88.68.34.04.

Echange ou vends sur CBM 64, possède de nbrx news dont The Train, Appolo 18, Bob Morane, Test Drive, Platoon, et bien d'autres. **Xavier VAISSE**, 65 bis, rue Armand-Brunet, 18100 Vierzon. Tél.: 48.75.23.12.

Amiga Gourmand cherche news, faire offre. **Michel GUYENET**, 64, rue Albert-Camus, 21800 Saint-Sauveur. Tél.: 80.46.32.58.

Echange nbrx jeux pour C64 uniquement K7. Cherche également jeux de rôle et d'aventure. **Frédéric ou Nicolas BERTIN**, 18, rue Auguste-Baudon, 60250 Mouy (Oise). Tél.: 44.56.14.94.

Amstrad : échange logiciels sur disk ou cassette. Echange également sur Amiga. **Michel BANWARTH**, 8 sente du milieu des Gaudins, 95150 Taverny. Tél.: 39.60.44.49.

Echange logiciels Amiga dans l'Europe. Cherche sources en Assembleur. Ackerright, débutants s'abstenir. **Jean-Yves CHENU**, 12, rue de Halnove, 77420 Champ-sur-Marne. Tél.: 64.68.35.75.

C64 cherche contact pour échange sérieux de news sur disk. Possède : Blood Valley, Demon Stalker, Kaakout, Pacdator, Super Nang On. **Frank SERVY**, 10, chemin des Chênes, 42390 Villars.

Cherche correspondants sérieux pour échange de news sur G128 dans le 95. Possède nouveautés (Thunder Cats, Out Run, Super Ski...). **Xavier SUEUR**, 22, rue Charles-Jules-Vaillant, 95330 Dormont. Tél.: 39.91.20.83.

Echange des idées et programmes pour le computer Apple II, IIC, IIGs. **Vincenzo VIDILI**, Corso Grosseto 62, Torino 10148 (Italie).

Apple IIC cherche contact sympas pour échanges durables de logiciels. **Pierre-Yves BURY**, 41, rue du Commerce, 03390 Montmarault. Tél.: 70.07.63.00.

Amiga échange nbrx programmes (correspondants français ou étrangers). **Eric BENHAMOU**, 39, rue de la Passenoterie, 42390 Villars. Tél.: 77.74.10.60.

Echange softs sur ST (région Nord) **Jean-Philippe YAN-KEMMEL**, 91 Breemack Streete, 59270 Bailleul. Tél.: 28.42.73.80.

Vends ou échange jeux sur C64 nombreuses nouveautés sur disques. Cherche utilitaires avec doc. **Yvon CARRETERO**, 30, rue de La Forêt, 57290 Feneck. Tél.: 82.58.66.94 (après 18h).

C64 : échange nbrx news dont : Predator, Dan Dare II, Beach Head III, Western Games, Platoon. Cherche contacts sérieux et durables. **Alain CALLENS**, 32, rue du Christ, 7700 Mouscron (Belgique).

Echange ou vend (disk) sur C64 : Maniac Mansion, Test Drive, Out Run, etc., contre passagers du vent 1/2 ou toutes autres news. (jeux d'aventure). **Sylvain RUCKSTUHL**, 15, route de Pré-Marais, 1233 Bernex, Genève (Suisse). Tél.: 022.57.39.53.

Amiga échange nbrx logiciels avec France et étranger. Achète revue américaine très récente du genre de Tilt, spécialisée à Amiga et périphés. **Fabrice BOUCHER**, « Le Châlet », Bazouges-sur-le-Loir, 72200 La Flèche. Tél.: 43.45.09.42.

C64 : vends ou échange programmes sur disk ou K7. Je possède des news. **Fabrice BAJOLAIS**, 25, avenue des Châvrefoeuilles, 93220 Gagny. Tél.: 43.88.09.01.

Echange, achète, vends plans hard sur Atari ST. Achète Hard ST à bas prix. Vends disk avec jeux pour Atari XL à bas prix. **Philippe FRANCK**, 22, jardin des Tuileries, 57980 Diebling. Tél.: 87.02.80.33.

Echange softs sur Amiga 500, cherche contacts tous pays. Envoyez vos listes. **Eric DACHE**, 87, rue Terne-Moreau, 57000 Aulvelais (Belgique). Tél.: 071.77.71.56.

Atari ST et Amiga : réalise digitaliseurs sonores et autres interfaces. Ech. nbrx softs. **Jean-François FELTER**, 10, rue de l'Argile, 67400 Ilkirch. Tél.: 88.39.34.34.

Amiga vends ou échange originaux jeux d'aventure Infocom, Level 9, Magnell Scrolls, etc. **Patrick MONTIER**, 37, bd du Portugal, 35200 Rennes. Tél.: 99.51.86.72.

Echange news pour C64 disk. Possède : The Train, Power at Sea, Biyouac, etc. **Philippe LUPO**, Fritieu, 38490 Les Abrêts.

Atari 520 ST : échange nbrx logiciels de jeux et utilitaires. Possède et recherche nouveautés. **Eric ROBERTSON**, allée de la Chenaie, La Nartelle, 83120 Ste-Maxime. Tél.: 94.96.56.19.

Cherche contacts sérieux pour échanges de jeux ou autres sur C64. Possède news (Platoon), Combat Skool, Trivial Pursuit et Demonation. **Jean-Christophe ADJ**, 19, rue Doyen-Gossa, 35000 Fontaine. Tél.: 76.27.15.08.

Echange ou vends nbrx logiciels dont news sur CPC Disc. (disco 5.0, Rampage, Side Arms, Gauntlet 2, Western G., Thunder Cats, 720*, La Marque jaune, etc.) **Serge ROULAND**, 8, rue Haessling Heiligenstein, 67140 Barr. Tél.: 88.08.17.20 (après 18h).

Vends ou échange nbrx jeux K7 et disques (CPC 464 + DDI-1) dont news (Renegade, P. du TPS, Stram 1 et 2, la Chose, Gryzor...). **Fabrice BEAUCOURT**, 12, allée du Bois Moussu, 77420 Champs-sur-Marne. Tél.: 60.05.40.24.

Atari XL-XE-ST échange news. Possède nbrx logiciels. Intéressé par la musique sur ST. **David DESLAEF**, 40, rue Edouard-Vaillant, Hergnies, 59199 Nord. Tél.: 27.25.00.88.

Echange jeux pour Amstrad CPC 464 sur K7 seulement. **Philippe BOURGEOIS**, « La Touraine », 74540 Alby-sur-Chéran.

Echange nbrx news sur ST. Echange aussi trucs et astuces pour nbrx jeux. **Laurent MASSA**, route de Saint-Paul, 84840 Lappald.

Amiga 500 cherche contact à l'étranger. **Isabelle AUVRAY**, 20, rue Rochebrune, 93110 Rosny-sous-Bois.

Echanges pour compatible IBM. **Lakdar NABTI**, 3 c, passage des Poètes, 28000 Chartres.

Echange news sur C64. Possède : Dark Castle ; impossible Mission 2 ; Ikari Warrior. Vente possible. **Lionel WAVELET**, 210 rue Louise-Michel, 62430 Sallaumines. Tél.: 21.70.03.68.

C64 échange les derniers news disk. (The Train, Platoon, Predator, Skyfox 2, Pas. Vent I & II. Bad Cat...). **Cedric ZBINDEN**, chemin du Prailat 110, 2744 Belprahon (Suisse). Tél.: 032.93.37.09.

Echange nbrx jeux sur T08 disk 3,5. Vends K7 vidéo originales « Jean de Florette » et « Manon des Sources » Z20 F les deux. **Boris SZYMANSKI**, rue du Bois Hiraumont, 08230 Rocroi. Tél.: 24.54.21.59 (week-end).

Recherche contacts sur Amiga 500 sur la région, de préférence. **Eric BENICHOU**, 812, rt de Cagnes, 06480 La Collette-sur-Loup. Tél.: 93.22.62.57.

Echanges et vends prog news + anciens (Air-Rallye, Rocket-R...). Sur C64 + 1541. Cherche digitaliseur + Images vidéo. **Frédéric BRIDAY**, 32, chemin de Laval, 69230 St-Genis-Laval.

Atari 800 XL cherche correspondants pour échange jeux (Tomahawk, Pauw, Silent Service, etc.). **Frédéric MELLE**, chez Mme Jacquet, 3, résidence du Parc, appt. 55, 31520 Ramonville. Tél.: 61.73.38.72.

Echange news sur C64 disk. Cherche contact si possible de la Nord (Test Drive - Def of Crown - Appolo 18 - Chuck Yeager - Arkanoid). Envoyez liste. **Jean-François TAVERNE**, 59, rue des Lilas Spycyer, 59380 Bergues. Tél.: 28.27.03.66.

Echange nbrx jeux sur Atari ST (news). **Jean-Luc VIGNES**, 12, impasse Frédéric-Chopin, 30100 Ales. Tél.: 66.86.16.26.

Echange news sur Apple, possède nbrx softs (le 13/4 : Death Sword, Wing of Fury, Ultimas, etc.). Cherche contact en France mais aussi USA. **Sacha BORRUT**, 28, avenue du Château, 95500 La Thillay. Tél.: 39.88.15.34.

Echange nbrx logiciels pour 800XL (Tuer n'est pas jouer Tomawahk). **Benjamin BEHAR**, 25, clos Alines, 95350 St-Brice. Tél.: 34.19.07.17.

Stop ! Cherche corers, étrangers pmour Atari ST. Tous pays et club ! Tél.: 48.66.37.32.

Apple II C recherche contacts durables pour échange divers. Possède nouveautés intéressantes. **Gérard PENOT**, 6, avenue de Sevigne, 93600 Aulnay-sous-Bois.

Amiga 500. Cherche contacts sérieux en vue d'échanges de programmes de jeux et d'utilitaires. **Stéphane DEPRES**, 21, allée Maurice-Ravel, 38130 Echirolles. Tél.: 76.09.62.97.

J'aimerais avoir des trucs pour l'Amiga 500 et sur les programmes. Et je fais aussi de l'échange de programme sur l'Amiga. WH12-KIDS. **FLECHE-GENOFOISY**, 7370 Papi-neau, Montréal, Québec (Canada). Tél.: (514) 728.0270.

Echange news sur Amiga 500 dans tous le monde. **Frédéric FRICKERT**, 54, rue des Allées, 68400 Riedelsheim. Tél.: 89.44.32.36.

Echange prog pour C64 sur disk (Test Drive, Gunship, Strate or Die...). Recherche prog en mode 128 et CAM. **Eric SCHERB**, 7, rue de la Grotte, 68230 Walbach.

Logiciels Atari 1040 STF sur région Troyes-Metz ou autres et propose ses services pour une gestion-comptable de PME-artisan sur Atari. **Francis BECHLER**, 11, rue Belle-Isle, 57000 Metz. Tél.: 87.32.99.81.

Atari ST et Amiga cherchent contacts. Vends Imagewriter 1 000-2 500 F. **Gérard BELTRUTTI**, 2, rue Gaston-Charbonnier, Les Mugnets, 06300 Nice. Tél.: 93.55.35.11.

Echange logiciels sur Atari ST. Cherche et possède news. **Arnold POUTEAU**, 39, boulevard Saint-Marcel, 75013 Paris. Tél.: 43.36.83.02.

Echange nombreux jeux sur K7 pour C64. Recherche Shad of Mordor. Vends Redi 13 et tous jeux d'Heretic Fantasy. Non sérieux s'abstenir. **Gilles REYNE**, 343, boulevard National, 13003 Marseille.

Atari 1040 STF recherche contacts sympas pour échanges divers. **Frédéric VILLIOT**, 380, rue Pasteur, 73490 La Ravoire.

C64/128 cherche correspondant pour échange de programmes D/K de préférence en région parisienne. **Alexandre CATTONE**, 136, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél.: 43.43.14.44.

Amiga 500 débutante achète jeux à bas prix. Faire offre. Même étranger. **Isabelle AUVRAY**, 20, rue Rochebrune, 93110 Rosny-sous-Bois.

Echange news sur C64. Possède au 25 mars : The Train, Freddy Hardest 2, Out Ron 3, Platoon, etc. Recherche Space Racer, Voyage au... **Stéphane VERDIER**, 4, rue Jean-Claude-Tissot, 42000 Saint-Etienne. Tél.: 77.41.55.25.

Echange solution complète d'Ultima 4 + trucs et astuces et éditeur de personnages contre solutions de jeux d'aventure. Cherche jeux Infocom. **Alain BARTHEL**, 7, rue du Lycée, 76170 Lillebonne. Tél.: 35.31.59.83.

Echange programmes CPC 464. Recherche Qin, Hurlements, Santa Fe. Possède new K7, disk sur Amstrad. **Eric MEUNIER**, La Fosse-aux-Loups, 72900 Dolon. Tél.: 43.93.63.03 (après 17 h 30).

Amiga 500 recherche contact pour échanges ou achat de programmes. **Jean-Paul REY**, 7, chemin du Maquis, 42800 Rive-de-Gier. Tél.: 77.75.94.23.

Echange nombreux jeux pour Spectrum, poke, astuces, plan ; bienvenus. Réponse assurée. **Philippe LECLERCO**, 168, rue Jean-Volders, 1420 Braine-l'Alleud, Belgique. Tél.: 02.38445.38.

520 ST échange jeux (nouveautés). Réponse assurée. **Eric GOSSET**, 19, rue du Général-For, 02140 Vervé.

Amiga cherche contacts pour échanges divers. **Philippe GUILLOT**, 8, rue Diderot, 42300 Roanne. Tél.: 77.68.37.76.

Echange ou vends programmes sur Amiga. Cherche contacts à l'étranger. **Michael ESCHKIND**, La Chouannerie, 26770 Taulignan. Tél.: 75.53.54.01.

Cherche contact pour échange softs sur Amiga 500. Envoyez liste. Recherche ancien Marinier. **Jérôme COUREAU**, 22, rue Voltaire, 42270 Saint-Priest-en-Jarez.

520 STF échange nombreux logiciels. Réponse assurée. **Laurent PLAZI**, 171, rue des Echoppes, 13800 Istres.

TO 8D isolé cherche contact sérieux pour échange de logiciels (possède Slap Fight, Arkanoid...). de trucs et astuces. **Ludwig VANNIER**, 121, rue du Coteillon, 01150 Lagnieu. Tél.: 74.35.90.40.

Echange news C64 (K7) : Iznogood, Rolling Thunder, Knight Games II, Octapolis, Platoon, Calif. Games, Gun Smoke... Pos. de vente. **Patrice POEYTO**, 73, boulevard de l'Oussère, 64000 Pau.

Echange nombreux jeux sur CPC K7 (Western Games, Gryzon, etc.). Recherche : Game Set et Match et Forteresse. **Stéphane LATEULERE**, 20, rue Henri-Faisans, 64000 Pau. Tél.: 59.84.23.41.

Apple IIC, IIGs cherche contacts pour échanges. Nombreux logiciels. Envoyez fichiers Apple sur disques de préférence. **Patrick ROUDIER**, 1, rue du Sargent-Leclerc, 37000 Tours. Tél.: 47.37.64.42.

Echange nombreux jeux sur Atari 520 ST. Contact sur la région (nouveautés). **Jean-François DROUIN**, 33, rue Ampère, 76800 Saint-Etienne du Rouvray. Tél.: 35.66.86.84.

Possède C64 et drive. Cherche correspondant sympa et patient pour donner idées, trucs et listing programmes. **Alain BAJAS**, La Floriane n° 7, 59 trs des Falenciers, 13012 Marseille. Tél.: 91.87.21.58.

Cherche contact France et étranger pour échanges sérieux de news sur C64, disk, uniquement. **Frank SERVY**, 10, chemin des Chênes, 42390 Villars.

Echangerai disk. 3 pouces et demi grande marque contre softs originaux pour Atari 1040. Faire offre. **Pascal MATHIEU**, 139, rue du Cygne, 38290 Saint-Quentin-Fallavier. Tél.: 74.95.56.52 (après 18 h).

Amiga cherche contacts pour échanges. Possède nombreux utilitaires. **Danny LARCHEVEQUE**, « La Bourg » Segonzac, 24600 Ribérac. Tél.: 53.90.35.26.

Atari 520 STF échange jeux. Cherche news. Possède nouveautés. Echange Atari 520 STF (neuf) + programmes contre Amiga. **Jean-Paul SANVOISIN**, 92 bis, avenue de Verdun, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél.: 46.71.72.04.

Echange jeux récents pour 520 STF et Amiga 500. **Frédéric PARRÉS**, résidence Saint-Pierre, bât. 15, 13700 Martignane.

Recherche contacts sur console Sega dans le Nord pour échanger astuces ou jeux éventuellement. **Olivier FÉRAIN**, 18 bis, rue A.-Dufresne, 59230 Nivelle. Tél.: 27.48.77.94.

Console Sega recherche Fantasy Zone, Great Golf, Rocky à échanger contre Chopflifer, Ninja, Out Run, Zillion, Quartet, Space Harrier, Wonderboy, Guillaume SYLVANO, 6, allée des Messages, 13800 Istres. Tél.: 42.56.87.42.

Echange logiciels et utilitaires sur C64 et 1541 (nouveautés). Espère échange durable. **Denis DELOEIL**, Les Courtils, rue du Bois-Joli, Montcy-Notre-Dame, 08090 Charleville-Mézière. Tél.: 24.56.03.02.

Echange news sur C64. Disks. Cherche contacts sérieux et durables. **Marc GUMERY**, résidence du Parc Tileuls B, 38430 Moirans. Tél.: 76.35.39.34.

Echange ou achète nombreux jeux et utilitaires sur Atari ST. **Christophe JOSSELINE**, 10, rue du Nil, 75002 Paris.

Amiga cherche contacts sympas pour échanges divers. Cherche sons, musiques, bruit, images digitalisées. Cherche bidouilles. **Laurent JOUFFRE**, 5, rue de l'Alizaire, 84000 Auzignon. Tél.: 90.87.20.31.

Echange nouveautés sur Amstrad 6128. Possède + de 60 news. Echange joystick Quickshot 2 contre logiciels. Réponse assurée. **Cyril KOHLER**, 13, rue Desmazières, 49000 Angers. Tél.: 41.44.36.55 (le week-end).

Echange ou vends lecteur K7 1530 pour CBM 64 + 1 cartouche + disks jeux originaux contre interface RS 232 ou autre. Faire pro. à **Yvan CROZE**, SP 69268, 75998 Paris Armée.

Le mois prochain... Tilt spécial vacances!

Un dossier indispensable pour vous aider à préparer l'été!
Basket, base-ball, surf, patinage, ski nautique, water polo, curling, bowling, tennis, hockey. Vous retrouverez la fine équipe de *Tilt* posant pour l'occasion dans des attitudes de vrais sportifs...

Pleins feux sur les hits tant attendus
Capone de Actionware, Carrier Command de Rainbird, Crack de Linel, Echelon de Access Software, Io de Firebird, Leatherneck de Microdeal, Out Run de Microdeal, Space Racer de Loriciels, Thundercats de Elite...
De l'action pure, des graphismes éblouissants, de l'animation délirante de vitesse!

Exclusif et palpitant!
Notre spécialiste de l'arcade, **Alain Huyghues-Lacour** vous dévoilera tous les secrets, en textes et en images (nombreuses), de *Platoon* et de *Barbarian*.

Classé X
Erotisme ou pornographie ? Denis Scherer enquête dans les bas-fonds de la micro. *Strip Poker*, *Peep Show*, *cariatides en tenue d'Eve*, le voile de la pudeur sera levé!

Banzaï!
Du nouveau dans l'univers des consoles. Une critique détaillée, avec photos d'écran, de toutes les cartouches récemment sorties.

Et une centaine de nouveaux titres pour toutes vos machines...

RUN
LA CLE DU CONTACT INFORMATIQUE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél.: (1) 45.81.51.44
Télex : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE Sortie BOBILLOT

7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE
(angle rue des Poissonniers)
Tél.: (1) 46.40.73.26
Métro et Bus PONT DE NEUILLY

ouvert de 10h à 19h
du lundi au samedi
fermé lundi matin
fermé dimanche

ATARI
tous les matériels :
MEGA ST 2 et
IMPRIMANTE LASER
1040 ST
520 ST
leurs périphériques
NOUS CONSULTER
GRATUIT : SUR MEGA ST, 1 AN DE MAINTENANCE SUR SITE

AMSTRAD PC 1640
Enfin disponible
1640 SD Mono Hercules
1640 DD Mono Hercules
1640 DD Couleur EGA
1640 HD Mono Hercules
1640 HD Couleur EGA

AMIGA AMIGA 500
UC 4690 F
UC 1. Mont. 1094
7490 F
Garantie 2 ans
PAYEZ VOTRE A 500 EN 4 FOIS
1 175 francs par mois
Rejoignez le CLUB AMIGA/RUN

● éducatifs ST
MATH 3* 225 F
MATH 4* 225 F
MATH 6* 225 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4 450 F
● logiciels graphiques ST
AEGIS ANIMATOR 568 F
PUBLISHING PARTNER 1 600 F
QUANTUM PAINTBOX (1024 couleurs) 235 F
EZ ROUGH 500 F
● musique ST
CREATOR 2 945 F
PRO 24 STEINBERG V.2.0 2 600 F
EZ-TRACK 870 F
STUDIO 24 nous consulter
MUSIC CONSTR. SET 292 F

AMSTRAD PC 1512
PC 1512 SD mono...
PC 1512 SD couleurs...
PC 1512 DD mono...
PC 1512 DD couleurs...
PCW 8512 et 8256
nous consulter
PCW 9512
Traitement de texte intégré 5 790 F

AMIGA 2000
UC 11 990 F
UC 1. Mont. Coul. 14 540 F
AMIGA 2000 XT
Carte XT. Disque dur 20 Mega
Lecteur 3.5, lecteur 5 1/4 (AT).
Moniteur couleur 1084 : 26 790 F
OFFRE SPÉCIALE BUREAUTIQUE :
PROWRITE / SUPERBASE + MAXIPLAN
A2000 XT - OFFRE : 29 780 F
A2000/20 - OFFRE : 28 465 F
1 AN DE MAINTENANCE SUR SITE GRATUITE

● jeux ST
OUT RUN 205 F
GOLD RINGER 2 200 F
TOP GUN 150 F
CAPTAIN AMERICA 200 F
LEATHERNECK 214 F
FOUNDATIONS WASTE 200 F
ROAD WARS 200 F
TRANTOR 200 F
RETURN TO GENESIS 220 F
IMPOSSIBLE MISSION 2 290 F
NIGHTMARE 200 F
OBLITERATOR 250 F
SOCCER 200 F
FLINTSTONES 200 F
GUNSHIP 290 F
TETRIS 220 F
DUNGEON MASTER 255 F

COMMODORE NOUVEAU PC
PC 1 (La maison chez
PC 10 III
Mono. 8 845 F - Coul. 10 425 F
PC 20 III
Mono. 12 680 F - Coul. 14 460 F
PC 40/20
Mono. 23 710 F - Coul. 26 080 F
PC 40/40
Mono. 32 000 F - Coul. 34 380 F
Sur toute la gamme PC, sauf PC1 est compris 1 an de maintenance sur site gratuite.

● musique AMIGA
AEGIS SOUND 750 F
SOUND SCAPE 1 230 F
PRO MIDI STUDIO 2 860 F
● graphisme et animation
D PAINT II PAL 780 F
DIGI VIEW PAL nous consulter
DIGI PAINT PAL 630 F
DE LUXE VIDEO nous consulter
BUTCHER PAL 425 F
VIZAVIETE FR 1 450 F
SCULPT 3D PAL 95

Périodiquement, l'Intelligence Artificielle cherche à déterminer ses propres limites, son bilan, au regard de son nom : en quoi les laborieux travaux engagés sous ce prestigieux intitulé se rapprochent-ils d'une intelligence ?

Les revues se passionnent pour le sujet :

• *Terminal* y consacre un numéro spécial, vieux d'un an mais toujours lisible : « **le Virus IA** ». 96 pages réparties en quatre thèmes :

« l'intelligence en question ou l'Intelligence Artificielle ». L'informatique que nous connaissons est-elle la seule intelligence mécanique possible ? Ensuite : l'informatique en débats ou les limites théoriques de l'IA.

Troisièmement : demain l'IA raserait-elle gratis, quelques articles sur ses techniques et ses applications ?

Enfin sous le titre « Experts en Pouvoir » plusieurs contributions dont « vingt-deux questions à soulever à propos de l'IA ».

Une somme de contributions qui posent des questions, mettent en relief des problèmes, ne s'accordent pas forcément entre elles. Des articles denses, mais aucune difficulté technique, pas une ligne de programme. Stimulant !

Terminal n° 31/32/33 (triple). 60 F.

18, rue de Châtillon, 75014 Paris.

• *Le Débat* a édité aussi un numéro spécial. « Une nouvelle science de l'esprit. Intelligence artificielle, sciences cognitives, nature du cerveau ». Ici l'approche est plus philosophique, tandis que *Terminal* se passionne pour les conséquences sociales et culturelles de la diffusion de l'IA, *Le Débat* rend compte de l'angoissante question : quels sont les rapports entre les possibilités, le fonctionnement de l'IA et celui du cerveau. Le programme revient régulièrement au premier plan. Ici prévaut le point de vue selon lequel l'IA peut apprendre du cerveau, plus exactement que l'IA ne peut progresser qu'intégrée aux sciences cognitives qui s'intéressent en général à l'acquisition et à la maîtrise des connaissances, par les humains comme par les machines. Près de deux cents pages de contributions d'auteurs français et américains, praticiens de la question.

De quoi s'occuper un moment !

Le Débat n° 47. Editions Gallimard. 68 F.

• **Inférence**. Le magazine de l'intelligence artificielle. Nous avons lu le numéro « **Spécial Europe** ». Essentiellement intéressée par les applications de l'IA, la revue propose des articles généraux, comme on peut en trouver chez n'importe lequel de nos confrères de la presse informatique. Un symptôme : une rubrique appelée « le dossier de l'ingénieur » a pour sujet « comment réaliser un système expert ». La rubrique occupe seulement une double page ! On se demande pourquoi dépenser près de 100 francs pour apprendre ce qu'on peut lire ailleurs !

Vues de l'esprit. Douglas Hofstadter et Daniel Dennet. Interéditions. 500 pages.

Autant le premier livre de Douglas Hofstadter exigeait des efforts et de l'attention pour être lu, autant ce second ouvrage, lui aussi passionnant, se parcourt comme un recueil de nouvelles. En fait c'est un recueil de nouvelles de SF, entrecoupées des réflexions de deux auteurs. Tout tourne autour des paradoxes de la conscience de soi, de l'intelligence, quand on

suppose réalisée une vraie Intelligence Artificielle. Un seul exemple : si l'on peut reproduire instantanément un humain par des moyens mécaniques, avec ses souvenirs, sa personnalité, lequel des jumeaux obtenus est le même qu'avant ? A cet instant ils sont tous deux à la fois la même personne et différents ! Il est assez curieux de constater une propension d'auteurs américains à aborder ces questions comme pouvant se résoudre si l'on vient à bout d'une somme de problèmes techniques, plus un peu de logique, plus une solide dose de bon sens. Par contraste les Européens adoptent un point de vue plus philosophique, ou au moins tentent d'utiliser les efforts des penseurs de ce continent.

Les machines à penser. Jacques Arsac. *Des ordinateurs et des hommes*. Ed. du Seuil. 254 pages. 110 F.

Arsac croit que l'IA est impossible, plus exactement il a écrit son livre pour contester que « toutes les activités intellectuelles de l'homme peuvent être transférées aux machines, qui les feront mieux que nous. » L'auteur, professeur d'informatique à l'université de Paris VI, formule une présentation de l'informatique afin que des lecteurs non spécialistes puissent comprendre son argumentation. Il ne prend ses lecteurs ni pour des idiots, ni pour des ingénieurs ! Pour lui, la machine traite l'information, la « forme », mais ne peut accéder à la connaissance, au « sens ».

Ainsi l'intelligence réelle est définitivement hors d'atteinte des machines.

L'ouvrage, rendu facile à lire par un exceptionnel effort de clarté et de simplicité, aborde aussi les problèmes de l'enseignement de l'informatique, et dresse un état rapide de l'IA. Un livre pour vous remuer les neurones !

A la découverte des systèmes experts à travers VP-Expert. Alain Mailliard. Edimicro. 160 pages. 148 F.

Cet ouvrage double purement et simplement un manuel de VP-Expert, logiciel générateur de systèmes experts. De plus il est très difficilement utilisable. Ainsi l'index alphabétique des mots clés de VP-Expert qui clôt le volume ne fournit aucun développement sur ceux qui ont été rencontrés dans le cours de l'ouvrage, sans renvoyer aux pages où ils sont expliqués. Ce livre a manifestement été rédigé trop vite.

Pour la Science, numéro spécial (n° 122).

« **L'informatique du futur** ». 178 pages. 32 F. Les numéros spéciaux informatiques de revues scientifiques brillent par leur qualité et l'angle de leurs approches renouvelées.

Pour la Science réunit les contributions d'auteurs essentiellement américains sur l'évolution possible des machines et des logiciels : l'architecture des machines (en parallèle), les puces (avec un milliard de composants), les nouvelles méthodes de programmation (pour tenir compte des architectures parallèles), les nouvelles techniques de stockages de données (disques optiques), les communications entre les humains et les machines (agissez immergés dans des « réalités artificielles »), enfin sur les réseaux, la recherche scientifique et l'industrie. Les articles restent accessibles tout en donnant une idée des problèmes rencontrés dans chaque domaine.

Ces numéros spéciaux (voir aussi *La Recherche en IA*, collect. Points Sciences, éditions du Seuil 373 pages. 39 F, cf. *Tilt* n° 44 p. 132) risquent de plus approfondir votre conception de l'informatique que dix autres ouvrages mal choisis.

Guide de l'informatisation. Informatique et société. Jean-Pierre Durand, Pierre Lévy, Jean-Louis Weissberg. Editions Belin. 350 pages. 145 F.

Tout sur l'informatisation : depuis l'économie de l'informatique, l'informatique au travail, l'informatique dans la cité et technologies et création. Tout y passe depuis la Fraude Assistée par Ordinateur (FAO), en passant par la robotisation de la production, la musique et littérature assistées par ordinateur ou les délicats rapports de l'informatisation des services avec les libertés...

Clairement rédigé, illustré d'encarts et de tableaux, renvoyant aux livres et articles nécessaires pour approfondir chaque sujet ce guide apprendra beaucoup à qui pense déjà tout savoir. Il concilie l'inconciliable : dense, bourré d'informations, il reste digeste et pourrait se lire d'une traite.

La pratique du Turbo Basic. Henri Lilen. Editions Radio. 262 pages. 205 F.

Bien sûr cela fait double emploi avec les manuels édités par Borland, qui est un des rares éditeurs à se soucier de la qualité de sa documentation. Mais ça ne peut pas faire de mal de disposer d'un autre ouvrage, avec un index des mots clés, un lexique des commandes. Je suis sceptique quant à la possibilité d'apprendre à programmer uniquement avec le livre, mais c'est un scepticisme touchant l'ensemble des manuels écrits plus qu'une critique de cet ouvrage.

Le guide du Minitel. Editions Minitel magazine. 292 pages.

Cet ouvrage est un quadrimestriel, c'est-à-dire qu'il connaît trois éditions chaque année. Quatre mille services et deux cents matériels connectables sont répertoriés.

Le 80286 et ses périphériques. Les circuits clés des IBM AT et compatibles. Henri Lilen. Editions Radio. 254 pages. 230 F.

Pour les programmeurs sur PC-AT. Mêmes qualités que les innombrables livres du même auteur sur des sujets proches.

Ces livres-jeux dont vous êtes le héros.

L'éditeur Albin Michel reprend la parution d'une nouvelle série dans sa collection « Albin Poche ». Quand une idée marche : le livre d'aventures interactives, cela crée un marché sur lequel les pionniers ne sont plus seuls. Les deux premiers titres sont **James Bond, Destination danger**, par Jean-M. Favors et **Transformers, le danger vient des étoiles** par Dave Morris.

La collection semble destinée aux très jeunes générations d'autant plus que le scénario de science fiction commence par « Ton oncle et ta tante sont astronomes... ». Comment tutoyer le lecteur (ou lectrice) puis lui demander de sauver le monde ? De plus les noms n'ont pas été traduits : les envahisseurs s'appellent Stascream ou Bombshell. Laissons-nous au moins rêver un monde où toutes les machines ne parleraient pas anglais !

F I R E

A N D

F O R G E T

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

VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...



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



BOB MORANE OCEANS : PLONGEZ AU CŒUR DE L'ACTION !!

Une nouvelle forme d'action et d'aventure à essayer immédiatement. De multiples jeux d'arcade vous attendent. A bord d'un Jet-Byke, en plongée, un couteau entre les dents ou sur votre scooter sous-marin, combattez sans répit les armées de l'Ombre Jaune avant de rayer de la carte leurs bases sous-marines. Méfiez-vous des attaques

de requins, de pieuvres ainsi que des champs de mines qui infestent le fond des Océans.

Et toujours en PLUS, le livre de poche constitué d'un roman de Bob MORANE, d'un guide illustré, d'une BD couleurs de 128 pages et d'une histoire dont vous êtes le héros, qui vous mettra encore plus dans l'ambiance.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez aujourd'hui ce coupon à l'adresse suivante : INFOGRAMMES, 79, rue Hyppolite Kahn, 69100 Villeurbanne.



Nom : _____

Adresse : _____

Machine : _____

INFOGRAMMES

