

TILT

MICROLOISIRS



3615 TILT
Gagnez votre Amiga!

EXCLUSIF: *F19 Stealth Fighter*, meilleur simulateur de vol du monde? ● Nouveaux jeux d'arcade: sensations maximum ● Scandale: *Roger Rabbit* est nul! ● Génial: *Opération Wolf* et *Denaris* sur Amiga ●

N°62 JANVIER 1989. 22F. BELGIQUE: 155FB. SUISSE: 6,50FS. CANADA: 3,95\$CAN. MAROC: 35DH. ESPAGNE: 610PTAS. ISSN 073-6968

M 3085 - 62 - 22,00 F



3793085022001 00620

SHINOBI UN JEU SEGA



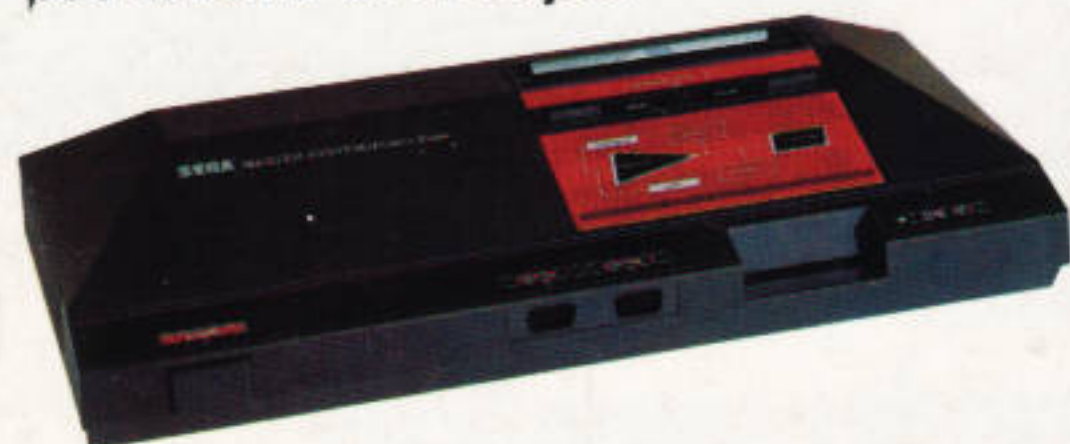
Pour survivre à SHINOBI, vous n'aurez pas trop de trois vies et de quatre bras. Cinq terribles missions vous attendent, peuplées de ninjas vert et bleu, à chaque fois plus rapides et plus agiles.

Vous êtes Joe MUSHASHI, le maître absolu du ninjutsu. Vous disposez d'un arsenal redoutable: vos mains et vos pieds sont mortels.

Mais pour combattre les chefs du gang des 5, vous devez impérativement utiliser les armes traditionnelles des ninjas, et surtout le shuriken, cette étonnante étoile d'acier qu'il vous faudra lancer dans toutes sortes de positions.

Si vous passez cette épreuve, vous découvrirez la vraie magie des ninjas et vous pourrez voler, vous rendre invisible ou vous multiplier à volonté pour abattre définitivement le gang des 5.

Au fait, les bras supplémentaires ne sont pas fournis avec le jeu.



SEGA®

MASTER SYSTEM

SEGA est distribué par VIRGIN LOISIRS.

D I M I N U E Z L E S D O S

S E S E N C A S D ' E F F E T S S E C O N D A I R E S



EDITO

Lorsque TILT a été lancé, en septembre 1982, tous les professionnels de la presse micro d'alors ont crié « casse-cou ». « Vous pensez bien que s'il y avait le moindre espoir de développement dans le secteur du jeu-micro — on ne parlait pas encore de microloisirs — nous aurions depuis longtemps lancé des journaux sur le sujet » avait abruptement déclaré un des plus grands éditeurs en presse informatique de l'époque. « Vous n'avez aucune chance » prédisait un autre, non moins connu.

Ces propos défaitistes à l'encontre de TILT, nous les avons retrouvés au démarrage des TILT « Bis ».

Nous avons pu ainsi vous apporter plus d'informations pendant la période propice de la fin de l'année. Mais à présent nous retrouvons, à partir de janvier, notre périodicité mensuelle. Pourquoi ? Tout simplement parce que le rythme de deux parutions par mois est difficile à soutenir tout au long d'une année même si vous avez été quelque quarante mille à acheter le « Bis ». Un chiffre qui fait rêver pas mal de monde sur la place.

Alors, pourquoi renoncer à installer le projet ? Comme souvent dans la presse : par manque de publicité. Il faut dire qu'entre 1982 et aujourd'hui, la situation a bien évolué.

Nombreux sont ceux qui ont été attirés par le gâteau de la presse micro. Les titres se sont créés, toujours plus nombreux, sur des créneaux plus étroits. Faire un journal coûte cher. Donc il faut de la publicité pour vivre. Et le gâteau publicitaire n'est pas extensible à l'infini. Alors, pour allécher les annonceurs, certains sont prêts à tout. Tarifs outrageusement bradés, compromissions les plus extrêmes — « allô, monsieur l'annonceur, j'ai un article de prêt sur votre logiciel, mais je ne le passerai que si vous faites de la pub dans mon journal. Je dis du bien de votre logiciel, donc je vous aide à le vendre, c'est bien normal que vous souteniez mon journal » —, voire menaces...

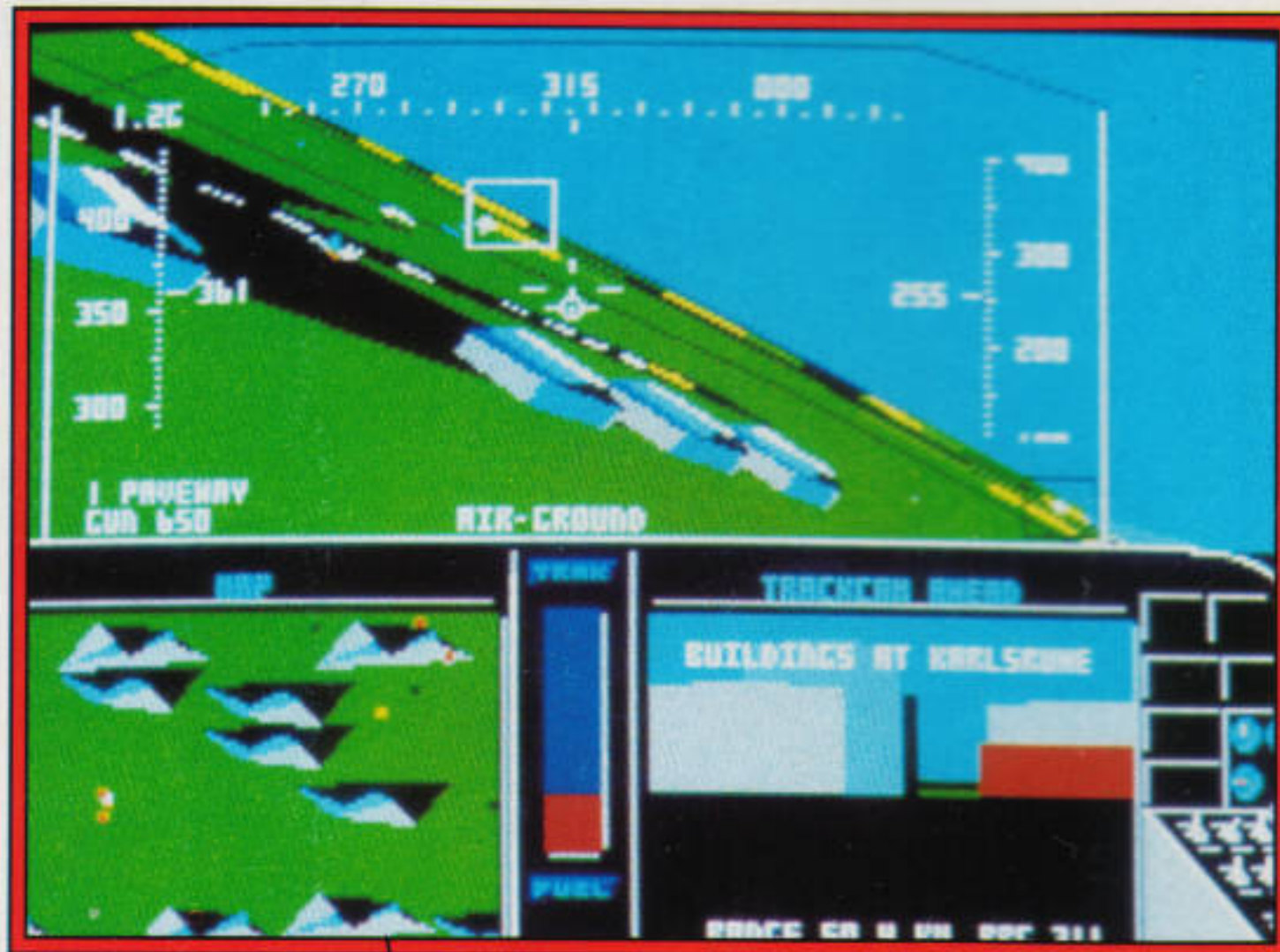
Résultat : un journal comme TILT qui refuse de rentrer dans de telles compromissions qui n'ont plus rien à voir avec le journalisme, qui a toujours été honnête dans ses appréciations, qui n'est pas l'organe officiel ou officieux de tel éditeur ou de tel distributeur, ne peut se battre que si vous êtes suffisamment nombreux à le dire. Avec ses 82 000 lecteurs, TILT a la force avec lui.

Et demain ? TILT va évoluer et s'améliorer, bien sûr, aussi longtemps que vous, lecteurs, vous saurez faire la différence entre un journal et un catalogue.

Donc voici votre cher TILT à nouveau mensuel, un vrai journal qui vous souhaite ses vœux de bonne année.

SOMMAIRE

N°62



F 19 Stealth Fighter, sur PC, perfection graphique et réalisme.

12 FORUM

Le courrier des lecteurs.

Beaucoup de réactions sur l'article consacré au Commodore 64 dans notre Guide 89. Nos lecteurs aiment le valeureux C 64 et le clament haut et fort...

22 15/15

En avant première,

Guerilla War, une nouvelle adaptation d'arcade de Prestasoft pour Océan France, dans la lignée d'Opération Wolf, Castle Warrior, qui va faire très mal et le scandale de Roger Rabbit, dont l'adaptation sur micro est plus que décevante. Et un bon plan pour gagner 50 000 francs et un PC Amstrad avec la FNAC, La Quête de l'Oiseau du Temps qui redémarre, la soirée des Tilt d'or, des softs du domaine public, les nouveaux ordinateurs destinés aux collégiens et lycéens de France...

46 HITS

Le plus beau simulateur de vol du monde,

F 19 Stealth Fighter, est signé Microprose. Tilt le présente en détail et le compare à ses concurrents les plus sérieux. Au menu également : Opération Wolf sur Amiga, Pioneer Plague et Dénaris sur Amiga, R-Type et Thunder Blade sur Sega, Powerdrome, Purple Saturn Day, Thunder Blade, Lombard Rallye et International Karaté + sur ST, Zany Golf sur II GS... Sans oublier toutes les versions sur C 64 ou CPC de ces super-hits, des contre-avis bien saignants, des mini-comparatifs avec les jeux de même catégorie.

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.

TILT

72 **ROLLING SOFTS**

Une sélection des softs à connaître mais pas forcément à acheter. Les éditeurs publient, nous critiquons, vous lisez et, au bout du compte, c'est vous qui choisissez! C'est merveilleux, c'est ça la presse-micro, Coco.

83 **SOS NINTENDO**

Les secrets de Legend of Zelda, un des meilleurs jeux de Nintendo. A découvrir, même si vous n'avez pas de console.

88 **DOSSIER**

C'est un scandale : les journalistes de Tilt peuvent jouer gratuitement à tous les nou-

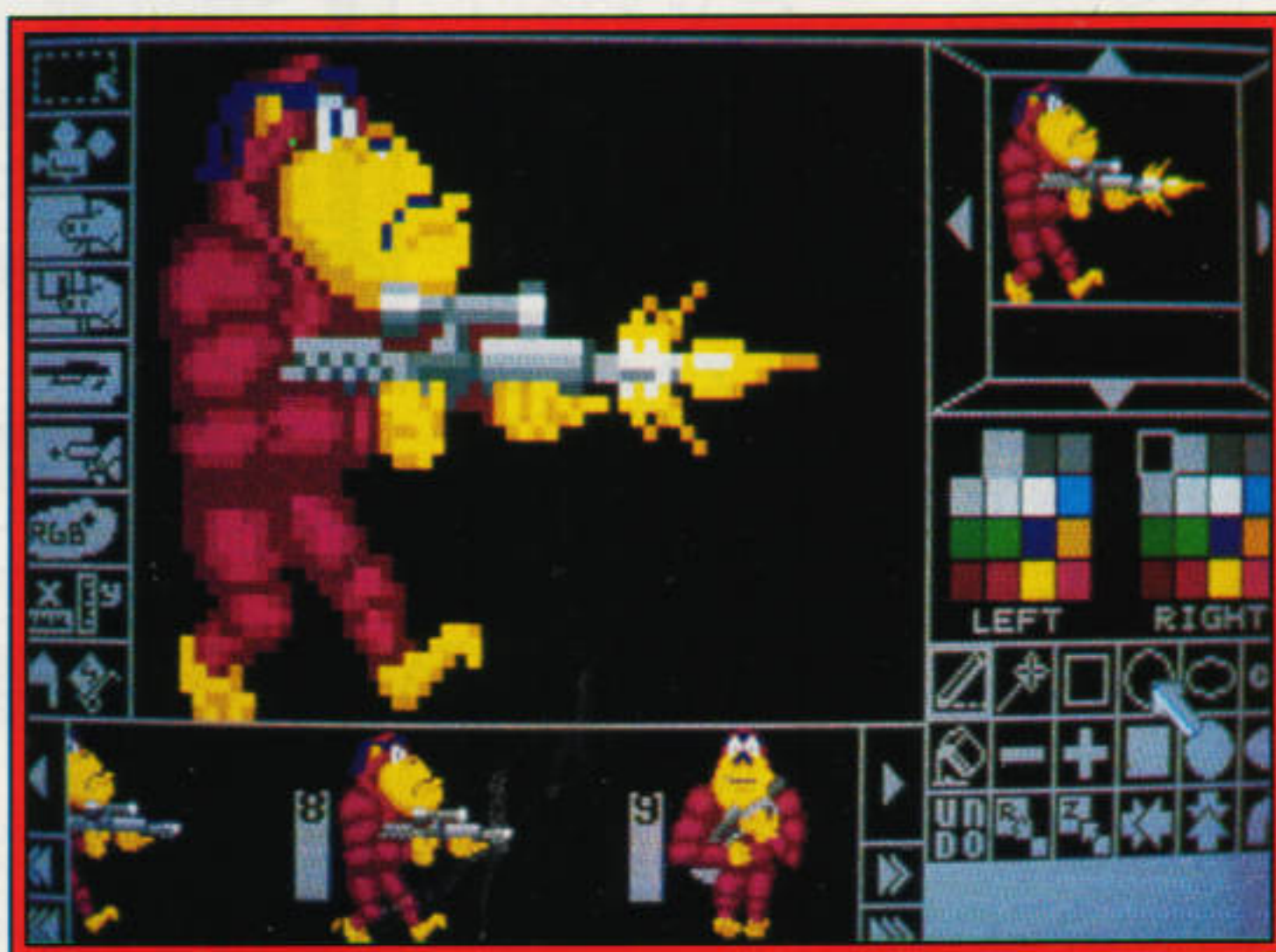


POW, un jeu de tir dans la lignée de Capone.



Neuromancer sur C 64, le premier jeu de rôle où le dialogue est vital.

veaux jeux d'arcade. Et ils en profitent! Vous ne perdez heureusement pas tout. Ils vous présentent les meilleurs d'entre eux et tous les trucs pour faire des high scores et gagner des parties gratuites...



STOS, The Game Créator, un Basic spécialement destiné à la création des jeux.

96 **CREATION**

Stos, the Game Creator, arrive dans une nouvelle version, plus puissante, plus riche. Un outil remarquable qui ouvre de nouveaux horizons à tous ceux qui programment en Basic. Connectez votre CPC à un minitel sans problèmes et découvrez les subtilités du nouveau GFA 3.0 sur votre ST avec Ivan Roux.

102 **SOS AVENTURE**

Splendide jeu d'aventure sur C 64, Neuromancer est la dernière création d'Interplay. Times of Lore, également sur Commodore 64/128, est animé et signé Origin. Superbe. Star Trap et Emmanuelle s'adressent aux possesseurs de ST. Les PCistes se plongeront dans The Twilight Zone, de Firt Row, et les Amstradistes dans Last Ninja II, à la limite de l'arcade et de l'aventure.

115 **MESSAGE IN A BOTTLE**

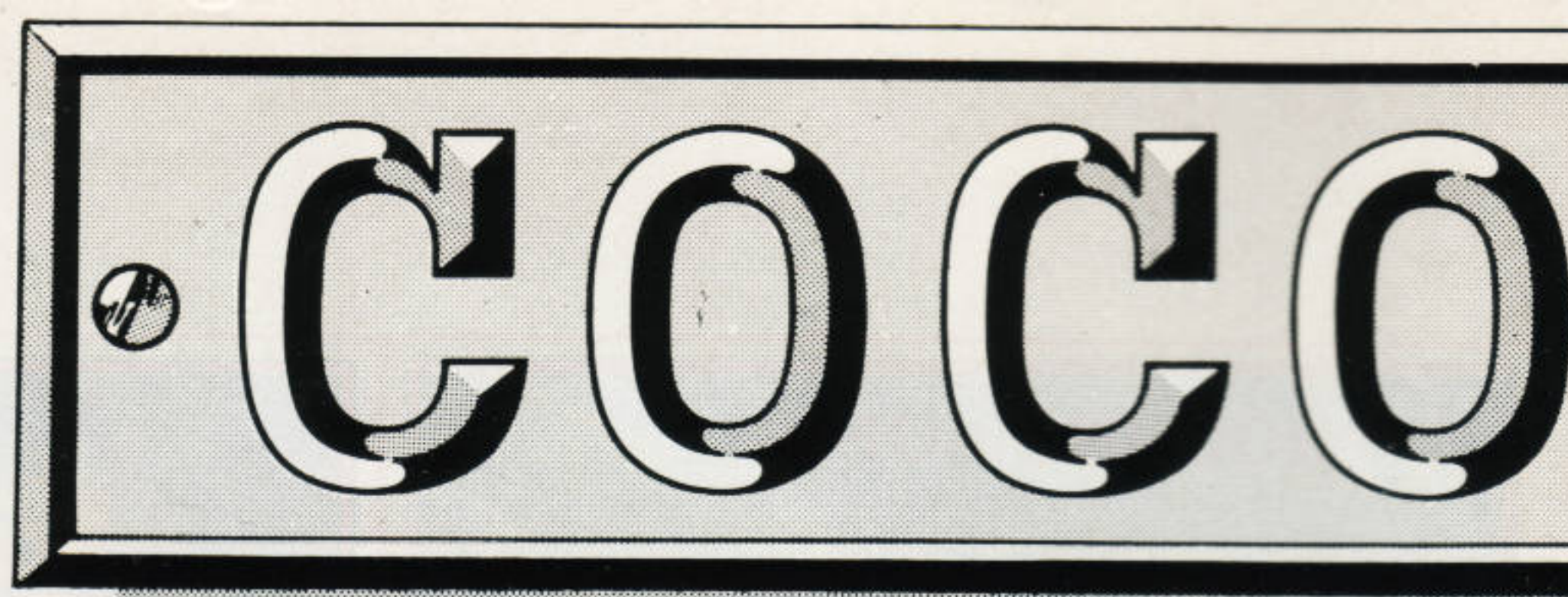
Toujours plus loin avec les plus grands spécialistes de l'aventure : Vous! Un jour viendra où l'on trouvera la réponse à la question fatidique : qu'arriva-t-il ensuite? Beau sujet de méditation avant de se plonger dans les arcanes du Sésame.

117 **SESAME**

Des listings utiles, beaux, et qui tournent (!), concoctés par François Julienne le valeureux.

125 **PETITES ANNONCES**

Achats, ventes, échanges, clubs, adresses et bonnes affaires.



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

**COCONUT
ÉTOILE**

41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

**COCONUT
RÉPUBLIQUE**

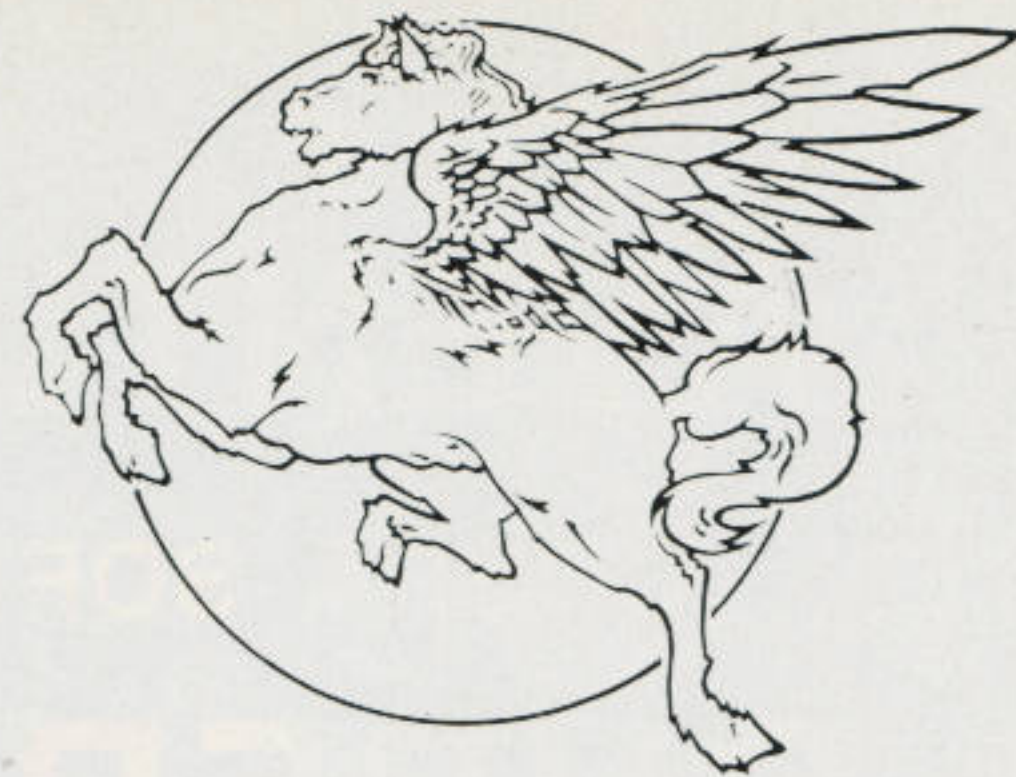
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

**COCONUT
MONTPELLIER**

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

AMSTRAD CPC		COMMODORE 64		SPECTRUM		PC 1512 & COMPATIBLES		ATARI 520/1040 STF	
COMPILATIONS :		COMPILATIONS :		COMPILATIONS :					
C/D		C/D							
LES GEANTS DE L'ARCADE 2		HISTORY OF MAKING		HISTORY IN THE MAKING		ALIEN SYNDROME		MEGA PACK	
149/199		245/295		249		225		245	
HISTORY IN MAKING		LES BEST D'US GOLD		LES BEST D'US GOLD		AIRBORNE RANGER		TRIAD	
199/249		149/179		149		245		290	
OCEAN DYNAMITE		OCEAN DYNAMITE		FIST' N' THROTTLES		ACTION SERVICE		5 STARS	
149/199		139/189		145		195			
TAITO COIN OP		TAITO COIN OP		FRANCK BRUND BIG BOX		APOLLO 18		AFTERBURNER	
139/199		125/165		140		225		239	
SPACE ACE		FRANK BRUND BIG BOX		TAITO COIN OP		ALBUM UBI		ACTION SERVICE	
129/149		129/179		125		275		195	
LES BEST D'US GOLD		FIST' N' THROTTLES		10 GREAT GAMES 3		ALBUM EPYX		ALIEN SYNDROME	
145/195		129/149		165		195		185	
SUPREME CHALLENGE		GOLD SILVER BRONZE		GOLD SILVER BRONZE		BATTLE CHESS		ARKANOID 2	
180/220		149/199		145		249		185	
FIST' N' THROTTLES		LEADERBOARD PAR 4		TOP 10 COLLECTION		BIVOUAC		BAAL	
129/149		145/175		120		249		195	
FRANCK BRUND BIG BOX		KARATE ACES		GAME, SET & MATCH		BATTLE HAWKS 1942		BATMAN	
129/179		119/179		129		295		195	
GOLD SILVER BRONZE		COLLECTION KONAMI		GAME, SET & MATCH 2		BUBBLE GHOST		BARBARIAN 2	
149/199		119/189		149		245		195	
LEADERBOARD PAR 3		ARCADE ACTION		6 PACK VOL3		CORRUPTION		BUGGY BOY	
145/169		110/180		95		225		185	
KARATE ACES		TOP TEN COLLECTION		AFTERBURNER		CALIFORNIA GAMES		BARD'S TALES	
115/175		99/145		95		195		225	
COLLECTION KONAMI		GAME, SET & MATCH		AIRBORNE RANGER		CONFLICT IN VIETNAM		CIRCUS GAMES	
110/180		129/179		120		245		235	
GAME, SET & MATCH		GAME, SET & MATCH 2		ARTURA		CRUSADE IN EUROPE		COLOSSUS CHESS	
129/169		139/189		95		290		295	
GAME SET & MATCH 2		ALBUM EPYX		ARKANOID 2		CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED		CARRIER COMMAND	
129/169		99/149		95		390		220	
ALBUM EPYX		6 PACK VOL. 3		BARBARIAN 2		CHESSMASTER 2000		CHESSMATER 2000	
99/189		89/139		149		290		225	
AIRBORNE RANGER		POWER CARTRIDGE		BARBARIAN (PSYGNOSIS)		DOUBLE DRAGON		DRAGON NINJA	
185/225		470/K		95		245		195	
AFTERBURNER		ARMALYTE (DELTA 2)		BUGGY BOY		DECISION IN THE DESERT		DOUBLE DRAGON	
95/145		95/145		95		290		195	
ARTURA		AFTERBURNER		CYBERNOID		DEFENDER OF THE CROWN		D.T. OLYMPIC CHALLENGE	
95/135		95/145		95		245		185	
ALIEN SYNDROME		ALIEN SYNDROME		DOUBLE DRAGON		DESTROYER		DONGEON MASTER	
95/139		95/145		95		215		245	
ALTERNATIVE WORLD GAMES		ARKANOID 2		FOOTBALL MANAGER		FISH		EMMANUELLE	
95/145		95/145		95		295		215	
ARTICFOX		APOLLO 18		GUERRILLA WAR		F19		EXOLON	
145/195		95/145		95		590		185	
ARKANOID		BARBARIAN (PSYGNOSIS)		GUNSHIP		FALCON		ELITE	
89/145		95/145		120		580		225	
BATMAN		BATMAN		LE RETOUR DE JEDI		FALCON AT		EXPLORA	
95/145		95/145		110		580		345	
BARBARIAN (PSYGNOSIS)		BARBARIAN 2		LIVE AND LET DIE		FIRE POWER		FISCH	
95/145		95/145		95		295		245	
BARBARIAN 2		BARD'S TALES		LAST NINJA 2		FOOTBALL MANAGER 2		F16 FALCON	
89/139		/195		140		260		345	
BARD'S TALES		BARD'S TALES 2		OPERATION WOLF		FLIGHT SIMULATOR V3		FERNANDEZ MUST DIE	
145/195		/245		95		450		245	
CYBERNOID 2		BARD'S TALES 3		OLYMPIC CHALLENGE		SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.		FOOTBALL MANAGER	
95/135		/245		120		250		245	
CALIFORNIA GAMES		CAVERMAN UGH LYMPIC		OUT RUN		L'UNITE		FLIGHT SIMULATOR II. NF	
89/139		/195		95		250		345	
DOUBLE DRAGON		CYBERNOID 2		R TYPE		SCENERY JAPAN		SCENERY EUROPE	
95/145		95/145		120		250		245	
DRAGON NINJA		CHESSMASTER 2000		RAMBO 3		SCENERY SAN FRANCISCO		GALACTIC CONQUEROR	
95/145		120/195		95		250		185	
ECCHELON		CHUCK YEAGER FLIGHT ADV		ROAD BLASTER		SCENERY EUROPE		GUERRILLA WAR	
89/139		99/189		95		250		185	
ELIMINATOR		CALIFORNIA GAMES		SAVAGE		GALACTIC CONQUEROR		GHOST'N GOBLINS	
95/139		89/139		95		249		185	
FOOTBALL MANAGER 2		DOUBLE DRAGON		SOLDIER OF LIGHT		GAUNTLET		GAUNTLET 2	
95/139		95/145		95		245		195	
FERNANDEZ MUST DIE		DRAGON NINJA		S.D.I.		GUNSHIP		GUNSHIP	
95/139		95/145		95		295		239	
GALACTIC CONQUEROR		DEFENDER OF THE CROWN		TERRORPODS		HERDES OF THE LANCE		HELTER SKELTER	
129/169		149/189		95		195		185	
GAME OVER 2		ECCHELON		VICTORY ROAD		INDOOR SPORT		HELL FIRE ATTACK	
95/145		95/145		95		225		195	
GUERRILLA WAR		FOOTBALL MANAGER 2		1943		IKARI WARRIOR		HERDES OF THE LANCE	
89/139		95/145				190		245	
GUNSHIP		FLIGHT SIMULATOR II..NF				ICE HOCKEY		ICE HOCKEY	
180/239		490/590				179		195	
IMPOSSIBLE MISSION 2		GUERRILLA WAR				JEANNE D'ARC		INTERNATIONAL KARATE 2	
95/145		89/125				285		185	
LIVE AND LET DIE		GUNSHIP				JET		JET	
95/139		139/189				490		385	
LAST NINJA 2		HELLFIRE ATTACK				KING QUEST TRIPLE		JEANNE D'ARC	
125/145		95/145				395		280	
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE		HAWKEYE				KING QUEST 4		LE LIVRE DE LA JUNGLE	
99/149		95/145				450		225	
L'ARCHE DU CPT BLOOD		INTERNATIONAL SOCCER				LE LIVRE DE LA JUNGLE		LOMBARD RALLY	
169/199		95/145				235		245	
MOTOR MASSACRE		L'ARCHE DU CPT BLOOD				LAST NINJA		LIVE AND LET DIE	
89/139		145/195				420		195	
MAXI BOURSE		LIVE AND LET DIE				L'ARCHE DU CPT BLOOD		LEADERBOARD BIRDIE	
139/189		95/139				249		225	
MATCH DAY 2		LAST NINJA 2				MAXIBOURSE		MANIAX	
89/149		125/145				245		245	
NIGHT RAIDER		MOTOR MASSACRE				MANHUNTER		MENACE	
95/145		95/139				325		225	
OPERATION WOLF		MANIAX				MICRO SCRABBLE		MAXI BOURSE	
95/145		95/145				290		210	
OFF SHORE WARRIOR		OVERLANDER				MECH BRIGADE		NEBULUS	
129/169		95/145				290		185	
OLYMPIC CHALLENGE		OPERATION WOLF				NIGHT RAIDER		NIGHT RAIDER	
95/139		95/135				185		185	
OVERLANDER		OLYMPIC CHALLENGE				OLYMPIC CHALLENGE		OPERATION WOLF	
95/145		95/145				195		185	
OUT RUN		OUT RUN				OFF SHORE WARRIOR		OVERLANDER	
89/145		95/145				245		225	
PAC MANIA		PAC MANIA				PAPERBOY		OPERATION JUPITER	
95/145		95/145				295		225	
PHM PAGASUS		POOL OF RADIANCE				PRESIDENT IS MISSING		OUT RUN	
149/195		/269				290		195	
PIRATES		POWER AT SEA				PC GOLD HITS N.2		PURPLE SATURN DAY	
/179		99/169				225		225	
PLATOON		P.H.M. PEGASUS				PC GOLD HITS		PAC MANIA	
89/145		99/145				195		195	
RETURN OF THE JEDI		PIRATES				PLATOON		PUFFY'S SAGA	
95/145		145/185				P.H.M. PEGASUS		225	
RBOCOP		ROGER RABBIT				PIRATES		POWERDROME	
89/139		/245				225		225	
RAMBO 3		ROBOCOP				POLICE QUEST		PLATOON	
89/139		95/135				245		175	
R TYPE		RETURN TO THE JEDI				RACK EM		RETURN OF THE JEDI	
95/145		95/125				269		195	
ROAD BLASTERS		R TYPE				ROCKET RANGER		ROBOCOP	
89/139		95/145				185		195	
SCRABBLE DE LUXE		RAMBO 3				SPY VS SPY TRILOGY		R TYPE	
/225		89/139				120/180		225	
S.D.I.		ROAD BLASTER				SPACE SHUTTLE		RAMBO 3	
95/145		95/145				85/		185	
SAVAGE		SOCCER (MICROPROSE)				SPY VS SPY TRILOGY		SERVE & VOLLEY	
95/145		185/225				120/180		235	
SOLDIER OF LIGHT		SOLDIER OF LIGHT				SPITFIRE ACE		STREET SPORT SOCCER	
89/139		95/145				120/169		195	
SAMURAI WARRIOR		SAVAGE				SOLO FLIGHT 2		STAR TREK	
89/139		95/135				120/169		225	
SUPERSTARS SOCCER		SUPERSKI				SILENT SERVICE		SUMMER OLYMPIADES	
95/145		139/179				95/145		290	
SILENT SERVICE		SDI				TUE N'EST PAS JOUER		SARGON 3	
95/145		95/145				110/169		295	
TITAN		SUMMER OLYMPIAD				WINTER OLYMPIADE 88		SKYFOX 2	
129/169		95/145				120/180		245	
TOTAL ECLIPSE		TOTAL ECLIPSE				BLUE MAX		SUBBATTLE	
95/145		95/145				140 K		245	
THUNDERBLADE		THUNDERBLADE				BARNYARD BLASTER		SPACE QUEST 2	
95/145		95/145				190 K		275	
TYPHOON		TERRORPODS				FIGHT NIGHT		THE TRAIN	
89/139		95/145				190 K		245	
TIGER ROAD		TIGER ROAD				FOOTBALL		TWILIGHT ZONE	
95/145		95/145				120 K		295	
TERRORPODS		TYPHOON				FOOT FIGHT		THE GAME SUMMER EDT	
95/145		89/125				190 K		325	
THE GAME WINTER EDT		THE GAME SUMMER EDT				FINAL LEGACY		THE HUNT FOR RED OCTOBER	
120/180		95/145				120 K		225	
THE TRAIN		THE GAME WINTER EDT				GATO		TEST DRIVE	
115/185		95/145				190 K		185	
TARGET RENEGADE		THE TRAIN				JOUST		VIRUS	
89/145		99/149				120 K		195	
VICTORY ROAD		TEST DRIVE				LODE RUNNER		1943	
89/139		99/149				190 K		185	
WONDERBOY		VICTORY ROAD				MIDNIGHT MAGIC		944 TURBO CUP	
89/139		89/125				190 K		239	
1943		ULTIMA 5				ONE ON ONE BASKET			
95/145		/325				190 K			
944 TURBO CUP		1943				RESCUE ON FRACTALUS			
195/245		95/145				190 K			

NTUT



**1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS
ET REGION PARISIENNE**

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

AMIGA	APPLE 2	CONSOLE SEGA	CONSOLE NINTENDO	MATERIEL
MEGA PACK 245 SUPER G 245 TRIARD 295 BATMAN 245 BATTLE CHESS 245 BARBARIAN 2 245 BUGGY BOY 245 BOBBLE BUBBLE 195 BARD'S TALES 225 BARD'S TALES 2 249 CARRIER COMMAND 245 CHESSMASTER 195 CAPONE 285 DRAGON NINJA 245 DOUBLE DRAGON 195 DONGEON MASTER 225 DEFENDER OF THE CROWN 315 ELITE 245 EXPLORA 350 FISH 295 FOOTBALL MANAGER 2 260 FERRARI FORMULA ONE 260 FLIGHT SIMULATOR 2 335 GALACTIC CONQUEROR 249 GUERRILLA WAR 225 HELTER SKELTER 169 HELLFIRE ATTACK 245 HYBRIS 269 INTERNATIONAL SOCCER 245 INTERNATIONAL KARATE + 245 INTERCEPTOR 245 JET 395 LEADERBOARD BIRDIE 245 L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE 185 LE MANOIR DE MORTEVILLE 245 L'ARCHE DU CPT BLOOD 295 MISSION CON-BAT 345 MANIAX 245 MENACE 225 MARBKE MADNESS 195 NEBULUS 195 OLYMPIC CHALLENGE 225 OPERATION WOLF 245 PACMANIA 195 POW 325 ROGER RABBIT 235 RETURN OF THE JEDI 195 RAMBO 3 225 ROCKET RANGER 309 SPEEDBALL 245 SIDE ARMS 225 SORCERY 2 245 SPACE HARRIER 225 SUMMER OLYMPIADES 225 STARGLIDER 2 225 SKYFOX 2 195 TRIVIAL PURSUIT 2 295 TINTIN SUR LA LUNE 195 TIGER ROAD 225 THUNDERBLADE 245 ULTIMATE GOLF 195 ULTIMA 4 295 VICTORY ROAD 225 VIRUS 195 944 TURBO CUP 245	BARD'S TALE 250 BARD'S TALE 2 250 BARD'S TALE 3 250 COLONIAL CONQUEST 295 CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 245 CALIFORNIA GAMES 350 COMMANDO 350 CHESSMASTER 250 DECISION IN THE DESERT 290 DESTROYER 195 ECHOLON 340 FLIGHT SIMULATOR 2 430 F15 STRIKE-EAGLE 230 GAUNTLET 245 IKARI WARRIOR 320 JET 430 KARATE CHAMP 190 KARATEKA 320 KUNG FU MASTER 190 LAGACY OF THE ANCIENT 225 MECH BRIGADE 350 MARBLE MADNESS 225 NEUROMANCER 395 PAPERBOY 290 PANZER STRIKE 295 P.H.M. PEGASUS 225 PHANTASIE 3 290 SUPER BOULDERDASH 190 RAMPAGE 245 SUBBATTLE SIM 290 STARGLIDER 245 SILENT SERVICE 285 SUMMER GAMES 195 SUMMER GAMES 2 195 TIME OF LORE 345 TEST DRIVE 225 THUNDERCHOPPER 245 TRIPLE PACK 190 ULTIMA 3 290 ULTIMA 5 290 WINGS OF FURY 275 WASTELAND 250 WORLD GAMES 250 WINTER GAMES 195	CONSOLE SEGA : + HANG ON + MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 990 PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT 349 JEUX AZTEC ADVENTURE 255 AFTER BURNER 295 ALIEN SYNDROME 295 ALEX VIDEO 255 ALEX KIDD 2 295 ACTION FIGHTER 255 ASTRO WARRIOR / PIT POT 255 BLACK BELT 255 CHOPLIFTER 255 DOUBLE DRAGON 295 ENDURO RACER 255 F16 FIGHTER 195 FANTASIE ZONE 3 255 FANTASIE ZONE 2 295 FANTASIE ZONE 255 GREAT GOLF 255 GREAT FOOTBALL 255 GREAT BASKETBALL 255 GREAT BASEBALL 255 GREAT VOLLEYBALL 255 GANGSTER 255 GHOST HOUSE 195 KENSEIDEN 295 KUNG FU KID 255 MY HERO 195 OUT RUN 295 POWER STRIKE 255 PENGUIN LAND 295 PRO WRESTLING 255 QUARTET 255 RAMBO 3 295 RASTAN SAGA 255 RESCUE & MISSION 255 ROCKY 295 SHINOBI 295 SHANGAI 255 SPY VS SPY 195 SECRET COMMAND 255 SUPER TENNIS 195 SPACE HARRIER 295 THUNDERBLADE 295 TEDDY BOY 195 TRANSBOT 195 THE NINJA 255 WORLD SOCCER 255 WORLD GRAND PRIX 255 WONDERBOY 255 WONDERBOY 2 295 ZILLION 255 ZILLION 2 255 JOYSTICKS SEGA : SPEED KING SEGA 180 CONTROL STICK 129	CONSOLE DE BASE = CONSOLE NINTENDO : + SUPER MARIO BROS + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 990 CONSOLE DE LUXE = CONSOLE DE BASE + GYROMITE + DUCK HUNT + PISTOLET + ROBOT 1890 PISTOLET 270 ROBOT 420 JEUX : BALLOON FIGHT 260 CLU CLU LAND 260 DONKEY KONG 210 DONKEY KONG 3 210 EXCITEBIKE 310 GOLF 260 ICE CLIMBER 260 KUNG FU 260 LEGEND OF ZELDA 395 METROID 360 MACH RIDER 310 PUNCH OUT 360 PINBALL 260 POPEYE 210 PRO WRESTLING 310 RAD RACER 360 SOCCER 260 SLALOM 260 SUPER MARIO BROS 260 TENNIS 260 URBAN CHAMPION 260 VOLLEY BALL 260 WRECKING CREW 310 JEUX POUR PISTOLET : DUCK HUNT 310 HOGAN'S HALLEY 310 WILD GUNMAN 310 JEUX POUR ROBOT : GYROMITE 360 STACK UP 360 DISQUETTES VIERGES DISQUETTES 3''5 3''5 SF/DD, LES 10 99 3''5 DF/DD, LES 10 120 BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ 99 BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ 150 DISQUETTES 5''1/4 5''1/4 NEUTRES, LES 10 39 5''1/4 SF/DD, LES 10 69 5''1/4 DF/DD, LES 10 99 BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ 99 DISQUETTES 3'', LES 10 190	ATARI ST 520 STF 3490 520 STF + MONITEUR MONO 4490 520 STF + COULEUR SC1425 5490 1040 STF 4790 1040 STF + MONITEUR MONO 5990 1040 STF + COULEUR SC1425 7490 LECTEURS SUPPLEMENTAIRES : SH205 DISQUE DUR 20 MEGA 4490 CA 720 3''5 DF 1490 CUMANA 3''5 DF 1490 CUMANA 5''1/4 1 MEGA 1990 MONITEURS : MONOCHROME HR. SM124 1590 COULEUR SC1425 2590 COULEUR PHILIPS 8801 2490 IMPRIMANTES : ATARI SMM804 1990 LASER SLM804 11450 HT STAR LC10 COMPLETE 2590 STAR LC10 7 COULEURS 2890 STAR LC 24/10 3990 DIVERS : CABLE IMPRIMANTE 150 RUBAN ENCREUR NL10 79 RUBAN ENCREUR LC10 49 TAPIS SOURIS 75 PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm) 49 AMIGA : AMIGA 500 4490 A. 500 + SUPERBASE + TEXCRAFT 4725 A. 500 + MONITEUR 8801 6390 A. 500 + MONITEUR 1084 7490 AMIGA 2000 11590 A. 2000 + MONITEUR 1084 14790 MONITEUR COULEUR 1084 2990 CABLE PERITEL 190 LECTEUR 3''5 CA880 1590 JOYSTICKS : QUICKJOY 2 89 QUICKJOY 3 129 SPEEDKING KONIX 105 PRO 5005 159 COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER. RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00 SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

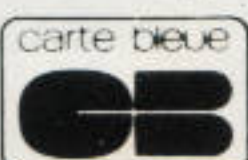
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**

à adresser
exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris



NOM
ADRESSE

TEL

Date d'expiration - / - Signature

TITRES PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
 Précisez ☐ Cassettes ☐ Disk - TOTAL à payer
 Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B.
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de rembt).
 PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

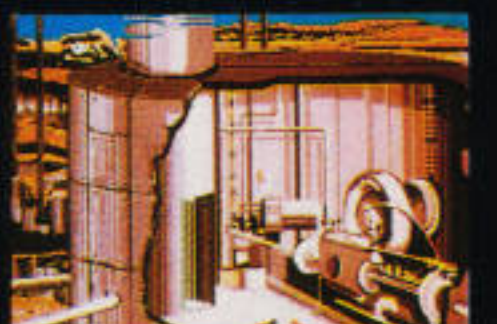
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL/XE ☐ AMSTRAD CPC ☐ APPLE ☐ APPLE 2 GS
☐ MACINTOSH ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC et COMPATIBLES

"MEURTRES A VENISE"

GRAND CONCOURS : Les gagnants vivront le final de "Meurtres à Venise" au cours d'une fantastique Murder-Party ! (Concours sans obligation d'achat - Renseignements chez votre revendeur).

[illegible]

COBRA SOFT BP155 71104 CHALON S/SAONE CEDEX



NIGHT HUNTER





Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Un vampire : un mort qui sort de son tombeau pour dévorer le sang des vivants. Il ne vit que la nuit car la lumière du soleil lui est fatale. Il craint l'eau bénite et la vue des crucifix. Le seul moyen de le tuer, c'est de lui planter un pieu de bois dans le corps...

NIGHT HUNTER...
UN JEU
PAS COMME LES AUTRES.

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C64 Disque : 180 F.
Amstrad, C64, Spectrum K7 : 140 F.



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Disponible dans les FNAC.



et les meilleurs points de vente



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



LA REVANCHE DES HUIT BITS

Fervents lecteurs de ton journal, nous remarquons avec stupéfaction que la plupart des lettres qui te sont envoyées font l'éloge de l'Atari ST. Il y a six mois, nous avons acheté un Atari. Franchement, nous n'arrivons pas à voir ce qui plaît à tout le monde. De beaux graphismes ? Bof, cela ne fait pas l'ordinateur. Du point de vue du langage, je n'ai jamais réussi — et mon camarade non plus — à programmer quoi que ce soit. Du point de vue du jeu, il y en a peu et ils sont chers. Bref, je suis complètement écoeuré par cette machine, et je ne suis pas le seul. Plusieurs de mes camarades de classe pensent la même chose. Il y a deux mois, j'ai vendu mon Atari pour acheter un... Amstrad CPC ! J'imagine ce que vous pensez. Eh bien pourtant, je le préfère à l'Atari. J'ai déjà fait quelques programmes et si les jeux sont peut-être de moins bonne qualité, ils me distraient beaucoup plus.

Voilà, je voulais prévenir ceux qui viennent d'être séduits par l'Atari ST. Réfléchissez à deux fois ! Peut-être que vous ne prendrez pas notre lettre au sérieux, tant pis. Nous sommes peut-être marginaux mais je remarque que dans mon collège, il y a une majorité de marginaux.

**Deux CPC-philes,
Jean-Michel Langé
et René Phalippou**

Cette prise de position pour le moins originale va à contre-courant des tendances du marché et de l'évolution technologique et ne manquera pas d'alimenter les polémiques concernant le choix des machines. Libre à vous de préférer l'Amstrad à l'Atari. Après tout, Acidric Briztou, lui aussi, en pince davantage pour le charme vieillot des tractions que pour la puissance agressive des Golf GTI. Mais rassurons tout de suite

ceux qui envisagent d'acquiescer un ST et qui pourraient être pris de doute à la lecture de votre curieuse missive. La qualité des jeux, des nombreux utilitaires et des programmes de création est incontestablement meilleure sur ST que sur CPC, même si les performances de l'Atari ne sont pas toujours exploitées de manière optimale.

Par ailleurs, la programmation d'un ST, d'un abord peut-être plus difficile pour un débutant que celle d'un CPC, n'exige pas d'efforts surhumains. Avant de revendre votre ST, vous auriez pu vous aider des programmes publiés dans la rubrique Sésame pour comprendre son fonctionnement. Nous vous approuvons en revanche sans réserve lorsque vous soulignez que l'intérêt d'un jeu ne dépend pas nécessairement de sa perfection technique. A l'évidence, les ordinateurs huit bits trouvent encore des défenseurs passionnés. La percée des 16/32 bits menace-t-elle les huit bits d'une asphyxie progressive par pénurie de logiciels ? L'avenir des huit bits est-il dans les musées ? C'est l'objet du débat qui fait rage actuellement sur le serveur Tilt, accessible par le 36-15. Affûtez vos arguments, ça va barder !

MUSIQUE SUR HUIT BITS

Possesseur d'un Commodore 64 en version disquette, j'aimerais faire de la musique, tout particulièrement avec un synthétiseur. Quels sont les types de synthétiseurs qui sont compatibles avec ma machine ? J'aimerais savoir quels logiciels je devrais utiliser. Pourrais-je inclure des musiques faites avec le synthétiseur dans d'autres logiciels ?

Christian

Pour piloter des synthétiseurs MIDI avec votre C 64, vous avez besoin d'une interface MIDI et d'un logiciel-séquenceur. Le dossier consacré à la musique dans le numéro 59H de Tilt présente une des configurations possibles. Le C 64 dispose également de logiciels très performants répondant aux attentes des musiciens professionnels et il n'est pas rare de trouver cet ordinateur dans des studios d'enregistrement, en dépit de la part conquise par l'Atari ST en informatique musicale ! L'éditeur allemand C-LAB, distribué

en France par la société M.P.I., propose notamment le Score-Track, un séquenceur seize voies doté d'un éditeur de partitions, et le DX7 Support II, un éditeur et gestionnaire de sons pour le synthétiseur Yamaha DX7 (voir Tilt n° 43). Tous les synthétiseurs à la norme MIDI sont bien entendu compatibles avec votre machine.

La « sonorisation » de vos propres programmes avec le synthétiseur pose en revanche des problèmes d'une autre nature, puisque les morceaux créés avec votre séquenceur MIDI ne sont pas exécutables sans que ce dernier soit chargé en mémoire centrale. Pour arriver à vos fins, vous seriez donc conduit à écrire vous-même et à intégrer dans votre programme une routine exploitant directement les fichiers de données créés par le séquenceur. En outre, les performances du C 64 risquent de s'avérer insuffisantes pour cette utilisation. Signalons que le logiciel Albedo sur ST (voir Tilt n° 58 page 50) utilise la prise MIDI et l'Atari pour piloter des synthétiseurs... Bonne chance !

COPY OR NOT COPY

Je me décide enfin à vous écrire pour vous demander quelque chose qui me préoccupe depuis pas mal de temps : le piratage. Je connais parfaitement votre position sur ce sujet. Pourtant, j'aimerais vous demander si ce n'est pas grâce au piratage que la micro a pu se développer comme elle l'a fait ces dix dernières années. De quelle année date la loi qui interdit le piratage ? Ne serait-elle pas à revoir maintenant ? Vous dites que les logiciels de « transfert » sont uniquement destinés à la copie de sauvegarde. Pourquoi certains proposent-ils une option de copie multiple qui permet de copier un même logiciel sur deux, trois, voire quatre disquettes ? Je ne pense pas que l'utilisateur ait besoin de quatre copies de sauvegarde ! Je ne voudrais pas faire de scandale mais, par exemple, empêchons les ordinateurs de copier, et l'on verra le marché de la micro s'écrouler. Maintenant, je te demande, Tilt, de donner des arguments : pourquoi es-tu contre ?

Pierre

Le dossier sur le piratage du précédent numéro a dû combler votre attente ! Rappelons que

c'est la loi du 3 juillet 1985 qui interdit le piratage (tout en autorisant l'utilisateur à réaliser une copie de sauvegarde pour son propre usage). L'application de cette loi a soulevé nombre de problèmes (jugements contradictoires, inculpation de professeurs effectuant par nécessité des copies destinées à l'enseignement de l'informatique, etc.). Cette situation pour le moins ambiguë a incité le sénateur socialiste de l'Essonne, Paul Lorient, à déposer une proposition de loi visant à amender la loi du 3 juillet 1985 pour autoriser les professeurs d'informatique à utiliser des copies. La loi sera donc certainement revue, mais personne ne peut dire quand ! Merci, en tous cas, de votre contribution au débat.

VIVE L'ARCADE, A BAS BRIZTOU !

Je n'ai pas d'ordinateur (eh oui, il en reste !), mais je suis ce que l'on pourrait appeler un dingue de jeux vidéo, ce qui cause le désespoir de mes parents et de mon porte-monnaie. Et c'est ce qui me permet de porter un jugement très critique, mais néanmoins juste, sur les productions actuelles, et en particulier sur les conversions d'arcade, d'où mon reproche : vos articles tombent quelquefois complètement à côté de la plaque (c'est le cas de le dire, NDLR) et me font pousser des cris d'indignation ! Ceci étant dit, je vous aime bien, et bien que vous devez recevoir 15 000 compliments de ce genre par jour, je vous prie d'agréer les miens.

P.S. : J'ai oublié d'adresser mes pires insultes au journaliste qui ose signer ses pamphlets du pseudonyme d'Acidric Briztou (ça ressemble à un anagramme minable) qui n'a vraiment rien compris aux ludiciels (c'est censé être comme ça qu'on doit dire). Sous prétexte d'une réalisation moyenne, on coule le jeu, alors qu'au vu de certaines machines, c'est archi-génial (ex. : Alien Mind sur Apple II GS). On est en droit de l'informer de cet état de fait : un jeu doit être critiqué en fonction de la machine qui le supporte. Ne le laissez pas mourir idiot, dites lui ! **Alix**

Vos insultes ont été droit au cœur d'Acidric Briztou. Cela n'empêchera pas ce personnage irascible de mourir idiot, ni de persister dans son intransigeance. Voici d'ailleurs sa réac-

L'ACTION - SIMULATION

AIRBORNE **RANGER**



DISPONIBLE SUR: IBM PC

C64

Prévu pour décembre.

AMSTRAD CPC

ATARI ST

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

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

PITIÉ POUR LE COMMODORE !

Nos articles sur le *Commodore 64* et, dans une moindre mesure, sur l'*Amiga* ont suscité un grand nombre de réactions. Parmi toutes les lettres reçues, une d'entre elles est particulièrement significative. « Je suis depuis plus de quatre ans, un lecteur parmi tant d'autres, voyant au fur et à mesure des numéros l'évolution de ce journal qui était pour moi « La Bible Micro-Ludique... » et je tiens à vous en féliciter. Mais si je vous écris, c'est à cause des articles parus dans le guide 1989 à propos du *Commodore 64* et de l'*Amiga*. Je voudrais savoir combien ont été payés les deux journalistes pour avoir dénigré la marque Commodore. Dans l'article sur l'*Amiga*, le journaliste n'a presque pas arrêté de vanter les défauts de cette machine. Tandis que dans l'article sur l'*Atari ST* (ce sont peut-être eux les payeurs!!!) aucun défaut n'était cité, c'est la machine parfaite. Mais le pire, c'était pour le bon vieux *Commodore 64*. Tout y est passé, les langages, la programmation, la surchauffe, etc. J'en étais dégoûté (certes, il n'est pas parfait). J'aurais quelques questions à poser à l'auteur de l'article. Paul, est-ce que tu sais qu'il existe dans le commerce des cartouches qui te facilitent la vie pour charger un jeu, formater, programmer, faire un reset, etc. Pour faire un Directory, il suffit de faire LOAD« \$ ».8 puis LIST car suivant tes dires, cela relèverait de l'exploit. Ensuite, la plupart des imprimantes peuvent être connectées au C 64, du moment qu'on a le câble adéquat. C'est vrai que l'alimentation chauffe mais je ne savais pas que l'ordinateur se plantait au bout de quelques heures de chauffe, tu es vraiment le seul. Pourrais-je savoir comment tu es arrivé à claquer trois C 64 en quatre ans ? Tu prends ton bain avec ? Tu sais que cela s'entretient, ça se nettoie de temps en temps... Puis, entendre dire que « le C 64 vaut la palme de ce que vous voulez », je le prends très mal et laisser penser que le C 128 ne vaut pas plus que le C 64, j'en étais malade. Car c'est vous, journalistes de *Tilt*, qui, lors de la sortie du C 128, testiez cette machine avec un avis favorable,

et c'est pour dire plus tard que le 128 ne valait rien... Je ne vous félicite plus et encore moins ce journaliste. Car en cette période de fêtes, beaucoup de jeunes vont se laisser influencer en lisant ces articles. On ne peut pas dire que vous avez fait preuve d'impartialité dans ces tests... » **Jérôme Ligère, Paris.**

C'est vrai, nos bancs d'essai n'ont pas été impartiaux. Nous avons voulu rompre avec les tests classiques de micro, publiés et re-publiés depuis des lustres, pour donner des avis plus personnels, plus vivants, d'utilisateurs passionnés et possesseurs réels des micros présentés. D'où une partialité évidente et l'impression que certains micros ont été favorisés aux dépens d'autres. Nos journalistes ont, pour une fois, abandonné leur casquette de journalistes impartiaux et ont donné leur opinion, en toute partialité, sur leur machine. Qui aime bien châtie bien dans un cas, l'enthousiasme frôle l'aveuglement dans un autre ! Pour ceux qui ne connaissent pas encore par cœur tous les avantages et inconvénients de ces deux machines, Tilt a publié un Hors-série « Match ST/Amiga », toujours disponible, qui fait le point de manière très approfondie et très objective sur les deux machines. Nous vous invitons à vous y reporter.

Le Commodore 64 pour sa part, « bénéficie » d'un traitement particulier. Il faut vous dire que Paul Piot est avant tout un programmeur, qui a souffert sur le C 64 plus que sur toute autre machine. L'aspect jeu de bidouille est ainsi passé quasiment inaperçu. Et pourtant : dans la famille des huit bits, le C 64 reste en tête de la compétition ludique. Pour 1 500 francs TTC l'unité, on répertorie aujourd'hui plus de 2 000 jeux disponibles. Notons aussi le marché de l'occasion, les prêts et échanges permis par le parc important de C 64 en France et par la dynamique qui n'a jamais abandonné les utilisateurs de Commodore. Et il suffit de regarder les tests de Tilt pour comprendre que le C 64 n'a pas encore dit son dernier mot. Qu'il s'agisse d'un shoot-them-up, de course auto, moto, d'aventure, d'action, tous nos dossiers donnent une moyenne très correcte aux logiciels pour Commo-

dore 64. Un coup d'œil sur le guide 89 suffit à faire le point sur la bonne santé de sa ludothèque : près de trois cents titres sortis dans l'année (environ quatre cents pour le ST), dont plus de quatre-vingts ont obtenu une note d'intérêt supérieure ou égale à quinze. On peut affirmer sans crainte que le C 64 reste le meilleur huit bits disponible sur le marché, au niveau des graphismes, des bruitages, de l'animation et du contenu ludique de sa production. Bien sûr, la programmation amateur se révèle moins souple sur un C 64 que sur un ST. Mais il faut tenir compte des longues années qui séparent la naissance des deux machines et de leurs performances propres. Précisons qu'il existe de très nombreux livres et accessoires pour faciliter la compréhension de la programmation sur C 64. Sans oublier les clubs, les copains qui « travaillent » leur micro depuis des lustres et en tirent des merveilles ! Franck Lanne, PDG de Commodore France est clair, net et précis. « Chez Conforama, pour 1 590 francs, — c'est-à-dire pour le prix d'une console de base avec quatre softs — vous pouvez acquérir une superbe machine de jeu qui offre toutes les ouvertures d'un vrai micro-ordinateur et n'est pas simplement limité au jeu. Sans oublier les multiples périphériques qui peuvent se connecter au C 64. De plus, la communauté de développeurs est toujours très vivante sur le plan international, ce qui n'est pas le cas de micros comme les Thomson. Enfin, le C 64 est, beaucoup plus que le CPC, la machine des bidouilleurs passionnés. Toutes ces raisons font que, pour moi, le C 64 est encore le meilleur choix de cette année dans le domaine des huit bits. »

On se demande si certains journalistes comme Paul Piot n'ont pas été payés par Amstrad. En effet, possesseur grandement heureux d'un C 128, j'ai été horrifié par l'article sur les huit bits Commodore, qui traîne dans la boue ces micros merveilleux. Paul Piot est tombé au plus profond de la médiocrité. Un tel papier ne devrait pas se présenter dans un journal aussi bien. « Démontez » le C 64 et le C 128 est assez déplacé, vu les qualités sans cesse mises en avant par les programmeurs sensa-

tionnels des « Commodore Machines ». Tout d'abord, la critique du Basic : pauvre vieux (il a plus de cinq ans), c'est en effet vrai, mais il possède de nombreuses astuces ! Le problème du lecteur de disquettes : lent, et encore, il y a beaucoup de logiciels qui s'échangent entre commodoristes et qui permettent de l'accélérer énormément : certains chargent 200 blocks en dix secondes. Parler du reset : le C 128 en a un ; l'Amstrad n'en a pas et cela ne l'empêche pas de fonctionner (on peut en ajouter sur un C 64, il suffit de l'acheter). Le C 64 chauffe : seul le transformateur chauffe et il peut tourner un après-midi une journée sans être arrêté et cela n'a aucune incidence ! Laissez tourner un CPC un après-midi, lui aussi sera chaud ! M. Piot a cassé trois C 64 en quatre ans : je ne sais pas comment il fait, mais c'est avec les doigts que l'on frappe sur les touches, pas avec des gants de boxe. Voilà trois ans que j'ai mon C 128 et « no problem », il est 100 % OK, tout comme le C 64 qu'un de mes voisins possède depuis quatre ans. Vous parlez du Vic 20 dans l'article, pourquoi ne pas parler du ZX81 dans l'article sur l'Amstrad (vu que Sinclair...) Parler de la fragilité des cartouches : elles ne sont pas faites avec de la m... Si tu casses tout, demande une boîte de Lego pour Noël. Les meilleures cartouches sont Power Cartridge, Freeze Frame (la série) et elles sont très solides ! Quant à l'article sur le C 128, où vas-tu ? Le Basic est sensationnel, puissant, rapide et très complet. Il possède même un moniteur de langage-machine. Le C 128 est compatible CPM 3.0 (le même que celui du CPC 6128), mais tu ne le dis pas. De plus, il est 5 pouces 1/4 alors que l'Amstrad est 3 pouces, donc nécessite un autre lecteur de disques. Les disquettes sont à 3 F contre 22 F dans le meilleur des cas sur Amstrad. Mais je ne veux pas démonter l'Amstrad, car je le respecte. Partie son : le C 64/128 est le roi en huit bits. Un jeu est toujours meilleur avec une musique entraînante. Tu ne parles pas non plus de Geos ou de Jane livrés dans le Commodore. Ce sont des utilitaires très bons et très simples. Enfin, j'espère que cela fera réfléchir Paul Piot sur les conséquences de cet article.

Anonyme

THE No.1 Thunder Blade



JEU DE L'ANNEE DU TOURNOI PEPSI

Crampez-vous et démêlez vos idées pour le voyage de votre vie aux commandes de l'hélicoptère le plus sophistiqué que les spécialistes en armements aient pu concevoir – dominez le chasseur le plus rapide, et détruisez les navires de guerre les plus dangereux avec votre puissance de feu supérieure.

Traversez la silhouette de la ville des gratte-ciel et améliorez vos techniques pour les combats qui vous attendent. Plongez dans la mer pour commencer une bataille épique avec un immense navire de guerre à blindage lourd. Puis courez vite à la fusillade de la gorge rocheuse et des forêts denses et, à travers ce labyrinthe fortifié, négociez soigneusement votre chemin avec de piqués et de planés qui éprouveront votre habileté au vol jusqu'à la limite.

Vous percez bravement le ciel en rugissant, détruisant les navires de guerre ennemis, les chars blindés, les chasseurs – tout en évitant les missiles exocet à tête chercheuse, vous passez par les dangereuses installations de pétrole pour atteindre votre objectif final – le terrible croiseur de combat APACHE. L'action ne se termine que lorsque vous émergez, victorieux, l'Artilleur d'Or, maître de la machine la plus méchante que le ciel ait vue.

Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon.
THUNDERBLADE™ et SEGA™ (ou SEGA™) sont des marques de Sega Enterprises Ltd.
U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse.

SEGA



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 2, rue des Italiens 75009 PARIS

JE DÉSIRE RECEVOIR RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus)

et vous adresse ci-joint mon règlement de Francs par ☐ chèque ☐ mandat à l'ordre de TILT



NOM PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL [] [] [] [] VILLE

LA GUERRE DU 21^{eme} SIECLE: APACHE GUNSHIP

GUNSHIPTM

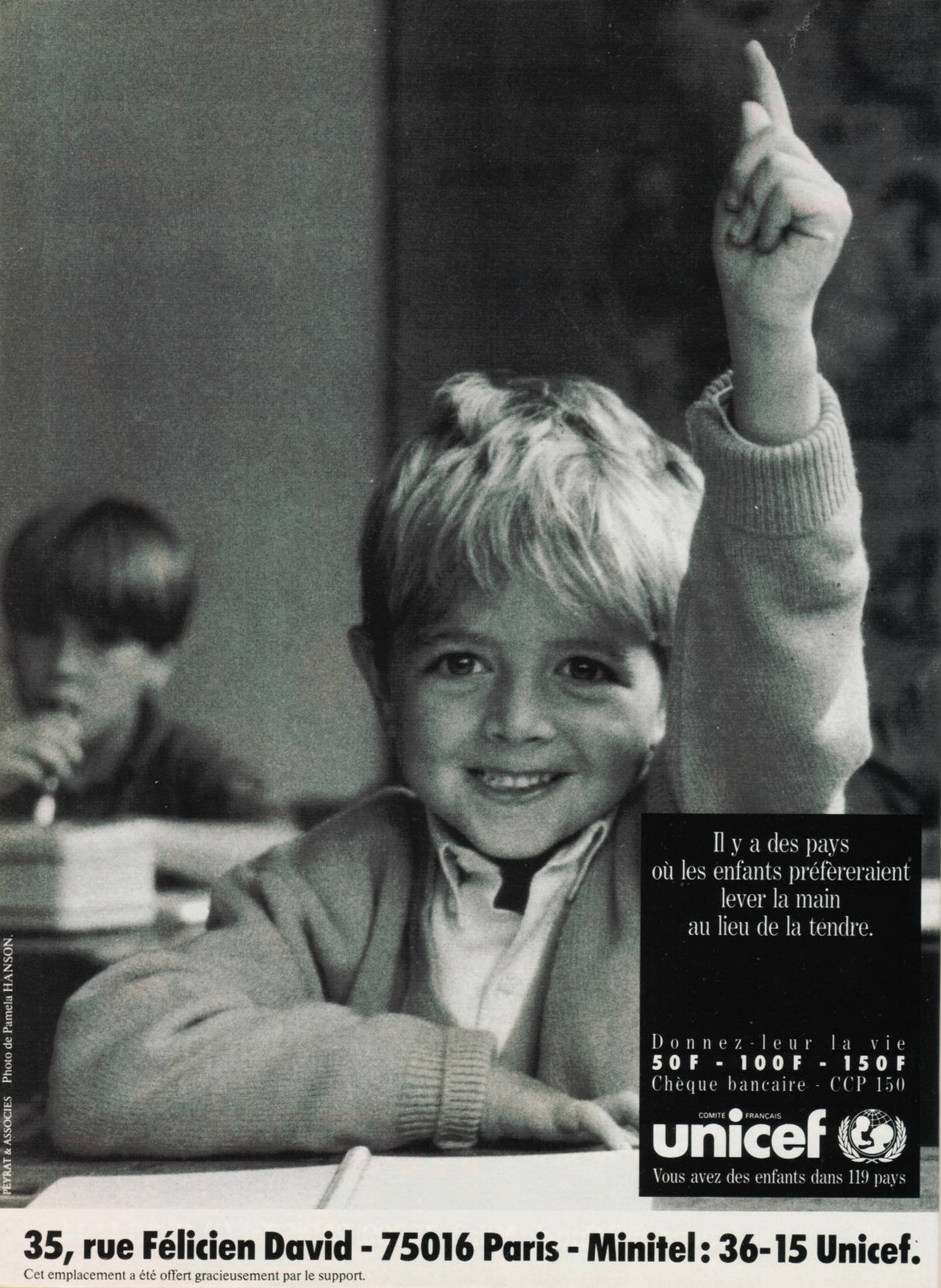
LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE

ENFIN SORTI
SUR AMSTRAD CPC.
K7 et DK

DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64
ATARI ST

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

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



Il y a des pays
où les enfants préféreraient
lever la main
au lieu de la tendre.

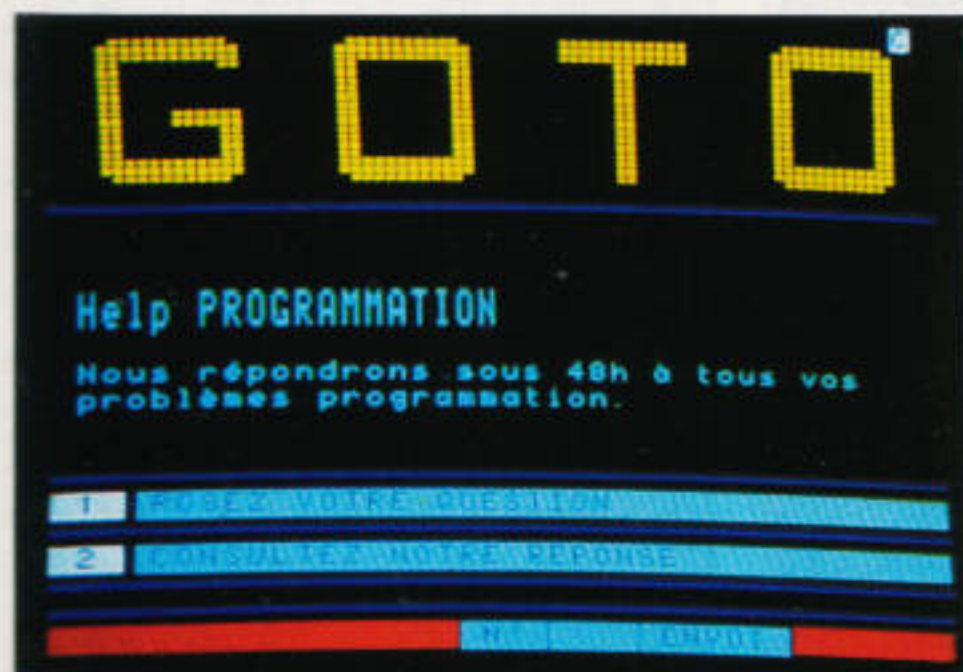
Donnez-leur la vie
50 F - 100 F - 150 F
Chèque bancaire - CCP 150

COMITÉ FRANÇAIS
unicef 
Vous avez des enfants dans 119 pays

35, rue Félicien David - 75016 Paris - Minitel: 36-15 Unicef.

Cet emplacement a été offert gracieusement par le support.

3615 CODE TILT!



Ça bouge sur le service TILT. Il existait déjà une rubrique "Bidouilles" pour les possesseurs d'Amstrad, Apple, Amiga, Commodore, maintenant les Thomsoniens ont aussi la leur. Possesseurs de MO-TO, n'hésitez pas à contacter *TOhelp, le grand spécialiste Thomson sur le 3615 TILT, il répond à tous les problèmes que vous pouvez vous poser sur cette machine.

Côté Jeux, c'est Noël ! Du 15 décembre au 25 janvier 89, il vous faudra réviser vos classiques si vous voulez remporter le gros lot ! 1^{er} Prix un Amiga 500, 2nd prix : un lecteur de disquettes externe 1010 pour Amiga 500 of course ! Tout ça offert par COMPUTER CONCEPT, spécialiste de l'Amiga !

Ce n'est pas tout ! Chaque mercredi, un tirage au sort déterminera le gagnant de la semaine qui se verra offrir un Walkman. Alors faites tourner le JACKPOT ! Mot Clé : JACK + Envoi.

Et puis, en jouant avec RALLY, sachez que TILT offre toujours un walkman par semaine au meilleur rallyman de la semaine.

Les aventuriers parlent aux aventuriers : c'est sur SOS Aventure !

Plusieurs choix vous sont proposés. Un indice vous manque pour avancer dans votre jeu, une seule solution : lancer un SOS sur le service TILT. Pour cela, il vous faudra choisir le choix 1 et poser votre question. A partir de ce moment la solidarité des Tiltmen entre en jeu. Repassez de temps à autres consulter le service afin de lire les réponses des lecteurs. Mais vous pouvez aussi apporter votre aide aux aventuriers égarés. Sélectionnez le choix 2, et là, choisissez : quelques 6 000 questions vous attendent. Et bien-sûr, vous pouvez consulter toutes les réponses. Cela ne vous suffit pas ? Vous avez beaucoup de choses à dire sur votre jeu préféré ! Alors foncez ! Tapez 3 + Envoi. Si vous vous sentez l'âme d'un journaliste, proposez votre solution complète.

Les meilleures seront récompensées. Elles sont consultables en choix 4.

Et pour les bavards, connectez-vous sur la messagerie. Tous les jours, vous y retrouverez les super-tiltmens de France. Trucs et astuces, adresses, contacts..., tout s'échange en direct. C'est simple, rapide et très sympa !

A bientôt sur le 3615 TILT ! **TILT**

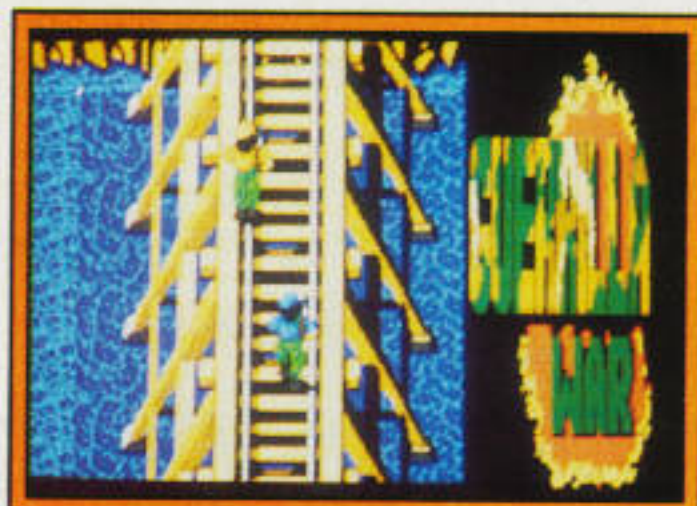




Le décor et les sprites sont identiques ceux de la version arcade.

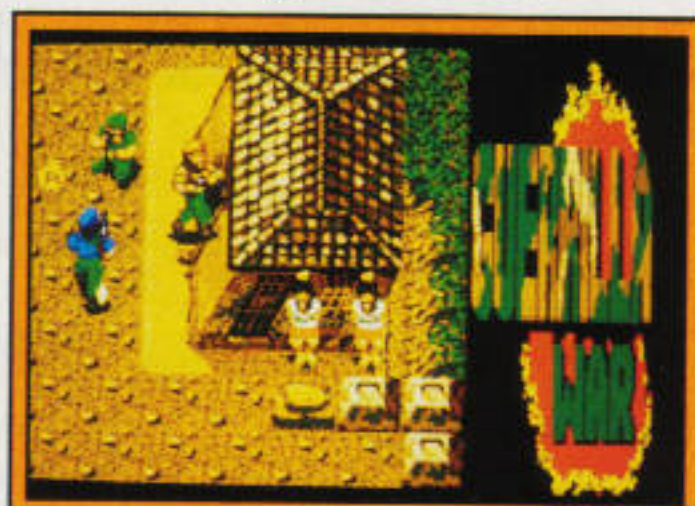
Guerilla War

Deux super-soldats, deux super-héros pour combattre la puissante armée d'un dictateur. Délivrez l'île de son joug implacable à coups de lance-flammes, mitraillettes et grenades.



Surveillez vos arrières.

Ocean aurait pu se reposer sur ses lauriers après la sortie du Tilt d'or de la meilleure adaptation arcade qu'est *Opération Wolf*. Il n'en est rien. Nous avons la chance de posséder une préversion d'une nouvelle adaptation arcade que nous prépare Prestasoft : il s'agit de *Guerilla War*. Les piliers des salles de jeux connaissent très bien ce jeu de commando pour une ou deux personnes. Vous débarquez sur une île dont les habitants sont soumis à la domination d'un dictateur. Ce dernier utilise des mercenaires pour régner par la terreur. Le premier des cinq niveaux vous place dans une jungle bourrée de mercenaires planqués dans les fourrés, placés dans des tranchées ou derrière des barricades. La mitraillette à la main, vous abattez tout ce qui bouge tout en avançant prudemment (il vaut mieux !). Des grenades sont également à votre disposition pour tuer ou vous frayer un chemin à travers les barricades.



A la droite du mercenaire, une mine.



L'entrée d'un tunnel.



Récupérez le lance-flammes.

Toutes vos actions doivent être précises et efficaces, l'ennemi n'est pas manchot et n'hésite pas à vider des chargeurs dans votre direction. Méfiez-vous également des mines ! Le terrain est acci-



Guérilla et guerre de tranchées.



Libération d'un otage.



La ville : un traquenard.



Attaque de l'hélicoptère.

denté et varié (ponts, rivières, etc.). On peut aisément en tirer parti pour progresser sans trop de casse. Comme d'habitude, la grosse difficulté se trouve à la fin du niveau et en l'occurrence, vous tombez nez à nez avec un hélicoptère. Une carte de l'île, où le joueur peut juger du parcours effectué, sert d'intermède entre les différents niveaux. Le deuxième niveau se passe dans un village situé en pleine jungle. Des cabanes s'ajoutent au décor déjà vu dans le précédent niveau. Le clou de cette étape est un train qui vous attaque ! Au troisième niveau, vous atteignez une forteresse gardée par une armée de mercenaires et de tanks. Si vous avez survécu jusqu'ici, vous avez droit à l'énorme tank, dans la ville du quatrième niveau. L'affrontement final se passe dans le palais du dictateur protégé par six gros canons ! Tout le long du parcours, vous découvrirez des prisonniers (ou

otages) attachés à des poteaux. Chaque prisonnier améliore votre score. En outre, Alain Dewitte, le programmeur, nous a expliqué qu'on pouvait au cours du jeu trouver des armes plus performantes. La garde du dictateur porte des uniformes de couleurs différentes. Les gardes en uniformes verts n'apportent que des points. Par contre, les gardes vêtus de rouge laissent des armes tels que des lance-flammes et des lance-roquettes quand ils meurent.

Sachez également qu'à certains niveaux le joueur peut piloter des tanks. Bien entendu, l'option du jeu à deux sera disponible, ce qui ne fera qu'accroître le plaisir d'y jouer. Comme pour *Opération Wolf*, la taille des sprites est identique à celle de la version arcade. Pour finir, disons que nous avons apprécié la maniabilité du personnage et la possibilité de se déplacer (et de tirer) dans toutes les directions. La version définitive, qui sort sous le label Imagine, sera disponible vers la mi-décembre (en principe).

Dany Boolauck

Castle Warrior

Les limiers de Tilt ont enfin pu voir les niveaux de *Castle Warrior*. Nous les invitons à un petit voyage en enfer en compagnie de Ulrik.



La superbe page d'introduction.

Grâce à la persévérance et aux dons de persuasion des limiers de Tilt, Pierre Faure, le programmeur de *Castle Warrior* a accepté de nous présenter une préversion très avancée de ce futur hit ! Le scé-



La terrible descente commence.



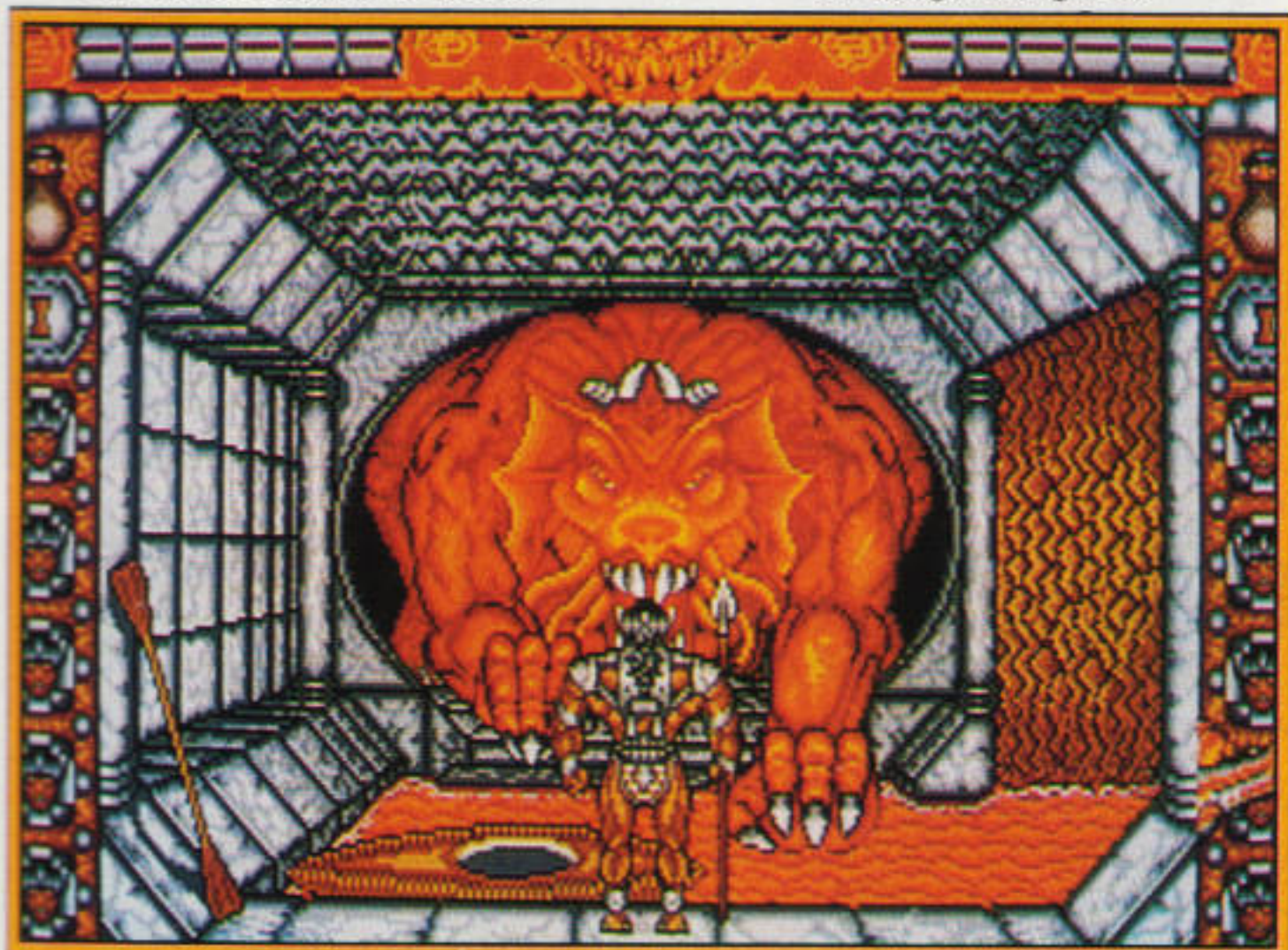
Le corridor de la mort !



Un monstre signé E. Lecoq.



Un dangereux garde.



Une victoire contre ce monstre titanesque et le canoë est à vous !

nario est encore trop embryonnaire pour qu'on puisse vous apporter le luxe de détails auquel on vous a habitués. Néanmoins, on peut dire sans trop se tromper que Ulric (c'est provisoirement son nom), un guerrier hyper-musclé, s'engage dans une angoissante course dont l'issue est la vie... ou la mort. La sienne n'est pas en danger : la griffe ou la dent qui le tuera n'existe pas encore (sauf si le joueur est nul). En fait, c'est pour sauver la vie de son père qu'il se lance avec tant d'acharnement dans cette aventure. Son but : trouver un mystérieux élixir magique dont la puissance est telle qu'il est capable de redonner la vie à un mort.

D'après les renseignements qu'Ulric a pu glaner ici et là, ses chances de trouver un tel élixir passent par l'exploration d'un donjon. La partie commence avec la descente d'un puits qui mène au premier niveau du donjon. Debout sur une plaque qui lui sert



Le superbe cobra (à cornes !)



Une eau grouillante de squales.

d'ascenseur, Ulric doit déjà défendre chèrement sa peau. Des monstres le harcèlent tandis que la plaque se transforme, à intervalles réguliers, en trappe mortelle. Vient ensuite une superbe

séquence (le scrolling est étonnant !) où Ulric progresse à pas réguliers dans un corridor, un vrai coupe-gorge !

D'horribles chauves-souris tentent de lui barrer la route et, sur le coup, la tentation de raser les murs pour offrir un minimum d'angles d'attaque à l'ennemi est forte. Peine perdue ! Des bras, dotés de mains serties de griffes, surgissent des murs et « invitent » Ulric (vous) à leur serrer la pince ! Ce n'est que le début et ça promet !

A la fin de ce corridor vous tombez nez à nez avec un monstre cauchemardesque superbement dessiné. Il est le gardien d'une rivière souterraine et du canoë qui vous permet de l'emprunter. En cas de victoire vous vous retrouvez, à bord du canoë, glissant sur les eaux opaques de cette troublante rivière, peuplée de squales ! Plus loin, un sorcier et un dragon

vous attendent mais n'en disons pas plus, la surprise et l'inconnu font partie du jeu. Ajoutons pour finir qu'Ulric peut marcher, sauter, se baisser et attaquer dans toutes les directions. A part l'épée, la lance et le bouclier font partie de sa panoplie de guerrier. Sept niveaux, dont deux intermédiaires, sont à parcourir avant la victoire ! La préversion, quoiqu'incomplète, nous donne déjà envie d'y jouer !

Emmanuel Lecoq, le graphiste, a fait une excellente création autour de l'idée de Michael Sportouch, le décor et les sprites sont splendides ! On peut également citer Pierre Faure qui a mis six mois pour programmer le jeu. On attend avec impatience la sortie de ce soft prometteur sur ST et Amiga vers le début de l'année prochaine.

Dany Boolauck et Alex Zenou



Roger Rabbit: zéro!

Ce n'est pas parce que le Koala Cola est un breuvage doux et sirupeux que d'éventuels vêtements porteurs de la même marque seront plus solides que d'autres. En matière de micro, c'est pareil. Ce n'est pas parce qu'un programme porte un nom célèbre qu'il est forcément bon. Rappelez-vous de *K 2000* tiré d'une série TV diffusée sur la Cinq. Autre exemple : *Bob Morane* ! Ces deux jeux se sont fait une belle réputation de « softs en dessous de tout »... Plus inspiré que réellement adapté du dernier Spielberg, *Roger Rabbit* est en passe de rejoindre cette liste. La bande sonore est exceptionnelle avec des thèmes de jazz nombreux et bien choisis. Côté animation, les personnages semblent sortir de l'écran façon cinémascope. Mais, réussi d'un point de vue strictement technique, *Roger Rabbit* laisse

perplexe sur son côté ludique. Roger roule à fond au volant de sa « toons voiture », saute par dessus des flaques d'huile, double, etc. Cette épreuve difficile mène à la seconde partie. Roger tourne autour des tables du Ink and Paint club pour collecter tous les menus. Tout va trop vite ! Stratégie absente, épreuve hyper-difficile dont le succès tient plus à la chance qu'aux reflexes. C'est décevant et décourageant ! Ajoutez à cela six minutes de chargement pour un Amiga simple drive et une minute de grille-pain entre chaque épreuve ! Avec en prime, l'impossibilité de lancer une nouvelle partie sans charger à nouveau l'ensemble des données. Après dix minutes de jeu, on a vu de belles images, entendu de belles musiques mais c'est tout. Mieux vaut aller voir le film.

Acidric Briztou



Studio 8: le nouvel utilitaire graphique d'EA sur Macintosh II.



European Space Shuttle (Amiga)



Dakar Rally (ST)



Explora 2 (Amiga)



Roy of the Rovers (Spectrum)

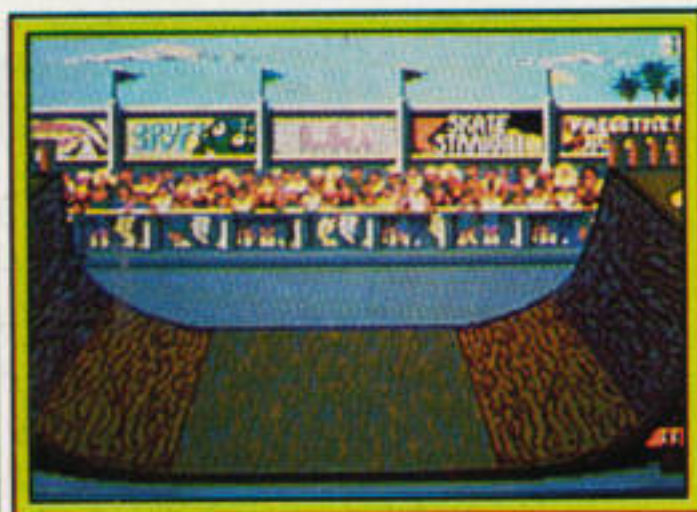


Savage sur Amiga: très prometteur!

Ball, Kalashnikov, Night Hunter...

Une fois encore, des nouveautés en tout genre et pour tous les goûts dans ces previews! Tilt se fait toujours un plaisir de vous présenter les photos d'écrans et de logiciels à venir sur vos bécanes favorites. En voici une moisson pour l'année 89. Ne vous privez pas, dévorez des yeux en attendant mieux.

Suite logique d'Explora, **Explora II**, le second du nom est toujours édité par INFOMÉDIA. Votre tâche se résume à la quête d'un précieux métal nécessaire au bon fonctionnement de la machine à voyager dans le temps... Infomédia nous promet encore plus de graphismes, de sons, d'animations, d'icônes, etc. La version Atari devrait sortir début janvier 1989. Une adaptation sur Amiga est prévue. Du même éditeur, Rockstar est annoncé comme étant le premier Soft Opera. Il s'agit d'un jeu d'aventure et de stratégie dans lequel vous devez créer une star de la chanson tout en évitant les pièges du show business. Prometteur, non? Ce programme est annoncé pour janvier 1989 sur Amiga et Atari ST. Poursuivant son ascension, COKTEL VISION prépare de nombreuses nouveautés pour les mois à venir. Issu d'une co-édition entre Coktel Vision et Cedric-Nathan, *Le Livre de la Jungle*, d'après



Skate or Die (PC)



Astaroth (ST)

le dessin animé de Walt Disney, est annoncé début janvier 1989 sur Amstrad et Amiga. Aux dires de son éditeur, ces versions sont en fait de simples translations... Jeu plus ou moins inspiré de *Trivial Pursuit*, **Crucial Test** est pro-



Terrific Land (ST)



Zany Golf (ST)

posé sous le label Tomahawk, en fait Coktel Vision. Il est annoncé sur ST, PC et compatibles pour janvier 1989. D'autre part, **Emmanuelle** doit sortir, sous le même label, sur Amiga. Aucune date n'est avancée mais on nous



Crazy Cars II (ST)



Crazy Cars (C 64)



La Légende de Djel (Amiga)

le promet pour bientôt... Autre produit Tomahawk, **Terrific Land** est un jeu d'arcade cent pour cent arcade. Il est annoncé pour janvier 1989 sur ST et PC. Une version Amiga suivra. Pour conclure, soulignons que

Coktel Vision annonce la venue d'environ douze programmes d'ici fin 1989. Pour le premier trimestre de 89, vous pourrez voir sur vos petits écrans **Rallye Dakar**, une simulation de conduite sur sable. **La Légende de Djel**, un superbe jeu d'aventure avec animations. **European Space Shuttle**, un jeu de simulation de vol de navette spatiale, sera également disponible début 89. Tous ces jeux sont prévus sur Amiga, ST et PC.

Malgré la diversification de ses activités (contrats de développements signés avec un géant de l'automobile et une firme célèbre pour ses activités en aéronautique), MICROIDS promet **Quad Deux**, pardon, **Iron Tracker** pour la mi-novembre 1989 sur Atari ST. Des versions Amiga et Amstrad CPC suivront. Par rapport à **Quad**, **Iron Trackers** apporte plusieurs améliorations : présence de deux fenêtres à l'écran (comme dans GP 500), conception des personnages avec création du visage, paramétrage de l'armement... Nous sommes impatients de voir le résultat!

Aventure galactique attendue en décembre 1989 sur Atari ST, **Eagle Rider** vous propose d'incarner Jordan. Ce dernier a pour mission la destruction d'un cerveau Cyborg... Prévu sur Amstrad CPC avant la fin 1988, **Chicago 1988** et **Highway Patrol** vous mettent aux commandes d'engins infernaux. Arcade au rendez-vous!

Suite à une période particulièrement riche en nouveautés diverses (*Titan* sur Amiga, ST et PC, *Crazy Cars* sur Macintosh et Commodore 64, *Xerion* sur Mac et Mac 2, etc.), TITUS s'apprête à lancer **Crazy Cars** sur Amiga, compatibles PC et C 64 courant janvier 1989. Dans la foulée, la version ST de **Crazy Cars II** arrive... De nombreux autres programmes devraient suivre, mais Titus se refuse à en dire plus. Dommage! BRITISH TELECOM vous annonce, sous le Label Firebird, **GI Hero**, un jeu d'action où vous devez récupérer des documents de l'OTAN. Déjà disponible sur C 64, il sort également sur CPC et Spectrum. Toujours sous le label. Suite p. 26.

Yamaha cherche Midi

On le sait, le PC est le plus polyvalent des ordinateurs. La célèbre firme Yamaha le prouve une fois de plus..

Yamaha Music Corp vient d'introduire sur le marché américain un ordinateur portable compatible IBM AT destiné aux musiciens : le C1. Architecturé autour d'un Intel 80286 cadencé à 8 ou 10 MHz, il dispose de 64 Ko de mémoire morte ainsi que de 640 Ko de mémoire vive que l'on peut étendre à 1 ou 2,5 Mo. Côté mémoire de masse il intègre un lecteur de disquettes format trois pouces et demi 720 Ko formaté. Un second lecteur de ce type ou bien un disque dur 20 Mo peuvent être acquis en option. Intégrés dans un boîtier au design agréable, le clavier de la machine s'avère complet et l'écran de type LCD propose une résolution de 640 par 400 points. A noter que ce dernier est de type rétro-éclairé... En ce qui concerne les interfaces, le C1 dispose d'un port pour moni-

teur externe ainsi que des classiques sorties série et Centronics, slot pour carte d'extension, etc. Sa principale originalité réside dans la présence d'une carte d'interface MIDI offrant 2 In, 1 Thru et pas moins de 8 Out! Un circuit interne permet de synchroniser des magnétophones et l'utilisateur dispose de réglages de volume, tempo et autres paramètres directement sur le clavier. Ces fonctions ne sont toutefois accessibles que par l'intermédiaire de programmes spécifiques. Ces derniers ne devraient d'ailleurs pas tarder à venir : d'après Yamaha Music Corp, une centaine d'applications issues de plus de vingt sociétés de développement sont prêtes. Bref, plus qu'un simple ordinateur MIDI, le C1 se pose en tant que véritable table de mixage numérique. Mathieu Brisou

PATRONS, IL Y A DEUX MOYENS POUR METTRE DE LA COULEUR
DANS LA VIE DE TOUS LES JOURS.



L'ART CONTEMPORAIN.
(Beau mais encombrant).

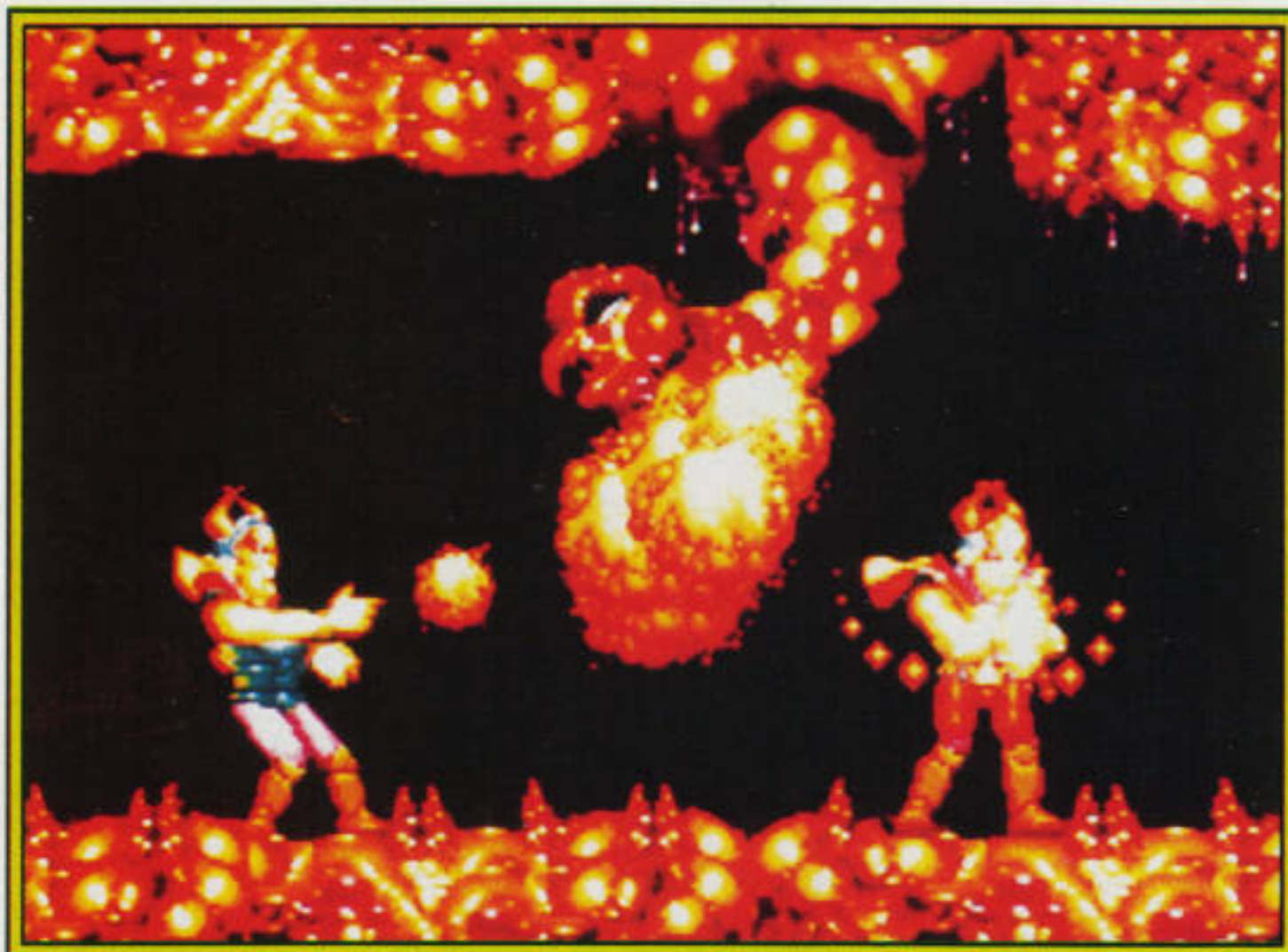
5,25" ET 3,5"



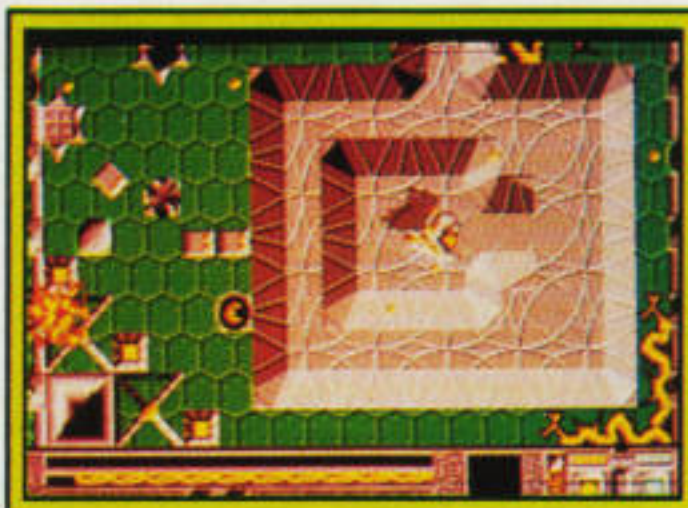
LES NOUVELLES DISQUETTES FUJI.
(En couleurs donc pratiques).

LES DISQUETTES FUJI AU BERIDOX EXISTENT EN CINQ COULEURS ET SIMPLIFIENT LES PROBLÈMES DE CLASSEMENT.
LA DISQUETTE PRÉFÉRÉE DE CEUX QUI PRÉFÈRENT LA COULEUR

FUJI
SETTON



Dark Chamber de Rainbow Arts version arcade



Fusion (ST)



688 Attack Sub (PC)



Kalashnikov (ST)

Firebird, **Exploding Fist** + devrait être disponible sur C64. **Elite** fait son entrée dans la logithèque de l'Amiga. **Savage**, un jeu d'arcade déjà disponible sur CPC nous arrive sur Amiga. ELECTRONIC ARTS s'apprête à sortir les versions ST de **Fusion** et de **Zany Golf** suivies de **Skate or Die** sur PC. **Wasteland** et **Bard's Tale II**, deux célèbres jeux de rôle de Interplay, viennent d'être adaptés sur PC. E.A. présente aussi son nouvel utilitaire graphique : **Studio/8** pour Mac II. Dément ! Une simulation de sous-marin sur PC, voilà ce



Wasteland (PC)



Cosmic Pirate (ST)



Exploding Fist (C 64)

qu'E.A. nous prépare nous janvier 1989. Son nom : **688 Attak Sub**. GREMLIN s'applique également à sortir des conversions de ses jeux vedettes. Ainsi, **Technocop**, **Dark Fusion** et **Roy of the Rovers** arrivent sur **Spectrum**. HEWSON sort, en janvier, un shoot-them-up doté d'un scrolling multidirectionnel. Son nom est évocateur : **Kalashnikov** ! Il est prévu sur ST et Amiga. Ce n'est pas tout, **Astaroth**, un jeu d'arcade/aventure sera également disponible sur ST et Amiga. UBI SOFT prépare ardemment la



Baal (ST)



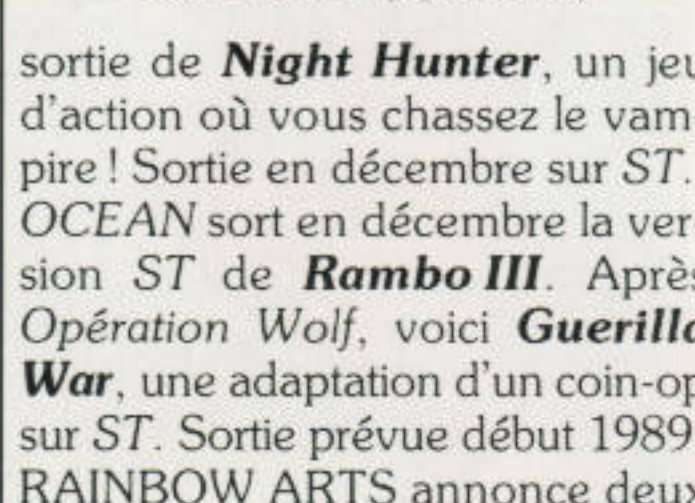
Technocop (Spectrum)



Elite (Amiga)



Dark Fusion (Spectrum)



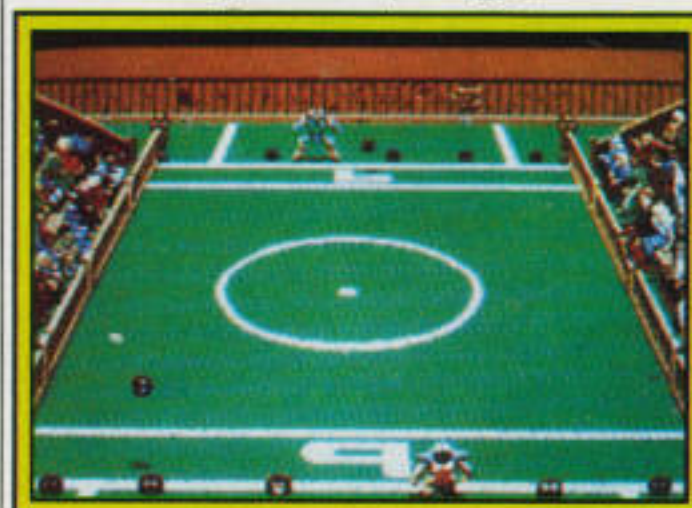
sortie de **Night Hunter**, un jeu d'action où vous chassez le vampire ! Sortie en décembre sur ST. OCEAN sort en décembre la version ST de **Rambo III**. Après Opération Wolf, voici **Guerilla War**, une adaptation d'un coin-op sur ST. Sortie prévue début 1989. RAINBOW ARTS annonce deux superbes jeux d'action. **The Dark Chamber** et **Monster Olympic**, les premiers grands jeux d'arcade de Rainbow Games (label de Rainbow Arts pour les versions arcade). Ils seront d'abord commercialisés, début 89, dans leurs versions jeux de café et seront



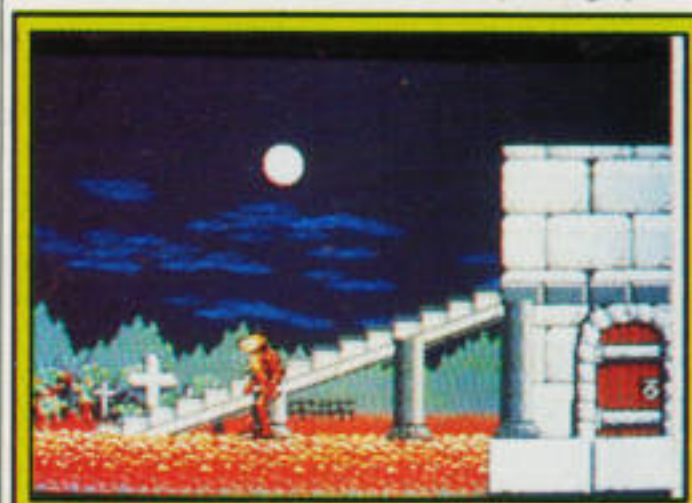
GI Hero (Spectrum)



Spherical (Amiga)



Grand Monster Slam (Amiga)



Night Hunter (Ubi Soft)

ensuite adaptés sur 16-bits. **Grand Monster Slam**, une sorte d'olympiade pour monstres, sera bientôt disponible sur ST, Amiga, PC et C64. Pour finir, **Spherical** est un jeu d'action/stratégie de qualité dont la sortie est imminente. Prévu sur ST, Amiga, C64, PC. PSYGNOSIS nous annonce la sortie imminente de **Baal** sur ST et Amiga. Ce jeu de stratégie/action sort sous le label Psychopulse. PALACE SOFTWARE annonce la sortie de **Cosmic Pirate**, un jeu d'action sur ST, Amiga (janvier/février 1989).

Une entreprise à la clef

Organisé par la FNAC sous l'égide de l'Agence Nationale pour la Création d'Entreprises (ANCE). Micro Manager 89 est un concours national destiné à favo-

riser le développement de projets d'entreprises, et pourquoi pas, leur éclosion. Accessible à toute personne de plus de seize ans résidant en France, Micro Manager se

déroulera en plusieurs étapes. La première se résume pour le concurrent au dépôt d'un dossier de candidature qu'il est possible de retirer dans les points concours FNAC situés dans les vingt-quatre magasins FNAC. Dans ces derniers, des bornes informatisées permettent du reste d'obtenir divers renseignements sur Micro Manager.

Ainsi, on apprend que l'on peut faire parvenir un dossier de candidature dûment rempli à l'ANCE jusqu'au 15 février 1989. C'est sur cette base que cette agence sélectionnera en mars 1989 les « 240 meilleurs projets ». Les heureux élus se verront alors offrir trois programmes afin de réaliser un véritable dossier de présentation de leur projet. Si le lauréat ne dispose pas d'un ordinateur pour les faire fonctionner, il pourra obtenir le prêt pendant trois mois d'un ordinateur Amstrad PC 1640 DD couleur. D'après Marion Vannier, P.-D.G. d'Amstrad France, le but de cette opération est de « participer à l'émergence des dirigeants d'entreprises de demain. »



Les programmes offerts aux deux cent quarante lauréats sont *PFS First Publisher* (la Logithèque), *Deluxe Paint PC* (UBI Soft/Electronic Arts) et *Micro Manager* (LVI). Ce dernier s'avère particulièrement intéressant. Il s'agit d'un programme permettant une étude en terme financier de la viabilité d'un projet d'entreprise. De plus, il possède une introduction à la création d'entreprise afin de simplifier les démarches. Bref, grâce à ces logiciels et à l'aide de

l'ANCE, les lauréats auront jusqu'à juin 1989 pour formaliser leur projet et renvoyer le résultat de leurs cogitations afin de participer à une seconde sélection. Seuls vingt-quatre lauréats (un par magasin FNAC) seront alors désignés. Ils recevront un micro-ordinateur PC 1640 Amstrad et 10 000 F en septembre 1989. Un jury national composé de personnalités se réunira alors en octobre 1989 afin de proclamer le nom du lauréat « Micro Manager 1989 ». Ce dernier recevra un beau diplôme et surtout 50 000 F, capital nécessaire pour monter une SARL...

Vous avez une idée en or, un projet qui vous tient particulièrement à cœur? Alors vous savez comment procéder. Toutefois, ajoutons quelques précisions. Les divers lauréats ne sont en aucune façon obligés de mener à bien leur projet. Autre élément: on peut présenter un projet en bonne voie ou même partiellement abouti puisque Micro Manager 89 est aussi ouvert à des groupes de personnes. Enfin, sachez qu'aucune banque nationale n'est associée à

cette opération. Son déroulement régional devrait malgré tout permettre au futur patron de prendre divers contacts... A vous de jouer!
Mathieu Brisou

LIVRES ET MICRO

Le livre de 1 ST Word Plus (livre-disquette Micro-Application; 299 F)

Ce livre s'adresse à tous les utilisateurs de ce bon programme de traitement de texte. Il ne s'agit pas d'une réécriture du manuel, mais bien d'un complément utile. Les lecteurs apprendront à utiliser au mieux les potentialités de 1 ST Word Plus, en particulier en mettant à profit les capacités de P.A.O. de ce logiciel. On y apprend aussi comment récupérer des fichiers Superbase ou Calcomat vers 1 ST Word Plus ou 1 ST Mail. La disquette fournie offre une banque d'images, plusieurs drivers d'imprimantes complémentaires, ainsi que des fichiers Superbase et Calcomat pour améliorer le publipostage. Jacques Harbonn



ACTION AVENTURE FICTION

POUR
IBM PC ET
COMPATIBLES



Tilt d'or: Tilt!



1 Herbert Wright (Logotron) et Jean-Michel Blottière.

2 Bernard Dugdale (Elite), Thierry Braille (US Gold), Dany Boolauck (Tilt), Peter Stone (Palace Software).

3 Sarah James (B. Telecom).

4 Cathy Campos (Mirrorsoft).

5 Caroline Fonseca

(Hewson), Jérôme Bonaldi et Jean-Michel Blottière.

6 L'incroyable Ulrich, Didier Bouchon, créateur de Blood, et Emmanuel Viau, tous d'Ere Informatique.

7 L'équipe de Lankhor.

8 Thierry Braille (US Gold).

9 Peter Stone (Palace Software).

10 La très sympathique équipe de Carraz Edition.

11 Marie-Caroline Lafay, Patrice Drevet (FR 3).

12 Christine Quémard et Yves Guillemot (Ubisoft).

13 Marc Bayle, Vincent Baillet, le père de Turbo Cup, et Laurent Weill, tous de Loriciels.

14 Christophe Gomez et Marc Djian (Océan France).

15 Patrice Drevet (FR 3), Béatrice Le Métayer et Michel Denisot (Canal +).

16 Paula Byrne (B. Telecom).

17 Une partie du team Tilt.

Le chef de rubrique du 15/15 m'a demandé à l'improviste de faire un compte-rendu de la soirée des Tilt d'or. Rude mission! Mon état d'ébriété était tel qu'il m'est difficile de me souvenir de quoi que ce soit. Seule la première heure surnage en ma mémoire. Il s'agit heureusement de la plus importante : celle où ont été annoncées les récompenses.

La soirée, patronnée par Tilt et Canal Plus, se déroulait dans l'un des hauts lieux de la vie nocturne parisienne : le Bus Palladium. Vous imaginez l'ambiance : lumières chiches et colorées (le genre qui fait paraître toutes les filles jolies), bar débordant de bouteilles, musique envahissante, foule animée et compressée. Les invités, nombreux, s'entassaient dans l'attente des résultats. Les représentants de la presse, impatients, aiguisaient déjà leurs plumes. Les éditeurs de logiciels se tordaient les mains, parlaient fort, certains même buvaient verre sur verre pour chasser leur angoisse. Cathy Campos, de Mirrorsoft, qui avait fait le déplacement tout exprès de Londres, était l'une des plus

anxieuses. Avait-elle bien fait de venir? Emotion superflue : elle allait monter quatre fois sur le podium! Le brouhaha était tel que même les qualités prémonitoires du discours inaugural de notre directeur délégué, Jean-Pierre Roger, ne réussirent pas à le rompre.

Le silence ne se fit que pour la remise des prix. Notre rédacteur en chef, Jean-Michel Blottière, qui partageait la vedette avec Jérôme Bonaldi et Michel Denisot de Canal Plus, fit preuve de talents indéniables d'animateur, démontrant qu'il avait à son arc des cordes insoupçonnées. La cérémonie, ponctuée de « jingles » à la gloire de Tilt, se déroula dans une atmosphère chaleureuse. Il y eut des déçus, bien sûr. Ils eurent le bon goût de ne pas trop le montrer et de faire contre mauvaise fortune bon cœur. Les primés, les uns rougissant de plaisir, les autres dissimulant leur joie sous une exubérance affectée, se virent tous contraints de prononcer quelques mots au micro. Cette obligation fut l'occasion de quelques bons moments de franche hilarité lors-

que les Anglais s'essayèrent au discours en français.

La tension retombée, la soirée se termina dans les rires et l'allégresse. La profession dans son ensemble prouva qu'elle savait jouer des jambes sur la piste de danse, les couples les plus improbables se firent et se défirent. L'inénarrable Cameron Mc Sween fit admirer son kilt (d'or) et honneur à sa réputation de fin buveur. L'atmosphère s'y prêtant, la rédaction décida de décerner une seconde tournée de Tilt d'or. A Nelly, d'Ere Informatique, fut accordé celui du plus beau tutu. Bruno Gourrier, de Lankhor, reçut avec mention celui de meilleur danseur de rock et Claudius, de la FNAC, celui du danseur le plus acharné. Le Tilt d'or de l'absence la plus regrettée fut attribué à l'unanimité à Judy Curtis, de Upgrade. Le photographe obtint sans conteste celui du courage. In extremis, notre dévoué collaborateur Ivan s'adjugea le Tilt d'or du meilleur chercheur de pull. Une soirée très animée qui prouve qu'il serait absurde de prétendre que Tilt dort! Big Bad Wolf



Loriciels®

NATAHADI

ESPIONNAGE CHARMÉ ACTION

**POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC**



De gauche à droite : S. Letendre, D. Boolauck et R. Loisel.

Bragon et la conquête de Ramor

Ah ! La Quête de l'Oiseau du Temps enfin sur micro ! Voir Pelisse, Bragon, le Rige, l'Inconnu et l'inoubliable fourreau dans une nouvelle aventure, la vôtre ! C'est ce qu'Infogrames vous propose.

Pour ceux qui ont lu et apprécié la BD « La Quête de l'Oiseau du Temps », l'idée de pouvoir bientôt participer à la formidable épopée de Bragon et Pelisse doit lais-

ser rêveur. Après le succès des *Passagers du Vent*, Infogrames espère aller encore plus loin avec ce titre. C'est Bruno Bonnel, PDG d'Infogrames et passionné de BD, qui a eu l'idée de contacter Loisel et Letendre, les auteurs de cette superbe saga.

Régis Loisel, le dessinateur et Serge Letendre, le scénariste, ont de quoi être satisfaits du succès de leur collaboration. « La Quête de l'Oiseau du Temps » connaît une carrière internationale. La BD a été traduite en plus de dix langues et a obtenu de nombreuses récompenses internationales. Chaque tome de la collection (il y en a quatre) s'est vendu à cent mille exemplaires !

A l'époque où Infogrames les contacte, nos deux complices n'ont jamais touché à un ordinateur mais ils sont emballés par le projet. S'ensuit alors un formidable travail d'équipe avec les responsables d'Infogrames pour mettre au point une version micro de cette quête. Pour ceux qui ne connaissent pas encore cette BD, un bref rappel de l'histoire s'impose. Dans un monde inconnu, en un temps si éloigné que la mémoire humaine en a perdu le souvenir, les magiciens, les sorcières et autres merveilles existaient ! Mara la sorcière envoie sa fille Pelisse

chercher de l'aide auprès de Bragon, le Chevalier Solitaire. Mara prétend que le Monstre Ramor revient pour détruire le monde d'Akbar. L'aventure proposée par Infogrames se passe dans ce monde fabuleux où le fantastique rejoint le merveilleux.

Vous êtes tour à tour Bragon, Pelisse ou un des autres personnages tels que l'Inconnu qui n'a d'yeux que pour les seins de Pelisse. Au début de l'aventure vous ne contrôlez que Bragon et Pelisse et votre tâche prioritaire sera de récupérer les autres personnages (l'Inconnu et Bulrogh). C'est la condition sine qua non pour affronter les difficultés.

Le pays d'Akbar est composé de sept territoires à explorer. Chaque territoire, chaque lieu a ses habitants, ses us et coutumes et également ses dangers. Au cours de vos expéditions vous rencontrerez des marchands, des prêtres, des druides, des mercenaires et éga-

lement des monstres fabuleux. Le joueur pourra parler, négocier, troquer, acheter ou combattre. Ici, la fin de l'histoire dépend de vous et les personnages peuvent mourir sans que la quête soit perdue. Ceux qui croient pouvoir terminer le jeu après la lecture de la BD se trompent ! De nouveaux territoires sont à explorer et les éléments de l'aventure sont différents dans le logiciel.

Côté technique, l'animation et les graphismes tiendront une immense place. Tous les combats et les déplacements, qu'ils soient pedestres, aériens (monté sur un lopvent) ou sur des carpatoux seront animés. Et pour terminer, la grande nouvelle : Infogrames à l'intention de faire de *La Quête de l'Oiseau du Temps* son premier produit sur Compact Disque Interactif ! Le logiciel devrait déjà être disponible sur ST, Amiga, C64, PC. Quant à la version CDI... patience !

Dany Boolauck

Les graphistes



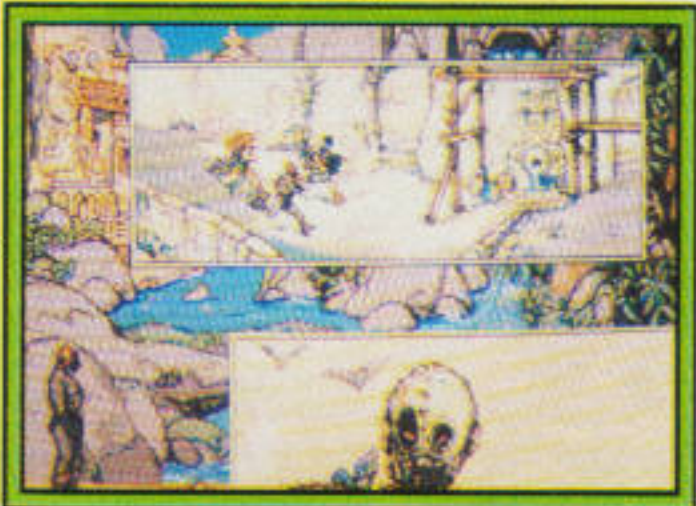
Nom : Philippe Le Gall. Age : 22 ans. Activité principale : études en industrie graphique. Signe particulier : déjà primé par Tilt. Ordinateur : Atari 520 ST. Logiciels : CAD 3D (ça se voit), Spectrum 512 (ça se devine), Degas Elite et Art Director (des grands classiques).



L'inconnu et la carte d'Akbar.



Un décor fouillé, signé Loisel.



Les personnages sont animés.

Commodore écrase les prix...

Commodore France vient d'annoncer la signature avec la chaîne de supermarchés Auchan d'un accord de mise en place portant sur 2500 PC 1 au prix de 2900 F TTC, écran compris! Cette promotion intervient dans le cadre de l'opération « les 25 jours d'Auchan ». Elle se poursuivra en fait jusqu'à la fin des stocks. Compatible d'entrée de gamme, le PC 1 Commodore est bâti autour d'un très classique microprocesseur 8088 cadencé à 4,77 MHz. Côté mémoire morte, il dispose d'un BIOS de 16 Ko et sa capacité en mémoire s'élève à 512 Ko sur la carte mère, extensible à 640 Ko en interne. En ce qui concerne la mémoire de masse, cet ordinateur est livré avec un lecteur de disquettes cinq pouces un quart de 360 Ko formaté. On peut lui adjoindre toutes sortes de choses : un second lecteur de disquettes de même format ou bien encore en trois pouces et demi sur disque dur de 20, 40 Mo et plus,

un streamer, etc. On retrouve là toute l'universalité du PC... La carte vidéo offre de nombreux modes écran conformes aux classiques de l'univers PC (MDA, CGA, Hercules).

En ce qui concerne les sorties vidéo, soulignons que celles-ci génèrent un signal de type RVBI (numérique) ou Vidéo Composite. Les interfaces présentes sont de type série, parallèle imprimante et souris. La machine dispose en interne d'un slot d'extension mais on peut acquérir en option un boîtier d'extension. Dernière précision : un emplacement sur la carte mère est prévu pour recevoir un coprocesseur arithmétique de type 8087. Outre un prix particulièrement attractif, le PC 1 dispose d'autres arguments par rapport aux PC d'origine taïwanaise. Il est livré avec le clavier de type PC/AT, avec MS Dos 3.2, GW Basic et trois manuels écrits en bon français. Ce n'est pas le moindre de ses avantages lorsque l'on connaît la maigreur des documentations livrées avec les machines venues d'Asie du Sud-Est. Sans compter qu'il offre la garantie d'un

grand constructeur. La possibilité d'acquérir un PC de grande marque, écran monochrome compris, pour 2990 F est suffisamment rare pour être signalée. Alors, dépêchez-vous, il n'y en aura pas pour tout le monde.

Mathieu Brisou

LIVRES ET MICRO

Programmation en GFA BASIC 3.0 (livre-disquette Micro-Application ; 349 F)

Le nouveau Basic GFA 3.0 est vraiment doté de potentialités exceptionnelles. Encore faut-il le maîtriser pour en bénéficier pleinement. Certes le manuel fourni est très complet et détaillé, mais il ne peut en aucun cas fournir de bases à l'apprentissage du Basic par des néophytes. Cette lacune est désormais comblée par ce livre. Il est accessible à un débutant grâce à de nombreuses explications et exemples (ne vous attendez cependant pas à tout comprendre sans un sérieux effort de votre part). La disquette incluse renferme nombre de pro-

grammes intéressants : analyseurs de formule, routine de sortie de texte en assembleur, éditeur d'icône (bien pratique pour personnaliser ses programmes), gestion de sélecteur d'objet, routine de lecture de fichiers que vous pourrez d'ailleurs incorporer dans vos propres programmes. J.H.

AmigaDos/AmigaBasic (livre Micro-Application ; 149 F)

Le moins que l'on puisse dire est que la documentation fournie avec l'Amiga sur l'AmigaDos est vraiment très légère. On trouve juste un court chapitre traitant de quelques fonctions et en annexe la liste des ordres DOS accessibles sous CLI avec une explication plus qu'insuffisante. Or ce DOS renferme des richesses insoupçonnées qu'il serait dommage de laisser dormir ainsi. Après la lecture de ce livre, vous serez en mesure de changer l'affichage standard des messages système, de vérifier la présence d'un virus sur une disquette et de l'en débouter (point n'est besoin en effet de posséder un utilitaire pour cela, CHECK et INSTALL le font très bien), d'uti-

SIMULATION AVENTURE ACTION

**POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC
IBM PC ET
COMPATIBLES**

liser le mode multitâche sans plantage catastrophique, de gérer les erreurs, et enfin de gérer vos fichiers de manière plus complète et plus économique.

La seconde partie traite des instructions de l'AmigaBasic mais n'apporte que peu de chose par rapport au manuel fourni avec la machine, bien plus complet. Enfin un petit chapitre explique les possibilités complémentaires du nouveau Workbench 1.3 : accélération de la vitesse d'accès au disque dur, RAM DISK permanent (il demeure et garde ses informations après Reset, mais pas après extinction de la machine bien entendu !), utilisation du port série sans tampon (pour connecter un terminal à l'Amiga), traduction vocale des textes en provenance de tout programme et enfin communication entre les processus pour que les programmes puissent s'échanger facilement des informations. J.H.

Alan Turing ou l'énigme de l'intelligence. (Andrew Hodges. Ed. Payot ; 440 pages ; 280 F)

Étrange destin que celui d'Alan Turing, le père de l'ordinateur ! Né en 1912 dans une famille de fonctionnaires britanniques, il mourra en 1954, en croquant une pomme empoisonnée au cyanure. Turing, asocial, excessivement discret, n'a jamais su travailler pour obtenir des avantages personnels. Connus pour avoir décrit, avant la Deuxième Guerre mondiale, ce qu'on appelle depuis la « machine de Turing », il est le premier à comprendre ce qu'est l'ordinateur : une machine universelle.

Lors de sa parution, cette description d'une machine capable de réaliser des opérations excessivement simples rompait avec les travaux sur divers calculateurs ingénieux mais destinés à un usage unique. La machine de Turing, universelle, est capable de simuler le fonctionnement de tous les autres calculateurs et donc d'effectuer tous les calculs pouvant être résolus théoriquement par l'être humain. Passé des « public schools » à l'université, il se trouve happé pendant la guerre dans les structures des services secrets britanniques occupées à casser les codes des transmissions militaires allemandes.

Cet antimilitariste doit résoudre des problèmes théoriques et pratiques de décryptage dont l'enjeu est la maîtrise de l'océan Atlantique : plus vite sont comprises les

communications des U-boat (des sous-marins) allemands, plus facile sera leur destruction, et plus le trafic militaire allié sur l'océan se poursuivra, permettant de rompre le blocus des îles britanniques, puis l'offensive alliée sur le front de l'Ouest. Turing après la guerre rencontrera de grandes difficultés pour réaliser en pratique la machine universelle dont il rêvait : bon théoricien, il manque cruellement de talent pour récolter au détour des couloirs des administrations britanniques les appuis et financements nécessaires. Son projet de machine ACE ne verra jamais le jour.

Enseignant et chercheur dans une université de province, il quittera les campus et quasi-casernes des services secrets pour s'installer enfin dans une maison à lui. Il a près de quarante ans... Sa candeur et son ignorance des convenances joueront un dernier mauvais tour au meilleur casseur de secrets : Turing, homosexuel, avait su progressivement assumer ses goûts. Mais alors que ses inclinations, vécues dans la discrétion,

ne posaient pas de problèmes majeurs dans le milieu des universitaires et chercheurs, elles tombaient encore sous le coup de la loi dans l'Angleterre de l'après guerre. Et Turing fut soumis à un procès après avoir ingénument révélé une liaison avec un jeune voyou...

Le portrait de Turing esquisse une silhouette d'adolescent attardé, savant Cosinus vivant sur son nuage, constamment contrarié dans ses aspirations par les rigidités de la société britannique. Ce livre apporte un éclairage original sur ce « Trotski de l'informatique », individu dont le rôle majeur est resté mal connu, puisque certaines informations sur des étapes cruciales de sa vie n'ont pu sortir que récemment des archives des services secrets. J'ai enfin, à travers un livre attachant, pu vérifier un détail : Alan Turing a bien passé des vacances à Serq, l'île anglo-normande où se déroule *Meurtres en série*. La documentation de notre ami Brocard est donc de très bonne qualité.

Denis Scherer

Station ? Service!

En passe de devenir une des associations majeures en matière de micro informatique, La Station fourbit ses armes. Revue, forums utilisateurs et bien entendu disquette de Dompub sont au rendez-vous.

Station Informatique propose un important catalogue de logiciels du domaine public sur ST. Ces logiciels couvrent de nombreux domaines. Nous en avons essayé quelques-uns concernant en particulier le graphisme et l'animation, le son et les utilitaires. Nous vous les présentons sous leur numéro de référence, ce qui permettra une acquisition plus facile aux personnes intéressées.

18 : MUSIQUE — Cette disquette contient cinq programmes. *Midi Démo* est, comme son nom l'indique, une démo utilisant le port MIDI du ST (il faut bien entendu disposer d'un synthétiseur pour en bénéficier). *Synthevocal* est un programme de synthèse vocale permettant d'entendre les phrases tapées au clavier. Les phonèmes utilisés sont anglais ; aussi ne vous étonnez pas de son fort accent d'Oxford. *Sound ST* présente une amusante démo d'un groupe de rock associant une musique agréable et une animation où vous

voyez les musiciens jouer en mesure. *Orchestre* transforme le clavier de votre ST en mini-piano, mais sans possibilité de sauvegarde des morceaux joués. *DLX Piano* fait la même chose mais de manière beaucoup plus complète : contrôle de l'enveloppe, séquencer simplifié, possibilité de jouer note par note ou en accord.

24 : IMAGES NÉOCHROME 4 — Toute une série d'images de synthèse au format *Néochrome*. Certaines sont agréables, d'autres plus quelconques.

25 : IMAGES DEGAS 1 — Encore des images, au format *Degas* cette fois, traitant de véhicules en tout genre : Porsche, corvettes, etc.

26 : IMAGES DEGAS 2 — Toujours des images couvrant des domaines assez divers : animaux et végétaux entre autres. Certaines sont très jolies et d'autres moins.

34 : GRAPHISME — Cette disquette contient principalement

deux animations : *Animator*, un amusant dialogue entre deux lampes (!) et *Boink*, la boule qui rebondit, déjà bien connue sur Amiga. Les autres animations proposées sont d'un niveau nettement inférieur.

36 : UTILITAIRES DEGAS — Cette disquette vous aidera à faire de l'animation sous *Degas*. Elle renferme plusieurs utilitaires destinés à transcoder une image d'une résolution dans une autre (basse, moyenne et haute), à compresser ou décompresser une image et différents drivers pour imprimantes.

46 : GRAPHISME — Deux nouvelles animations : *Juggler*, le célèbre robot jongleur sur Amiga jongle désormais aussi sur ST. Le rendu est un peu moins bon que sur Amiga, du fait du nombre de couleurs inférieures mais l'animation reste d'excellente qualité. La seconde, *Sphère*, est une animation ultra-rapide (après toutefois un chargement particulièrement long) d'une sphère futuriste au format *Degas*. Rien ne vous empêche d'ailleurs de créer les vôtres en utilisant le même procédé.

52 : GRAPHISME — Quelques images au format *Spectrum* (512 couleurs simultanément à l'écran, sans scintillement). Certaines sont splendides mais d'autres beaucoup plus moyennes.

54 : GRAPHISME — Une superbe démo de l'agence Propulse, mêlant avec bonheur images digitalisées, animation de qualité et surtout une présentation originale reprenant tous les principes d'un film. Vous ne serez pas déçu, d'autant que cette démo dure près de dix minutes et s'accompagne d'une agréable musique.

61 : UTILITAIRE — Il s'agit d'un éditeur de tableaux d'*Arkanoïd*. Il présente quelques caractéristiques intéressantes : 130 tableaux supplémentaires, passage sous 60 Htz, musique associée (sous interruption). En revanche, il nécessite un Méga de mémoire pour fonctionner et se révèle peu pratique à utiliser.

70 : BUREAUTIQUE — *Newword* est un traitement de texte original en accessoire de bureau. Il n'est pas très puissant mais peut se révéler bien pratique dans certains cas. *Disk List* est un utilitaire qui permet de créer un fichier contenant le catalogue de plusieurs disquettes, ce fichier pouvant être bien sûr imprimé par la suite. Bien pratique pour faire un peu de classement dans ses disquettes.

NA2A. TV. HIFI. VIDÉO. MICRO

PUCES, SOURIS ET CELLULES GRISES,
CHEZ NA2A.

BL/LB

36.14 CODE NA2A

NA2A
électronique

84 : GRAPHISME — *Public Painter* est un excellent logiciel de dessin fonctionnant avec un Méga-Octet de mémoire et un moniteur monochrome (ou en émulation monochrome telle que l'on en trouve maintenant en freeware ou dans le commerce). Il dispose de fonctions évoluées : rotation, transposition, image en miroir, diminution ou augmentation de taille dans un sens ou dans l'autre, ombrage, déformations très complètes. De plus, il est multifenêtrable et dispose d'une bibliothèque complète de fontes GEM (les fontes *Degas* peuvent d'ailleurs être adaptées en utilisant l'utilitaire *Degas-Font* fourni). Un programme d'un excellent niveau.

90 : IMAGIC 3 — Cette démo est la plus étonnante. Il s'agit de deux animations en images digitalisées monochromes (mais sur moniteur couleur et avec un Mega-Octet de mémoire). La première, *Conticha*, est littéralement époustouflante. Après un long chargement, vous verrez une jeune femme secouer la tête avec grâce. L'animation ne dure qu'une seconde mais la vitesse d'affichage (vingt-quatre images par seconde semble-t-il) donne un effet de mouvement absolument parfait et l'on oublie que l'on est en présence d'un ordinateur. La seconde animation est un peu moins réussie mais demeure d'un excellent niveau. Une disquette à posséder absolument !

91 : MUSIQUE — *Piano* est un éditeur de sons qui transforme le clavier du ST en clavier musical. *Musix 32* est un éditeur de musique doté de nombreuses fonctions et fourni avec quelques morceaux pré-programmés permettant de juger de sa puissance.

94 : GRAPHISME — Quelques animations créées avec *Cyberpaint*. Il ne s'agit en fait que des démos fournies avec la disquette *Cyberpaint*. Certaines sont bien faites mais d'autres un peu plates.

96 : GRAPHISME — Différents graphismes et animations dus au travail de Patrice Bruel. L'humour est de la partie (pauvre statue de la Liberté !) et certaines animations de qualité. La transformation progressive de figures géométriques en corps féminin est bien rendue et certaines images digitalisées retravaillées sont d'un bon niveau. Nous vous présenterons dans un prochain numéro une nouvelle sélection. (Disquettes Station pour Atari ST ; Prix : 65 F et 45 F pour les membres du club.)

Jacques Harbonn



Le temps des classes

Le PC italien sur le point de conquérir nos écoles ? Entre constructeurs, c'est la lutte dans les classes. Olivetti et deux grands éditeurs français s'allient. Une révolution tranquille !

Le PC occupera-t-il les écoles ? Lecteurs de Bergerac, Saint Gaudens, Creutzwald, Hazebrouck, Issoire et Cavaillon, réjouissez-vous ! Olivetti, Hatier, Nathan s'associent pour changer le visage de la micro-éducative en France. L'évolution de la micro dans son ensemble va à moyen terme s'en ressentir.

Au fait, Olivetti propose six ensembles contenant un PC1 plus des logiciels adaptés à chaque niveau scolaire.

A quatre « offres scolaires » assez classiques viennent s'ajouter deux offres originales.

Pour 5 990 F le lot « Ecole primaire N° 1 » propose un PC1 à lecteur de disquettes, plus les logiciels « L'écrivain », « Défi à l'intelligence » édités tous deux par Hatier, ainsi que « Saga » et « Orthobase » édités par Nathan. Le lot « Ecole primaire N° 2 », au même prix, offre le même matériel mais substitue aux logiciels la solution Logo, c'est-à-dire le langage Logo (Logo plus) et Logomonde, Dico Logo, Minos le Labyrinthe, l'Ardoise, Valse Logo tous signés Hatier.

Le lot « Collège » coûte 6 430 F. Le PC1 passe à deux lecteurs de disquettes, tandis que les cinq logiciels deviennent « L'écrivain », édité tout comme « Outils pour la classe » par Hatier, « Euclide » et « Roman » de Nathan. Le cinquième, une nouveauté, est le logiciel intégré « Premier Choix » qui allie en un seul programme un traitement de texte, un tableau de calcul (appelé aussi tableur), un logiciel de télécommunication (pour tirer parti d'un éventuel

modem) et une gestion de fichiers. « Premier Choix » est la traduction d'un logiciel de Software Publishing Corporation.

A condition de mettre 10 540 F votre PC1 comprendra un disque dur de 20 MO.

Le lot « Lycée » est disponible au prix de 6 820 ou 9 920 F, selon que le PC a deux lecteurs de disquettes ou un disque dur. Pas de logiciels fournis, en revanche l'acheteur dispose d'une remise de 1 500 F sur les achats de logiciels effectués dans un catalogue de trente-neuf titres. Ainsi le nombre de logiciels varie selon que vous en choisissez qui coûtent 200 ou 1 200 F. Deux options plus originales complètent cette gamme, destinées aux plus jeunes et visant les candidats au bac.

Le lot « Ecole maternelle » a, paradoxalement, le prix le plus élevé de la série : 11 655 F. En effet, le PC1 est livré avec un « tableau enchanteur », une tablette tactile de surface sensible de 32 x 32 cm. Le tableau enchanteur est utilisé concurremment au clavier.

Il permet aux enfants de dialoguer avec l'ordinateur en utilisant leurs doigts. Dix-sept disquettes de programmes, une imposante documentation complètent la configuration. On pose sur la tablette une feuille dont le dessin correspond au programme qui est chargé. La tablette tactographe devient palette graphique, clavier géant, périphérique caméléon.

A première vue, les logiciels, un peu lents, ont des graphismes extrêmement lisibles et bien adaptés à leur objet. L'ensemble a manifestement été réfléchi et testé pour

une utilisation en classe. Il s'agit d'un ensemble cohérent capable d'animer des centaines d'heures. Le lot destiné aux candidats au baccalauréat mériterait le nom de kit bachotage. Pour 4 990 F, le PC1 avec un lecteur de disquettes s'accompagne de rafales de logiciels, soit Hatier soit Nathan, destinés aux révisions des différentes options du bac. Ces substituts, ou compléments aux annales Vuibert, sont proposés aux lycéens (et à leurs familles) accompagnés d'un plan de financement : 200 F par mois pendant vingt-neuf mois. Ainsi, l'éducatif est-il, pour la première fois aussi massivement proposé aux élèves et non aux professeurs.

Les six ensembles sont vendus par des concessionnaires Olivetti agréés et formés (189 au total). Donc à Bergerac, Saint-Gaudens, Creutzwald, etc., vous vous trouverez sur pied d'égalité avec les Parisiens...

Etait-il indispensable de noircir plusieurs feuillets parce qu'un constructeur décide de vendre une machine déjà connue avec des logiciels pour l'essentiel déjà présentés dans *Tilt* ?

Oui, car l'initiative conjointe du trio Olivetti-Hatier-Nathan résulte d'une analyse et constitue un engagement.

L'analyse, c'est que le règne des Thomson sur l'Education nationale est terminé. En d'autres termes, le plan « Informatique Pour Tous » laisse la place à une phase nouvelle. Désormais les décisions de l'achat des machines sont décentralisées. D'autre part, les besoins de l'enseignement restent immenses, le taux d'équipement va beaucoup grimper.

L'engagement du trio s'effectue en faveur d'un standard, celui des compatibles PC. Ils parient sur un équipement effectué à la fois par les enseignants et par les élèves, sur un équipement qui fasse le lien entre les utilisations scolaires et les utilisations personnelles. La présence du logiciel intégré « Premier Choix » prend dans ce contexte une valeur de symbole.

Cet engagement constitue un sérieux coup de pouce en faveur du développement des PC...

Certes le PC1 équipé de la carte graphique CGA et cadencé à 4,77 ou 8 MHz ne constitue pas la machine de jeu la plus performante, mais sauf à réagir par de très grands coups, les ST et Amiga ont perdu une sérieuse bataille, sans même avoir eu les moyens de la mener... Denis Scherer

cedic/nathan

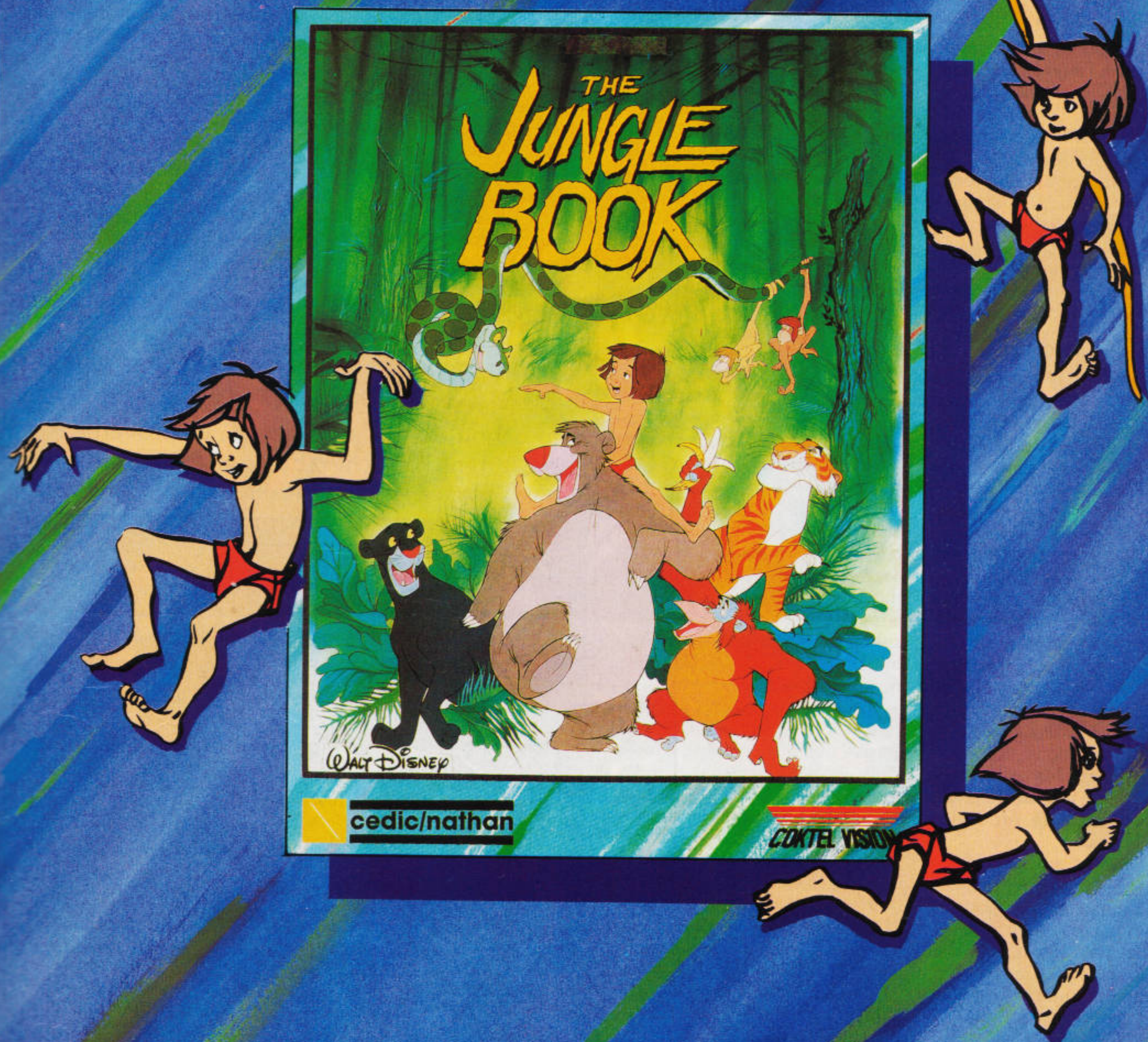
LE LIVRE DE LA JUNGLE

COKTEL VISION

UN GRAND DESSIN ANIMÉ EN

LOGICIEL INTERACTIF

• A T A R I • A M I G A • I B M P C • A M S T R A D •



TU ES MOWGLI: DANS LA JUNGLE DE KAA LE SERPENT PYTHON ET DE SHERE KHAN LE TIGRE MANGEUR D'HOMME, SAURAS-TU REJOINDRE LE «VILLAGE DES HOMMES» ?

EN VENTE DANS
LES BOUTIQUES MICRO

• 40 scènes et animations en 3 dimensions tirées du film • Musique, bruitage et graphismes de qualité • Un superbe jeu d'action facile à utiliser qui enthousiasmera toute la famille.

ARTKAS

Interview: Brian Fargo

A l'origine passionné de jeux de rôles, Brian Fargo est désormais à la tête d'Interplay Production. Bref, un véritable « compte de fée » et la preuve qu'une passion peut permettre d'aller très loin...

Le grand frisson de la microludique saisit Brian Fargo en 1979 lors de l'achat de son premier ordinateur : un Apple II. Du jour au lendemain, il devient un passionné de jeux sur micro et sent que c'est dans ce domaine qu'il veut réaliser quelque chose. Remarquez, joueur, il l'est déjà depuis quelques années mais ses activités ludiques étaient essentiellement tournées vers les jeux de Donjons et Dragons (*Advanced Dungeons and Dragons*). Ainsi, pendant les deux ou trois premières années de micro, Brian se rue sur tous les jeux qui sortent sur Apple II avec une nette préférence pour les jeux d'aventure et de rôle. Il avoue avoir vécu des heures passionnantes avec les *Ultima* et *Wizardry*. L'envie de se mettre à la programmation ne tarde pas à se manifester et les heures passées sur son clavier ne se comptent plus ! Son premier programme se nomme *Demon's Forge* qu'il commercialise lui-même ! Peu après, il rejoint une bande de copains dans la Boone Company pour ensuite fonder, toujours avec des copains, la compagnie qu'il dirige toujours : Interplay Productions.

Tilt : Quel sont les difficultés que rencontre une toute jeune société comme le fut Interplay ?

B.F. : C'était, en effet, une période très dure ! Pour résumer le tout, disons que trois obstacles sont à surmonter. La première difficulté, c'est de convaincre les éditeurs que vous êtes capables de programmer. En général, ils vous donnent des conversions de programmes à faire. Le deuxième cap à franchir : démontrer votre potentiel de créativité. C'est un cap très difficile car il demande beaucoup de temps donc une disponibilité totale.

C'est évidemment très coûteux. Le dernier obstacle à surmonter consiste à obtenir des éditeurs des avances financières pour la réalisation des jeux.

— J'imagine que vous avez frappé à pas mal de portes.

— Oui à pas mal de portes et cer-

taines se sont ouvertes. Nous avons travaillé pour Activision, Thorn Emi et même pour l'armée ! Le choix final s'est porté sur Electronic Arts qui a fait un splendide travail de promotion avec *Bard's Tale*. C'est le jeu, dont j'ai fait le scénario, qui nous a véritablement propulsé.

— En passant du stade de développeur à celui d'éditeur, Interplay a fait le grand saut. Qu'est-ce qui vous a décidé ?

— Les raisons sont financières. Les royalties constituent la base de rémunération d'un développeur. C'est une situation intéressante quand il n'y a qu'une ou deux personnes sur un projet donné. En ce qui nous concerne, nos projets sont de plus en plus ambitieux et nécessitent le travail de toute une équipe : nous sommes douze à Interplay Productions. Les royalties rapportent à chacun des revenus trop moyens par rapport au temps passé et l'énergie dépensée sur un jeu même si c'est un super hit. En tant qu'éditeur nos revenus sont plus conséquents.

— En parlant de hits, ce n'est pas vous qui en manquez et je pense notamment aux *Bard's Tale* et *Wasteland*.

— C'est le résultat des choix d'Interplay. Le hit ou le jeu haut de gamme est ce qu'il y a de plus difficile à réaliser dans notre industrie. La commercialisation d'un soft n'étant pas un véritable problème, la voie nous était tout indiquée : avoir une bonne équipe de talentueux scénaristes, graphistes, programmeurs, etc. Il n'y a pas de juste milieu dans notre domaine : ou on est bon et on gagne de l'argent ou on est mauvais et on mange de la vache enragée !

— Comment se passe la création de jeux à Interplay ?

— On cherche, tout d'abord, un thème qui nous plaît ou une idée. Par exemple l'idée de *Wasteland* nous est venue après avoir vu *Road Warrior* (*Mad Max II*). Ensuite vient la phase délicate où il faut trouver les éléments ludiques qui peuvent s'appliquer à l'idée de départ. On s'assure avant d'aller

plus loin que l'idée de jeu est vraiment différente des jeux existants sur le marché. La constitution de l'équipe responsable du projet ne vient qu'après. On choisit le scénariste, le graphiste, le programmeur, etc. Au fur et à mesure que le projet avance, il se transforme car chacun y apporte des modifications ou des idées nouvelles qui améliorent le produit. Quand il plaît à tout le monde, il est pour ainsi dire terminé. Une règle d'or est en vigueur chez nous : on ne fait que des jeux qui nous amusent.

— Tout le monde parle du CDI. On le considère comme le grand concurrent du micro-ordinateur. Un mot à dire sur le sujet ?

— Le CDI sera une réalité dans un futur très proche et touchera sûrement le grand public. La partie intéressante sera l'avance tech-

nologique qu'il apportera. Ceci dit le micro-ordinateur ne mourra pas pour une bonne raison. Le possesseur de micro est un passionné, il aime les jeux très interactifs tels que *Bard's Tale*, chose que le CDI aura du mal à égaler. Bref, tous les jeux complexes nécessitant l'entrée de données par clavier resteront l'apanage de la micro.

— Vos futurs projets ?

— Ça fait déjà un moment que nous pensons réaliser un jeu multi-joueur mais dans les mois à venir nous présenterons un jeu de rôle/aventure. Comme pour *Neuromancer*, il n'y aura pas d'attributs et il est destiné aux joueurs qui ont aimé *Bard's Tale*. Un autre jeu de rôle est en préparation mais il est destiné à des fans de *Wasteland*. Pour finir on réserve une surprise aux Amiga-maniacs.

Dany Boolauck

L'union fait la force

Bien connu de nos amis belges, ce proverbe illustre parfaitement l'objectif d'Epyx et d'Infogrames. Ces deux sociétés se lient en effet pour le meilleur...

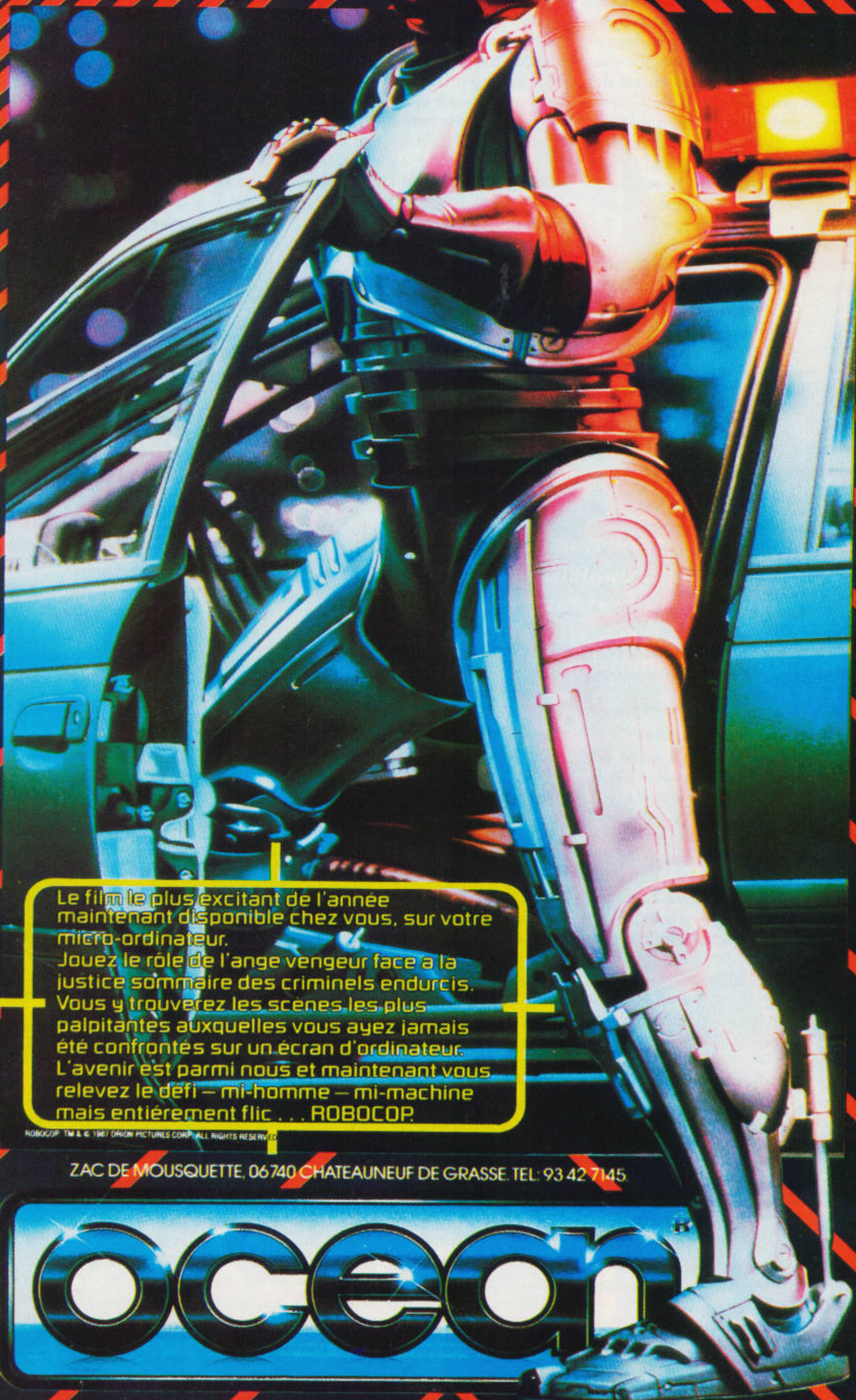


A partir de la gauche : Bruno Bonnel d'Infogrames et Gilbert Freeman d'Epyx.

Epyx et Infogrames annoncent un accord de « fusion ». Les conditions de celui-ci ne sont pas encore précisément connues et les observateurs ironisent en se posant la question : « le résultat donne-t-il une société nommée Epygrames ou bien Infopyx ? » Loin de nous l'idée de prendre part à cette polémique. Concentrons-nous plutôt sur les tenants et les aboutissants de cet accord. Initialement fondée en 1979, sous le nom de Automated Simulations, par Jim Conneley, Epyx est l'un des géants de l'édition US. En

1987, il est en quatrième position en terme de chiffre d'affaires (24 millions de dollars), derrière Electronic Arts, Activision et Broderbund. Cette position forte est due à la renommée des produits Epyx. (*Winter Games*, *Summer Games* ou autre *California Games*). Ces programmes déclinés sur de nombreuses machines sont en quelque sorte la carte de visite d'Epyx. Mais n'oublions pas qu'ils ne sont pas les seuls développements de cette entreprise à connaître un succès certain : *The Temple of Apshai* s'est vendu à

ROBOCOP™



Le film le plus excitant de l'année
maintenant disponible chez vous, sur votre
micro-ordinateur.
Jouez le rôle de l'ange vengeur face à la
justice sommaire des criminels endurcis.
Vous y trouverez les scènes les plus
palpitantes auxquelles vous ayez jamais
été confrontés sur un écran d'ordinateur.
L'avenir est parmi nous et maintenant vous
relevez le défi – mi-homme – mi-machine
mais entièrement flic... ROBOCOP.

ROBOCOP™ & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

ZAC DE MOUSQUETTE, 06 740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145

oceania

un million d'exemplaires ! D'autre part, Epyx possède des activités dérivées de l'univers de la micro ludique : distribution de joysticks, jeux vidéo utilisant un magnétoscope de type VHS... Bref, depuis 1983, le chiffre d'affaires n'a pas cessé de progresser ! Il en est de même pour Infogrames. Considéré, comme le premier éditeur français de jeux sur ordinateur, cette société est née en juin 1983. Créée par Bruno Bonnell et Christophe Sapet à l'époque des débuts de la micro familiale en France, cette firme emploie à l'heure actuelle plus de cent personnes pour un chiffre d'affaires 1987 de 96 millions de francs dont 50 sont réalisés pour le logiciel grand-public. Outre l'édition de jeux pour micro par le biais de trois marques (Infogrames, Cobra Soft et Ere Informatique), Infogrames développe des jeux télématiques. On comprend mieux le vocable de « Galaxie Infogrames »... D'autant plus que la présence de cet éditeur ne se dément pas à l'étranger : en 1987 trente pour cent du chiffre d'affaires ont été réalisés à l'export, en 1988 cette part s'élève à soixante pour cent ! Cette percée à l'étranger est incontestablement due à des accords de licence d'édition passés à l'étranger (citons *Bivouac* ou *Bob Morane Ocean* pour les USA, *l'Affaire* pour le Japon, *Captain Blood* d'Ere Informatique pour les USA, etc.). De même, Infogrames possède des filiales dans certains pays comme la Hollande où le groupe a créé une structure de distribution nommée Tatou Soft Distribution (le symbole de la firme est un tatou) ou encore en Grande-Bretagne par l'intermédiaire d'Infogrames LTD. En conclusion, Infogrames n'est pas un éditeur mineur en Europe, loin de là. Sa position en Grande-Bretagne ou en RFA en terme de part de marché n'est en rien comparable à celle d'US Gold, par exemple. Le développement de la firme a été avant tout basé sur la recherche de débouchés sur des marchés souvent fort éloignés comme les USA. Choix logique lorsque l'on sait que le marché européen voit ses ventes de machines ralentir (situation similaire à celle du marché US en 85) alors qu'aux USA le taux de croissance du marché s'avère porteur de bien des espérances...

Voici donc le décor planté. Mais, quelles sont les implications concrètes de cet accord ? Dans un

premier temps, abordons le problème Ubi Soft. On se souvient que cet éditeur français a signé un accord avec Epyx concernant la licence en édition pour les USA d'un nombre impressionnant de programmes développés en France par Ubi. La validité de ce contrat n'est a priori pas remise en cause par la fusion d'Epyx et d'Infogrames. Cela montre toutefois qu'Ubi Soft n'est considéré par le gérant yankee que comme un partenaire parmi d'autres en mesure d'apporter un plus ponctuel au niveau du catalogue de produits. Les choses se compliquent toutefois lorsque l'on étudie plus avant les buts de la fusion. Le premier objectif concerne la France. A terme la fusion va permettre à Epyx et à Infogrames de créer une structure de distribution en France. De manière plus générale, cet objectif est annoncé comme étant valable aussi pour l'Europe. Dans ce contexte, comment seront distribués en France et en Europe les programmes Ubi sachant qu'ils existent au catalogue Epyx ? Autre problème pour Ubi : si la structure de distribution Epyx-Infogrames s'avère performante, la tentation serait grande de l'utiliser. Mais, n'oublions pas que Guillemot International, gros distributeur français, est derrière Ubi. Belle contradiction en perspective puisque deux sociétés d'un même groupe parviendront peut-être à avoir des intérêts divergents ! Affaire à suivre...

D'une manière plus générale, l'accord Epyx-Infogrames concrétise la volonté de chacun d'effectuer une véritable percée au Japon ! Ce marché constitue désormais un passage obligé pour tout éditeur désirant acquérir une véritable stature à l'échelle internationale compte tenu de l'importance des consoles de jeux japonaises. Or les créateurs de ces dernières, ils restreignent le nombre de sociétés de développement actives sur console par le biais de coûteuses licences... Percer sur ce marché ne sera pas simple mais il s'agit, à n'en pas douter, d'un beau challenge !

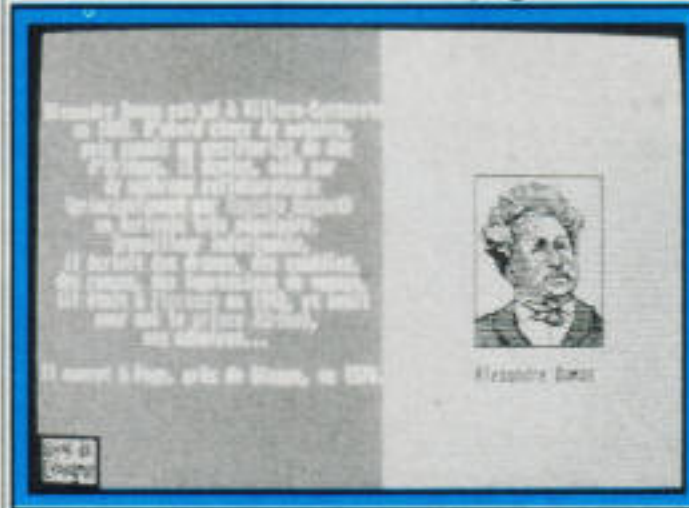
Dernière implication de l'accord Epyx-Infogrames : la création du futur premier groupe d'édition mondial en matière de jeux sur micros mais aussi de parvenir à la constitution d'un groupe d'édition multi-média international. Pour parvenir à cela, Epyx et Infogrames vont dans un premier temps favoriser les contacts entre les

équipes de développement. Rappelons que ce groupe dispose d'un certain savoir faire en matière de télématique ou encore de jeux vidéo à base de magnétoscope. Ce dernier élément est d'ailleurs le point de départ du véritable élément multi-média de demain : le CD-I. Nous le voyons, cette association mûrement réfléchie et tournée vers l'avenir constitue une véritable reconnaissance pour Infogrames. Bravo ! Mathieu Brisou

Kid's School



Les Mille et un Voyages.



Monte-Cristo.

Les Mille et un Voyages

Les Editions Carraz ne manquent pas de ressources et persistent et signent dans un domaine qui leur est cher : le récit. Mais cette fois, avec *Les Mille et un Voyages*, ce sont les très jeunes qui sont concernés. A croire que les éditeurs veulent faire naître des vocations de plus en plus jeunes et éviter que nos chères têtes blondes rejoignent le contingent des imaginations défailantes !

Comme dans tout logiciel du genre qui se respecte, l'enfant plante son décor et, pour ce faire, il a le choix entre quatre univers différents : la mer, la campagne, la ville ou l'espace. Il choisit ensuite un héros qui peut être soit un objet, un personnage ou un animal et une fois ce choix fait, trois options, correspondant en fait à trois niveaux s'affichent, symbolisées par une plume pour l'écriture, un livre pour la lecture et un œil pour regarder. S'il désire lire, un texte s'affiche qu'il peut associer aux dessins de son choix, afin de créer son propre récit

animé. Il est vrai que le vocabulaire employé est assez recherché, le graphisme très soigné et diversifié, ce qui permet à chacun d'évoluer dans la sphère qui lui correspond.

Pour les plus âgés, l'option écriture permet de modifier le texte qui leur est proposé par l'ordinateur. Grâce à un traitement de texte simple d'utilisation, l'enfant peut partiellement ou totalement changer le récit et en réécrire un de sa composition. Facile à manipuler, voici une bonne invitation à l'écriture pour les plus jeunes. Un bon programme. (Disquette Carraz Editions pour Atari, CPC, compatibles PC et Thomson.)

Matière _____ création écriture
Intérêt _____ 16
Contenu pédagogique ★★★★★
Prix _____ C

Monte-Cristo

Ah ! Si Alexandre Dumas père avait su qu'un jour son célèbre roman se retrouverait sur une disquette pour être livré à un ordinateur sans âme dans le but d'éduquer la jeunesse du XX^e siècle, peut-être aurait-il cru à un canular. Eh bien, pourtant, à l'heure où l'informatique est reine, Coktel Vision nous propose l'intégralité du roman du « Comte de Monte-Cristo » sur disquette, afin de sensibiliser les élèves de collège et de lycée à la lecture et à l'écriture. La démarche de ce logiciel est en fait de plusieurs ordres. En effet, si l'on considère qu'un roman s'inscrit dans une époque bien spécifique de l'histoire et dans une période non moins spécifique de la vie de l'auteur, il était intéressant de créer un programme qui réunisse toutes ces informations. *Monte-Cristo* répond donc à ces exigences et propose à l'élève, grâce à une banque de données très bien fournie, l'étude du texte de Dumas tout en lui donnant la possibilité d'aller puiser des renseignements sur la vie de l'auteur ou d'autres personnages et événements importants à cette époque. Et ces informations sont utiles pour avancer dans le programme car le récit est parsemé de blancs. Ainsi évolue-t-on à travers l'œuvre de l'auteur, page à page. Le travail de lecture peut sembler pesant parfois, mais on peut toujours cliquer sur une icône et aller glaner des informations, histoire de s'échapper un peu ! (Disquette Coktel Vision pour Atari ST.)

Matière _____ français
Intérêt _____ 15
Contenu pédagogique ★★★★★
Prix _____ n.c.

WEC LE MANS



WEC LE MANS est la course d'endurance par excellence: Aucune autre course ne peut lui être comparée, aucune autre ne sollicite autant physiquement et mentalement un pilote. Le coureur doit puiser au fond de lui même les ressources

indispensables au gain de cette course, et piloter sa voiture bien au delà des limites imaginables. Il doit utiliser chacun de ses six sens pour ne faire qu'un avec sa machine absolument insensible aux défaillances humaines.



WEC LE MANS n'est pas un jeu — c'est une véritable expérience de pilotage.



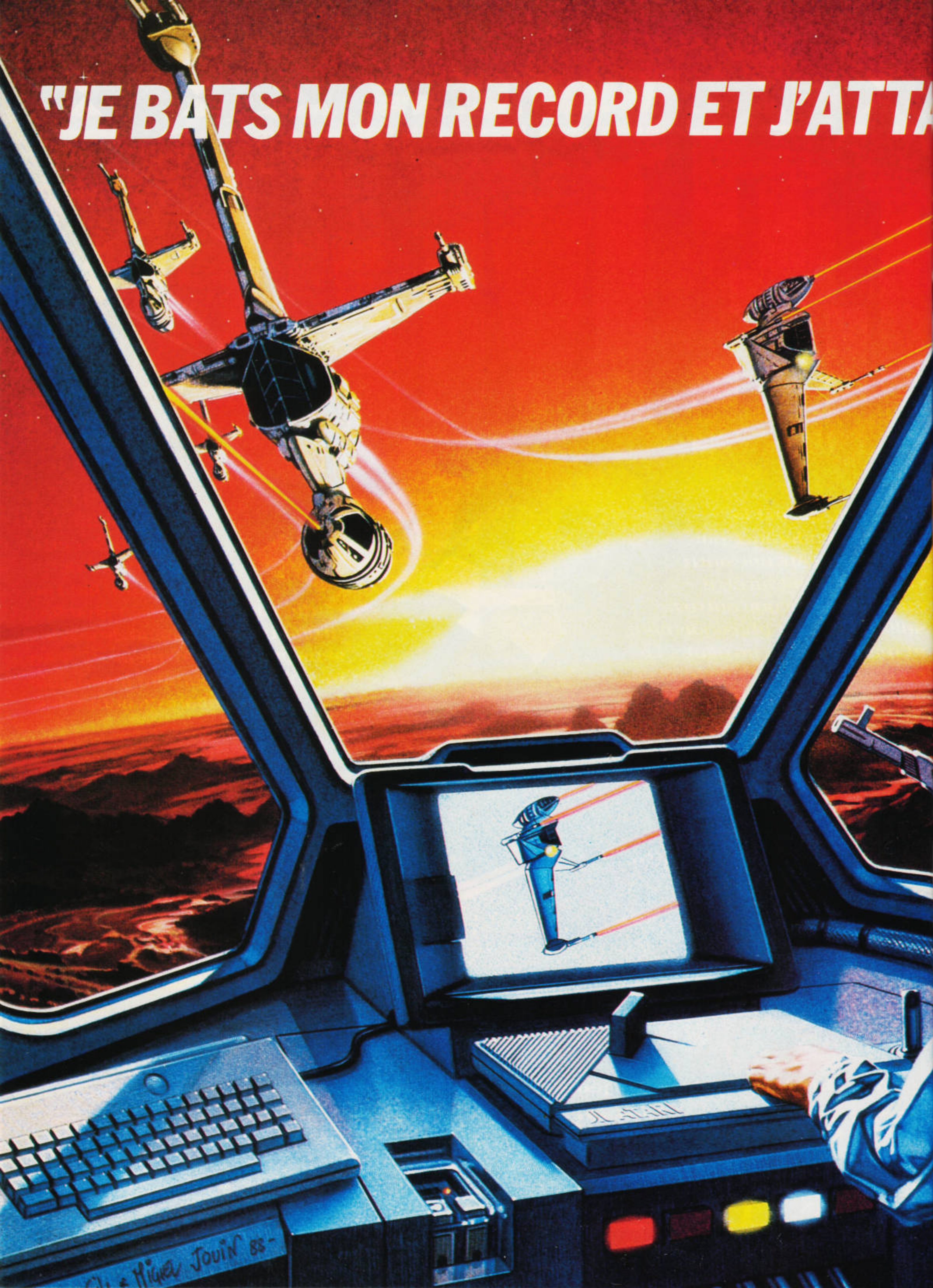
ZAC DE MOUSQUETTE, 06 740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

*the name
of the game*

COMMODORE
AMSTRAD

ATARI ST
AMIGA

"JE BATS MON RECORD ET J'ATTA



QUE LA MICRO"

ATARI XETM SYSTEM

LA CONSOLE EVOLUTIVE

C'est la première console de jeux vidéo capable de se métamorphoser en un véritable micro-ordinateur. Plus besoin de choisir entre le plaisir du jeu et la passion de l'informatique. Avec le système ATARI XE, tu peux t'amuser tout en plongeant dans le monde de la micro.

LE PLAISIR DE JOUER

Elle est vraiment géniale cette console de jeu, avec son joystick et son pistolet laser hyper précis. Les jeux pour exercer tes réflexes et ton adresse ne manquent pas! Ils sont tous palpitants et pleins de suspens.

990F

1 console
2 jeux
1 joystick
1 pistolet



LA PASSION DE LA MICRO

Tu as envie d'aller plus loin et de découvrir les fantastiques possibilités de l'informatique? Tu branches sur ta console XE le clavier avec son Basic intégré et le lecteur de cassette Atari et tu te retrouves devant un micro-ordinateur. Tout de suite, tu vas pouvoir t'initier à la programmation en Basic. Et pour 490 F TTC, tu auras en plus le fameux simulateur de vol "Flight Simulator"... Te voilà prêt à décoller pour l'univers de la micro.

490F

1 clavier avec Basic
1 lecteur de cassette
1 jeu "Flight Simulator"



ATARI

ATARI ST

TRIAD	295F
+BARBARIAN	
(PSYNO)+STARGLIDER	
+DEFENDER OF THE CROWN	
MEGA PACK	245F
+WINTER OLYMPIAD 88 +FROSTBYTE	
+MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE	
MISSION+SECONDS OUT	
ACTION ST	195F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS	
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR	
+3D GALAX+TRAILBLAZER	
FORCES MAGIQUES	249F
+LA PANTHERE ROSE	
+WESTERN GAMES+CLEVER	
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE	
OCEAN 5 STARS	245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS	
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL	
COMPUTER HITS	275F
+DEEPSPACE+BRATACCAS	
+HACKER2+LIT. COMP. PEOPLE	
ARCADE FORCE	295F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES	
+GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	245F
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX ST	245F
+WINTER GAMES+SUPER	
CYCLE+WRESTLING	

NOUVEAUTES

AAARGH	185F
AIRBALL	195F
AIRBORNE RANGER	249F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARMALYTE	199F
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	185F
BALL	195F
BARBARIAN 2	185F
BAT	249F
BLAZING BARRELS	195F
BILLIARD SIMULATOR	199F
BISMARCK	235F
BUTCHER HILL	199F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN SIZZ	249F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CHAOS STRIKES BACK	185F
CIRCUS GAMES	235F
COBRA 2	195F
COSMIC PIRATES	199F
CUSTODIAN	199F
CYBERNOID 2	249F
DRAGON NINJA	199F
DUEL	225F
DYTER 07	199F
ELEMENTAL	199F
EMMANUELLE	220F
EXOLON	185F
EXPLORA 2	375F
FEDER. OF FREE TRAD.	285F
F 16 COMBAT PILOT	235F
FALCON AT	235F
FINAL ASSAULT	195F
FINAL COMMAND	215F
FLYING SHARK	199F
FRIGHT NIGHT	195F
FUSION	265F
GAME OVER 2	195F
GARRISON 2	185F
GARY LIN. HOT SHOT	195F
GARY LIN. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBLINS	195F
GRAFFITI MAN	195F
GUERRILLA WARS	185F
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F
HEROES OF THE LANCE	225F
I LUDICRUS	195F
JUNGLE BOOK	235F
JUG	199F
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GROTEM.	225F
LA QUETE DE L'OISEAU...	245F
LED STORM	199F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	199F
MAD SHOW	220F
MANHATTAN DEALERS	199F
MARS COPS	225F
MAUPITI ISLAND	249F
MAY DAY SQUAD	195F
MECHANIC WARRIORS	249F
MEURTRE A VENISE	245F
MOTOR MASSACRE	185F
NECRON	249F

NOUVEAUTES

NORTH AND SOUTH	245F
OUT RUN US SPECIAL ED.	199F
PAC LAND	185F
PAPER BOY	185F
PARANOIA COMPLEX	199F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
POOL OF RADIANCE	249F
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	185F
REALM AT THE TROLLS	195F
RENEGADE	195F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
ROY OF THE ROVERS	199F
SAVAGE	199F
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SPACE BALL	199F
SPACE HARRIER 2	185F
STARBLAZE	199F
STARSHIP	145F
SQWICK	195F
STAC	385F
STARBALL	195F
STORM LORD	185F
STORMTROOPER	225F
SUPERMAN	245F
TERRIFIC LAND	195F
TARGET RENEGADE	185F
TECHNOCOP	199F
THE DEEP	199F
THE GAMES SUMMER	199F
THE GAMES WINTER	195F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MIS.	245F
THE SENTINEL	185F
THE TEMPLE OF THE FLY...	275F
THE THREE STOOGES	295F
TIGER ROAD	195F
TINTIN SUR LA LUNE	245F
TIMES OF LORE	225F
TIME SCANNER	249F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	195F
TT RACER	245F
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
WANDERER	185F
WANTED	285F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEC LE MANS	199F
WEIRD DREAMS	235F
WAR GAME CONST SET	245F
ZANY GOLF	235F
ZERO GRAVITY	185F
ZOOM	195F

KARATE KID 2	155F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LE MAITRE DES AMES	225F
LIVE AND LET DIE	195F
MAD MIX	145F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MAXI BOURSE	210F
MENACE	225F
MINIGOLF	199F
NEBULUS	185F
NIGEL MANSELL'S	195F
OPERATION WOLF	195F
OUT RUN	195F
PAC MANIA	195F
POWERDROME	225F
RETURN TO THE JEDI	195F
ROBOCOP	199F
R TYPE	235F
SCRABBLE	225F
SKRULL	225F
SINBAD	225F
SKY CHASE	225F
SOLDIER OF LIGHT	185F
SPACE HARRIER	225F
SPEEDBALL	245F
STARGLIDER 2	225F
STARGOOSE	195F
STARRAY	195F
SUPER HANG ON	145F
STREETFIGHTER	195F
STRIP POKER II	145F
THUNDERBLADE	199F
THE ELIMINATOR	185F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VICTORY ROAD	185F
VIRUS	195F
20 000 LIEUES SS. MERS.	245F
WHERE TIME STOOD STILL	185F
ZYNAPS	185F

PC compatibles

EPYX ON PC 2	195F
+WORLD GAMES+ROLLING	
THUNDER+JINKS+LEADERB.	
COMPILATION UBI	275F
+ZOMBI+NECROMANCIEN	
+MASQUE PLUS	
PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
4X4 OFF ROAD RACING	185F
944 TURBO CUP	245F
A 320	195F
ACTION SERVICE	195F
ARKANOID 2	185F
BARBARIAN	185F
BAT	249F
BATMAN	195F
BILLIARD SIMULATOR	249F
BIONIC COMMANDO	185F
CALIFORNIA GAMES	195F
CARRIER COMMAND	225F
COMBAT SCHOOL	185F
CRAZY CARS 2	249F
DALEY THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHALLENGE	195F
DEFENDER OF CROWN	245F
DOUBLE DRAGON	195F
ECHELON	185F
EMMANUELLE	220F
F15 STRIKE EAGLE	185F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FALCON AT	445F
FISH	249F
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
FOOTBALL MANAGER 2	195F
GALACTIC CONQUEROR	249F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERAT. JUPITER	285F
HEROES OF THE LANCE	225F
JUNGLE BOOK	235F
LA QUETE DE L'OISEAU...	245F
L'ARCHE CAPT. BLOOD	249F
LE MANOIR MORTEVIL.	249F

PC COMPATIBLES

LED STORM	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
MINIGOLF	199F
OPERATION WOLF	195F
PLATOON	185F
RAMBO 3	185F
REALM OF THE TROLLS	199F
ROCKET RANGER	245F
ROGER RABBIT	235F
SCENERY DISKS EUROPE	195F
SIDE ARMS	225F
STARGLIDER 2	249F
STREET SPORT FOOT...	199F
STREET SPORT SOCCER	185F
TIGER ROAD	245F
THE DEEP	199F
THE GAMES SUMMER	225F
THE LAST NINJA 2	185F
THUNDERBLADE	249F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
TITAN	249F
ULTIMA V	225F
ULTIMATE GOLF	195F
VICTORY ROAD	185F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEC LE MANS	199F

AMIGA

TRIAD	295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER	
+DEFENDER OF THE CROWN	
MEGA PACK	245F
+WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS	
+SUICIDE MISSION+SECONDS	
OUT+FROST BYTE	
AMIGA GOLD HITS	249F
+BIONIC COMMANDO+ROLLING	
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD	
FORCES MAGIQUES	249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN	
GAMES+CLEVER AND SMART	
+VAMPIRE'S EMPIRE	

1943	225F
4X4 OFF ROAD RACING	225F
944 TURBO CUP	245F
ACTION SERVICE	285F
AFTERBURNER	249F
AQUAVENTURA	235F
ARKANOID 2	235F
ARMALYTE	199F
BARD'S TALE 3	249F
BATMAN	245F
BILLIARD SIMULATOR	249F
BUTCHER HILL	199F
CALIFORNIA GAMES	225F
CARRIER COMMAND	245F
COSMIC PIRATES	195F
CUSTODIAN	199F
CRAZY CARS 2	249F
CYBERNOID	225F
CYBERNOID 2	235F
DALEY THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHALL.	225F
DAME GRAND MAITRE	489F
DENARIS	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON NINJA	249F
DRAGONSLAYER	299F
DRILLER	225F
DUNGEON MASTER	225F
ECHELON	249F
ELITE	245F
EMMANUELLE	220F
EXPLORA	375F
FEDERATION OF FREE	275F

PROMOTION EXCEPTIONNELLE

159FRS SEULEMENT

ATARI ST

PC COMPATIBLES

AMIGA

PUFFY'S SAGA	159F
SKATE BALL	159F
NIGHT HUNTER	159F
ARMY MOVES	159F
IMPOSS MISSION 2	159F
PLATOON	159F

95 F SEULEMENT OU GRATUIT !!!

(pour toute commande d'au moins 400 F)

Porte clef exécuter MICROMANIA

reproduit fidèlement,

la mitraillette, le pistolet lazer,

le lancement de grenade et

d'autres effets spéciaux... !!!



G.I.G.N. OP.JUPITER	225F
FRIGHT NIGHT	195F
FUSION	245F
GALACTIC CONQUER.	249F
GOLD RUNNER 2	225F
GHOST AND GOBLINS	245F
GREEN BERET	225F
GUERRILLA WARS	225F
IKARY WARRIOR	225F
INTERCEPTOR	249F
IRON TRACKERS	220F
JUG	195F
JUNGLE BOOK	235F
L'ARCHE CAP. BLOOD	295F
LA QUETE DE L'OISEAU...	299F
LED STORM	199F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	299F
MAD SHOW	220F
MANHATTAN DEALERS	249F
MAUPITI ISLAND	235F
NECRON	249F
MEURTRE A VENISE	285F
MINIGOLF	199F
MOTOR MASSACRE	185F
NORTH AND SOUTH	295F
OPERATION WOLF	245F
OUT RUN	225F
PAC LAND	185F
PAC MANIA	195F
PARANOIA COMPLEX	199F
PROSPECTOR	199F
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	225F
REALM OF THE TROLLS	245F
RETURN OF THE JEDI	195F
ROAD BLASTERS	225F
ROBOCOP	249F
ROCKET RANGER	309F
ROGER RABBIT	235F
R TYPE	235F
SAVAGE	199F
SCRABBLE	245F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SIDE ARMS	225F
SLEEPING GODS LIE	249F
SKRULL	225F
SPACE HARRIER	225F
SPACE HARRIER 2	235F
SPACE BALL	249F
STARBALL	249F
STARGLIDER 2	225F
STARRAY	245F
STREET FIGHTER	195F
STREETSPORTS BASK.	195F
SUPERMAN	245F
SWORLD OF SODAN	249F
TECHNOCOP	195F
TEENAGEQUEEN	199F
THE CHAMP	245F
THE DEEP	199F
THE ELIMINATOR	225F
THE GAMES WINTER	195F
THE GAMES SUMMER	195F
THE LAST NINJA 2	195F
THE TEMPLE OF FLY.	249F
THUNDERBLADE	249F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
TIGER ROAD	245F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	195F
ULTIMA V	235F
ULTIMATE GOLF	195F
VERMINATOR	225F
VICTORY ROAD	225F
VROOM	199F
WANDERER	225F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEC LE MANS	249F
WEIRD DREAMS	235F

SPECTRUM

GAME SET AND MATCH 2	149F
HISTORY IN THE MAKING	249F
OCEAN DYNAMITE	149F
LES BEST DE US GOLD	149F
TAITO COIN OP COLLEC.	129F
KARATE ACE	115F
GOLD SILVER BRONZE	145F
ELITE 6 PACK N°3	95F
ARCADE ACTION	119F
LES GREMLINS	119F
LA COLLECTION KONAMI	119F
TOP TEN COLLECTION	99F

AMSTRAD

GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
 +STREET FIGHTER+SIDE ARMS
 +BIONIC COMMANDO+SHACKLED
 +GUNSMOKE+DESOLATOR
 12 JEUX EXCEPTIONNELS
 +CYBERNOID+DEFLEKTOR 129/149F
 +TOUR+DE FORCE+MASK 2+BLOOD
 +BROTHERS+HERCULES+NORTH
 +STAR+TRIAOS+BLOODVALLEY
 +LES MAITRES DE L'UNIVERS
 +MARAUDEUR+RANARAMA
 OCEAN DYNAMITE 149/199F
 +PLATOON+PREDATOR+KARNOV
 +CRAZY CARS+COMBAT
 +SCHOOL+SALAMANDER+DRILLER
 +GRYZOR
 LES DEFIS DE TAITO 139/199F
 +TARGETRENEGADE
 +ARKANOID 1+ARKANOID 2
 +BUBBLE BOBBLE+FLYING
 SHARK+SLAPFIGHT
 LES BEST DE US GOLD 149/199F
 +OUT RUN+GAUNTLET 2
 +CALIFORNIA GAMES+720°
 +ROLLING THUNDER
 GAME SET MATCH 2 149/199F
 +MATCH DAY 2+SUPER HANG
 +ON+CHAMPION CHIP SPRINT
 +BASKET MASTER+TRACK AND
 +FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF
 GOLD SILVER BRONZE 149/199F
 23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
 HISTORY IN MAKING 199/249F
 MEGA COMPILATION USG
 +LEADERBOARD+EXPRESS
 +RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION
 +SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
 +HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU
 +MASTER+SPYHUNTER+ROAD
 +RUNNER+BRUCELEE+GOONIES
 +WORLD G+ RAID+BEACH HEAD
 COMMAND PERFORMANCE
 +MERCENARY+HARDBALL 129/149F
 +ARMAGUEDON MAN+TENTH
 FRAME+LEVIATHAN+BOBSLEIGH
 +SHACKLED+TRANTOR+CHLOE+XENO
 FORCES MAGIQUES 149/199F
 +LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4
 +WESTERN GAMES+CLEVER
 +AND SMART+OPER. NEMO
 LES AS DE L'ESPACE 129/149F
 +CYBERNOID+NORTHSTAR
 +ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS
 +VENOM STRIKES BACK
 TEN MEGA GAMES 3 129/149F
 ++LEADERBOARD+10TH FRAME
 +LAST MISSION+RANARAMA
 +FIGHTER PILOT+ROCCO
 +FIRELORD+IMPOSSABALL
 +CITY SLICKER+DRAGON TALK
 LES AS DU CIEL 149/199F
 +ADV TACTICAL FIGHT+ ACE
 +SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR
 +TRAFFIC CONTROL+STRIKE
 +FORCE HARRIER+ACE OF ACE
 LEADERBO. "PAR 3" 145/169F
 +LEADERBOARD+LEADERBOARD
 TOURNAM.+W.C.L. LEADERBOAR
 ELITE 6 PACK N°3 95/145F
 +DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO
 RACER+PAPERBOY+GHOSTNOB
 BLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER
 ARCADE ACTION 115/185F
 +BARBARIAN+RENGADE
 +SUPERSPRINT+RAMPAGE
 +INTERNATIONAL KARATE
 GEANTS D'ARCADE 115/195F
 AMST GOLD HIT 3 115/195F
 COLL KONAMI 115F/185F
 OCEANSTAR HIT 2 99/145F
 IMAGINE ARC. HITS 99/145F
 FIST AND THROTTLES 95/139F
 FRANK BRUNO BIG. 129/179F
 LES FUTURISTES 149/199F
 SIMULATION PACK 145/195F
 GAME SET MATCH 129/179F
 KARATE ACE 115/175F
 TOP TEN COLLECT. 99/145F



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
 OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

NOUVEAUTES

4X4 OFF ROAD RACING 99/149F
 ACTION SERVICE 139/189F
 ALIEN SYNDROME 95/139F
 ARCADE WIZARD 99/149F
 BARBARIAN 2 89/139F
 BAT 149/189F
 BLACKLAMP 89/139F
 BOMBUZAL 99/149F
 BUTCHER HILL 99/149F
 CARRIER COMMAND 145/195F
 CORPORATION 95/145F
 CHICAGO 30"S 99/149F
 DARK FUSION 99/149F
 DOUBLE DRAGON 99/149F
 DYNAMIC DUO 95/145F
 ELITE 99/149F
 EMMANUELLE ND/195F
 F 16 COMBAT PILOT 145/195F
 FINAL COMMAND ND/195F
 FISH ND/185F
 GARY L. HOT SHOT 95/135F
 HEROES OF LANCE 95/139F
 INDIAN MISSION ND/159F
 IRON HAND 99/149F
 IRON HORSE 99/149F
 IRON LORD 125/165F
 JUNGLE BOOK ND/199F
 LED STORM 99/149F
 LE MANOIR DE MORT ND/199F
 MEURTRE A VENISE 145/195F
 MOTOR MASSACRE 95/139F
 NETHERWORLD 95/139F
 NIMITZ 99/159F
 NORTH AND SOUTH 145/195F
 PAC LAND 95/145F
 PARANOIA COMPLEX 99/149F
 PURPLE SATUR. DAY 169/199F
 REX 99/149F
 ROADWARS 95/139F
 SDI 99/149F
 SECRET DEFENSE 145/195F
 SHOOT OUT 99/149F
 SKATE OR DIE 95/145F
 SOLDIER OF LIGHT 89/139F
 STAR TREK 95/145F
 TECHNOCOP 99/149F
 TERRIFIC LAND ND/195F
 TERRORPODS 95/139F
 THE ARCHON COLL. 95/145F
 THE DEEP 99/149F
 THE ELIMINATOR 95/139F
 THE GAMES SUMMER 99/129F
 THE TEMPLE OF FLY. 149/199F
 TIGER TIGER 95/145F
 TIME SCANNER 99/149F
 TIMES OF LORE 95/145F
 TINTIN SUR LA LUNE 145/195F
 TRIVIAL PURSUIT 99/149F
 NOUVELLE GENER. 99/149F
 WANDERER 95/139F
 WAR IN MIDDLE EAR. 99/149F
 WEC LE MANS 99/149F
 WHIRLIGIG 89/139F

BENEFICIEZ A PARIS-
 DES PRIX MICROMANIA
 PRINTEMPS HAUSSMANN
 64 bd Haussmann "Espace Loisir Sous-sol"
 75008 Paris Métro Havre-Caumartin
 LA REGLE DE CALCUL
 65/67 bd Saint Germain 75005 Paris
 Métro Saint Michel ou Maubert

HIT PARADE

A 320 145/195F
 944 TURBO CUP 195/245F
 ACTION SERVICE 139/189F
 AFTER BURNER 99/149F
 AIRBORNE RANGER 185/225F
 BATMAN 99/149F
 CRAZY CARS 2 129/169F
 CYBERNOID 2 95/135F
 DALEY THOMPSON'S
 OLYMPIQUE CHALL. 95/139F
 DRAGON NINJA 99/149F
 ECHELON 89/139F
 GALACTIC CONQUER. 129/169F
 G.I. HERO 89/139F
 GUERRILLA WAR 89/139F
 OPERATION WOLF 99/149F
 PAC MANIA 99/149F
 RAMBO 3 89/139F
 RASTAN 89/145F
 RETURN OF THE JEDI 99/149F
 ROAD BLASTERS 89/139F
 ROBOCOP 99/149F
 R TYPE 95/145F
 SAVAGE 95/149F
 THUNDERBLADE 99/149F
 THE LAST NINJA 2 125/145F
 THE VINDICATOR 89/139F
 TIGER ROAD 99/149F
 TITAN 129/169F
 TOTAL ECLIPSE 95/145F
 TYPHOON 89/139F
 VICTORY ROAD 89/139F

1943 95/145F
 20000 LIEUES SS MERS ND/169F
 ARTURA 95/135F
 BARD'S TALE 145/195F
 BARBARIAN(PSYNO) 95/139F
 BEYOND THE ICE PAL. 95/145F
 F 15 STRIKE EAGLE 99/149F
 FERNANDEZ MUST DIE 95/139F
 FIRE AND FORGET 129/169F
 FOOTBALL MANAG. 2 95/139F
 GAME OVER 2 99/149F
 GUNSHIP 195/245F
 HURLEMENTS 135F/175F
 IMPOSSIBLE MISS. 2 95/145F
 L'ARCHE CAPT BLOOD 169/199F
 LA GUERRE DES ETOIL. 99/149F
 L'EMPIRE CONTRE AT. 99/149F
 LES PRIVES ND/195F
 LIVE AND LET DIE 95/139F
 OFF SHORE WARRIOR 129/169F
 SCRABBLE DE LUXE ND/225F
 THE TRAIN 135/185F
 TRIVIAL PURSUIT 175/229F
 VOYAGE CENT. TERRE ND/195F

COMMODE 64
 12 JEUX EXCEPTION. 129/149F
 BEST DE US GOLD 149/179F
 COMMAND PERFORM. 149/199F
 OCEAN IN CROWD
 (DYNAMITE) 139/189F
 HISTORY IN MAKING 199/249F
 GAME SET MATCH 2 139/189F
 TAITO COIN OP COL. 125/165F
 LES AS DU CIEL 129/149F
 GOLD SILVER BRONZE 149/199F
 LEADERB. PAR 4 145/175F
 KARATE ACES 119/179F
 ARCADE ACTION 119/189F
 COLL KONAMI 119F/189F
 ELITE 6 PACK N°3 99/145F
 GEANTS D'ARCADE 119/195F
 TOP TEN COLLECTION 99/145F

NOUVEAUTES

944 TURBO CUP 195/245F
 ACTION SERVICE 145/195F
 AFTER BURNER 99/149F
 BATMAN 99/149F
 BUTCHER HILL 99/149F
 CARRIER COMMAND 145/195F
 DARK FUSION 99/149F
 DENARIS 99/149F
 DRAGON NINJA 99/149F
 EXPLODING FIST+ 99/129F
 GAME OVER 2 95/135F
 GARY L. HOT SHOT 95/125F
 HEROES OF LANCE 95/139F
 IRON LORD 155/195F
 LED STORM 99/149F
 MINIGOLF 99/149F
 MOTOR MASSACRE 95/139F
 PARANOIA COMPLEX 99/149F
 REALM OF TROLLS 95/139F
 ROBOCOP 95/135F
 ROCKET RANGER 109/169F
 R TYPE 95/145F
 SDI 99/149F
 SPACE BALL 99/149F
 STREET SPORT SOCC. 95/139F
 SUPERSPORTS 95/145F
 TECHNOCOP 99/149F
 THE DEEP 99/149F
 THE ELIMINATOR 95/139F
 TIGER ROAD 99/149F
 VICTORY ROAD 89/125F
 WEC LE MANS 99/149F

HIT PARADE

1943 95/145F
 BARBARIAN 2 95/125F
 CYBERNOID 2 95/145F
 DALEY THOMPSON'S
 OLYMPIQUE CHALL. 95/145F
 DARK CASTLE 95/125F
 DOUBLE DRAGON 99/149F
 ECHELON 95/145F
 GUERRILLA WAR 89/125F
 L'ARCHE CAPT. BLOOD 95/145F
 OPERATION WOLF 95/135F
 PAC MANIA 95/145F
 RAMBO 3 89/139F
 RETURN OF THE JEDI 95/125F
 THE BARD'S TALE 3 ND/165F
 THE GAMES SUMMER 99/149F
 THE LAST NINJA 2 125/145F
 THE VINDICATOR 99/149F
 THUNDERBLADE 99/149F
 TOTAL ECLIPSE 89/129F

SEGA

MANETTE SPECIALE
 (SPEED KING) 145F
 LUNETTES 3D 290F
 ACTION FIGHTER 255F
 AFTER BURNER 295F
 ALEX KID/LOST STAR 255F
 ALESTE POWER STRIKE 259F
 ALIEN SYNDROME 255F
 AZTEC ADVENTURE 259F
 BLADE EAGLE 3D 255F
 DOUBLE DRAGON 295F
 FANTASY ZONE MAZE 259F
 GREAT BASKETBALL 255F
 GREAT GOLF 255F
 KENSEIDEN 299F
 MAZE HUNTER 3D 299F
 MY HERO 255F
 OUT RUN 255F
 OUT RUN 3D 295F
 PENGUIN LAND 295F
 RESCUE MISSION 255F
 S.D.I. 255F
 SECRET COMMAND 255F
 SHANGAI 255F
 SHINOBI 295F
 SPACE HARRIER 295F
 SUPER TENNIS 199F
 THUNDERBLADE 295F
 WORLD SOCCER 255F
 Y'S 295F
 ZILLION 2 255F

DEMENT !!!

AMSTRAD CPC464/6128
 Kit de téléchargement 99 F
 avec ce kit vous allez pouvoir
 télécharger 24h/24, 7 jours sur 7
 des centaines de hits pour
 le simple prix
 d'une communication
 téléphonique
 sur 3615 AMCHARGE.

PROMOTION EXCEPTIONNELLE!!! AMSTRAD CPC

PUFFY'S SAGA 99/129F
 SKATE BALL 99/129F
 NIGHT HUNTER 99/129F
 ALTWORLD GAME. 65/99F
 MAD MIX 65/99F
 NIGHT RAIDER 65/99F
 ROY OF ROVERS 65/99F
 STREETSPORT BAS 65/99F
 GAMES WINTER ED. 65/99F

THOMSON C/D

LES PRIVES 145/195F
 +L'HERITAGE+LA FORMULE
 +L'AFFAIRE VERA CRUZ
 +L'AFFAIRE SYDNEY
 LES ATHLETES 2 145/195F
 +DIEUX DE LA MER+BIVOUAC
 +DIEUX DE LA GLISSE
 SIMULATION PACK 145/195F
 +GRAND PRIX 500+QUAD
 +SUPERSKI
 LES CLASSIQUES N4 170/210F
 +TIBER+KRYSTAL ZONE
 +GRIBOUY

LES FUTURISTES 149/199F

BOB SCIENCE FICTION+SAPHIR
 +MINES AUX DIAM+ANTHROPIE
 LES ATHLETES 145/185F
 +KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2
 +DIEUX DU STADE 1+2
 944 TURBO CUP 199/249F
 ACTION SERVICE 145/195F
 ARKANOID 145F
 CRAZY CARS 145/195F
 GIGN OPER. JUPITER 149/199F
 L'ARCHE CAPT BLOOD 145/195F
 MEURTRE A VENISE 145/195F
 RENEGADE 145/195F
 TINTIN SUR LA LUNE 145/195F
 TOP GUN 145F

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

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

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

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM
 ADRESSE
 TEL

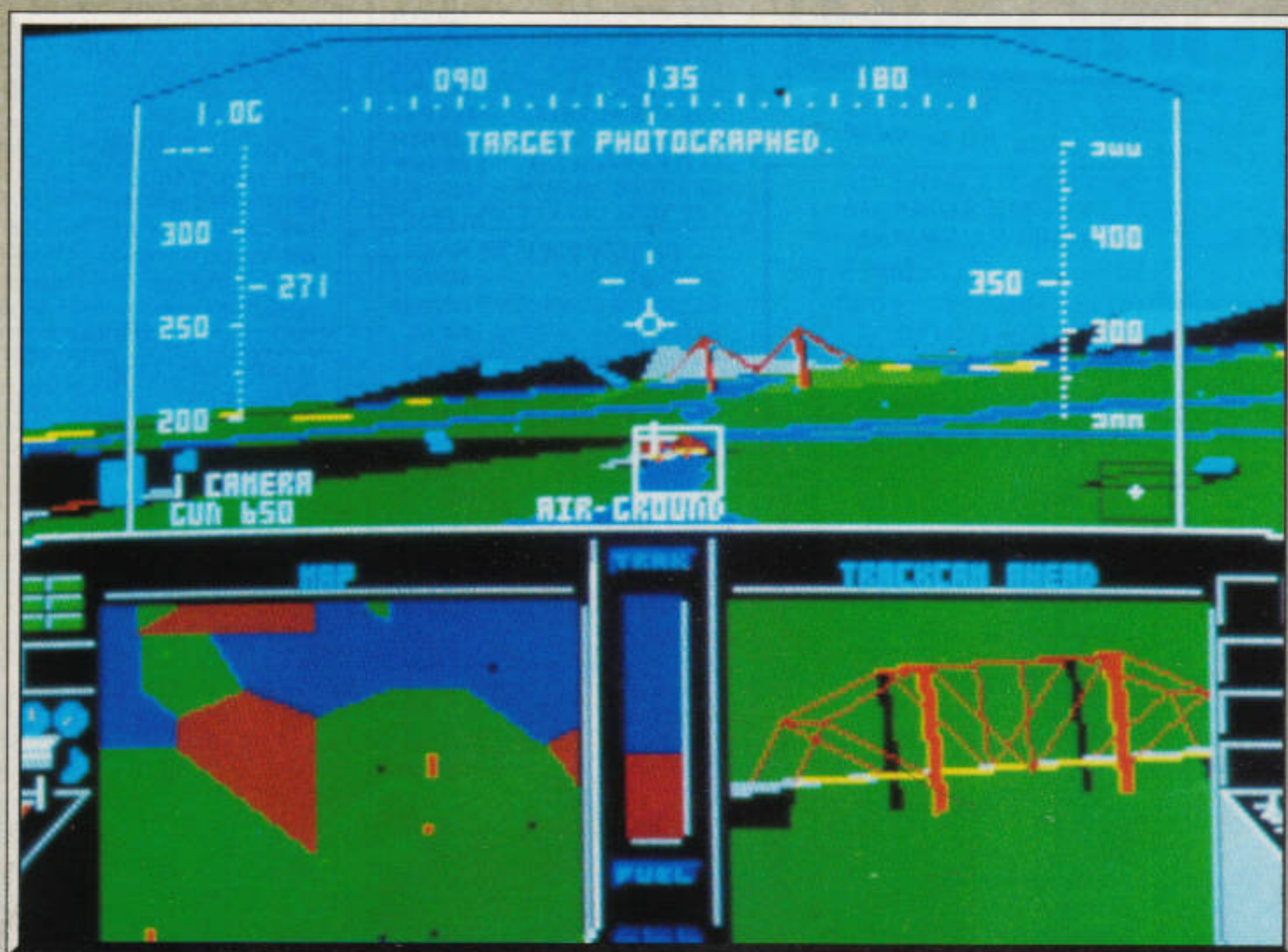
NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration ____/____/____ Signature

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

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



Si le tableau de bord paraît simple, les commandes sont en réalité très complètes.

F19

PC ET COMPATIBLES, CGA, EGA, VGA ET HERCULES

Microprose ne désarme pas. F-19 Project Stealth Fighter, simulateur de combat aérien que nous avons déjà testé sur C 64 dans le numéro 52 de Tilt, fait peau neuve et revient en une version complètement remaniée destinée aux compatibles PC. Les qualités d'animation de ce logiciel ne se révéleront pourtant que sur des PC très rapides !!

Microprose. Conception : Sid Meier ; programmation : Sid Meier, Andy Hollis, Jim Synoski et David Mc Kibbin ; graphisme : Max Remington III, Murray Taylor et Bruce Shelley ; musique et bruitages : Ken Lagace.

Recette : une pincée de *Flight Simulator*, un zeste de *Chuck Yeagers* et une bonne dose d'octets et de Mégahertz... F19 est un simulateur de vol et combat aérien hors du commun. Microprose a réutilisé ici la recette qui fit (et fait encore) le succès de *Gunship*. Il y a tout d'abord la beauté des graphismes et des animations. Viennent ensuite un réalisme de pilotage convaincant et une stratégie aussi complexe que variée. La prise en main de F19, c'est votre entrée dans les troupes d'élite des chasseurs améri-

cains. Une carrière qui ne vous lâchera pas de sitôt ! Il faut tout d'abord parler des nécessités « hard » de l'emploi de ce soft. F19 tourne sur tous les PC et compatibles. Le programme est cependant si complexe que la configuration idéale est assez onéreuse : un AT muni d'une carte EGA (ou VGA)... Les concepteurs ont pourtant prévu tous les cas de figures. A tout moment, l'utilisateur peut en effet modifier selon trois niveaux la précision des graphismes, et donc la vitesse de déroulement. Même sur un PC



L'avion est doté d'un système de visée perfectionné.



Discret comme une ombre, le F-19 attend son heure.

de base, il est possible de profiter de la souplesse de l'animation, pour peu que l'on sélectionne l'option graphique « O » qui réduit le décor et ne fait apparaître en clair que les points stratégiques du terrain. L'emploi d'un joystick est enfin possible mais très facilement remplacé par le clavier. Les touches sont bien utilisées, même s'il est nécessaire de configurer avant de lancer le programme son



Repérage des cibles au sol.



Une carte affiche les zones d'action des radars.



Bilan des opérations : mission accomplie

Autexec.bat en clavier QWERTY (pas de « keybfr »).

Le pilote vient de s'inscrire sur le tableau des scores. Le premier menu vous offre le choix entre deux phases essentielles : entraînement ou mission réelle. Tout comme *Gunship*, le programme se lance alors dans la longue mise en place de votre première mission. Choix des objectifs (tirs air/air, air/terre ; lieu du combat), modification du niveau de jeu (force des opposants, crash impossible, etc.) et armement de l'appareil en bombes, mitrilles et missiles. Toutes ces phases sont soutenues par un graphisme agréable, des scènes réalistes et parfois animées qui assurent déjà le réalisme de la partie. Le pilote va

prendre note sur papier de ses objectifs (descriptif et localisation) et étaler devant lui l'une des cartes fournies dans le package. Tout est enfin prêt, le plus dur reste à faire. Réacteurs allumés, flaps, une légère traction sur le manche...

Le pilotage de *F19* est très classique. Le tableau de bord n'est pas trop complexe. Tous les indicateurs apparaissent en transparence à travers le cockpit. Les autres informations vont se partager deux fenêtres en bas de l'écran. Première manœuvre, vous engagez le pilote automatique.

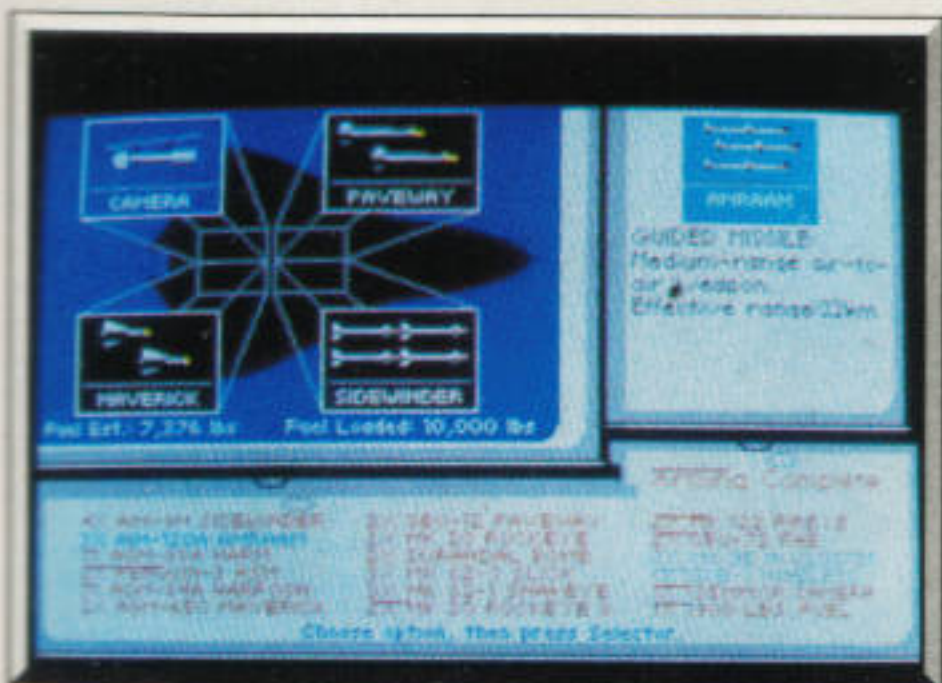
C'est un des éléments les plus importants. Pour chaque mission, l'ordinateur définit au minimum quatre points géographiques mémorisés par le PA



F19 brille par son superbe graphisme en 3D.



Plusieurs modes de visualisation sont possibles.



Le choix des armes est très large.

(pilote automatique). Ce dernier, une fois enclenché, vous mène donc vers la cible numéro un de cette mission, une plate-forme pétrolière que vous devez photographier. Vous profitez de ce court intermède — le PC tient le cap... — pour préparer l'offensive. La fenêtre de droite montre une carte plus ou moins zoomée de la zone survolée. A droite, on appelle tantôt la fenêtre armement pour sélectionner ici la caméra, tantôt les fenêtres cibles, rapport, tableau des dommages subis, etc.

Dès l'approche de la cible, il faut reprendre le contrôle des commandes. La sensibilité des commandes peut être à tout moment réglée selon trois niveaux. Dans la fenêtre « cible », vous apercevez

bientôt un village allié, puis un chasseur ennemi et enfin votre objectif.

Le reste est affaire de réflexe, de sang-froid et surtout, d'expérience. Le joueur malin usera sans cesse de la pause (en début de partie !) et ralentira le jeu en choisissant pour le combat l'option graphique la plus fournie et donc la plus lente... Message de la base : « premier objectif atteint, sélectionnez nouveau cap ». Le PA reprend la main en attendant la dernière phase, l'atterrissage sur piste (complexe mais modulable selon le niveau choisi) ou l'éjection en parachute en cas de panique !

Voilà retracée brièvement une mission classique de *F19*. Au niveau plus élevé, il faudra bien sûr ajouter à l'ensemble les incessantes attaques ennemies, les radars de l'adversaire qui tracent sur votre carte des zones très dangereuses, le réapprovisionnement en fuel sur les bases alliées, etc. Et bien sûr, en fin de mission, l'éternel café au mess en compagnie de toute l'équipe.

F19 clôture chaque mission par un récapitulatif sur carte de votre trajectoire et de vos actions. Idéal pour comprendre les fautes commises !

Complexe mais très facile à prendre en main grâce au « carte clavier » qui montre clairement l'emplacement et l'emploi des touches, aussi réaliste dans son pilotage que dans la stratégie et la variété de ses missions, *F19 Stealth Fighter* est à mon sens le meilleur simulateur aérien disponible à ce jour sur PC (cf. comparatif en fin d'article). Et si le programme est très lent sur les machines de base, la complexité de sa stratégie suffit souvent à contrer ce handicap. Espérons seulement que les responsables de Microprose traduiront très vite la notice volumineuse qui accompagne cette petite merveille !

Olivier Hautefeuille

Type _____ simulateur de vol et combat aérien
Intérêt _____ 18 (AT), 17 (XT)
Animation _____ ★★★★★ (AT) ★★★★★ (XT)
Graphisme _____ ★★★★★ (EGA ou VGA)
Bruitage _____ ★★
Prix _____ D

Avis

Dernière production des ateliers de Microprose, *F19 Project Stealth Fighter* est un programme de grande qualité. Les graphismes sont très élaborés, lorsque l'on possède une carte EGA. L'animation est un véritable modèle, si l'on dispose d'un micro à base de 80286 ou bien encore de 80386. De la même manière, la bande sonore est de qualité, sauf si l'on n'a pas de carte son dans sa machine. Cette petite étude montre que la configuration idéale pour exploiter *F19* est plus courante dans les bureaux que chez les particuliers. Ce qui est bien normal puisque le prix moyen d'un AT avec carte EGA et moniteur couleur tourne aux alentours des 12 000 F, hors



Le pont, point commun de nombreux simulateurs !

taxes bien entendu. Bref, *F19* est un produit haut de gamme pour machine haut de gamme. Inutile donc de le faire tourner sur votre PC à base de 8088 à 4,77 MHz et de carte CGA : vous seriez vraiment déçu !

Acidric Briztoui

Comparatifs

F19/Flight Simulator II : après *F19*, *Flight Simulator* souffre de ne pas exposer mieux l'objectif de ces missions en début de partie.

La variété des situations proposées par *F19* confère à ce dernier un avantage certain. Quant au contexte graphique et sonore, il est très similaire pour les deux titres avec un avantage à *F19* pour la précision des



Flight Simulator 3.0 en EGA, autre référence.



F18 sur Amiga.



Chuck Yeager's sur PC en CGA.

décors extérieurs en mode « 2 ».

F19/Chuck Yeager's Advanced Flight Simulation : *Chuck Yeager's AFS* est plus souple sur les XT que ne l'est *F19*. Il met en place de très nombreuses et belles figures acrobatiques et offre de ce fait une originalité supérieure à *F19*. Mais il faut bien l'admettre, le plaisir et l'angoisse sont bien moins durables sur *Chuck Yeager's* que sur *F19* !

F19/F18 Interceptor : il faudrait envisager une traduction de *F19* sur Amiga. Si l'on passe outre les difficultés de performance visuelles et sonores qui existent entre les deux machines, *F19* l'emporte là encore grâce à la variété et à la préparation de ses missions. Mais le PC n'est pas un Amiga !



L'exploit technique et sa ressemblance avec la version arcade font de ce soft un hit !

Opération Wolf

AMIGA

On l'attendait, ce jour fatigant où le micro-ordinateur n'aurait plus grand-chose à envier aux jeux d'arcade. Avec Opération Wolf, le coup d'envoi est lancé ! Ce soft est un des plus beaux jeux d'action disponibles sur Amiga.

Ocean. Programmation : Christophe Gomez

Est-ce bien utile de vous représenter ce superbe hit ! Gagnant du Tilt d'or de la meilleure adaptation arcade, Opération Wolf fait une entrée fracassante dans le monde de la micro après avoir été le numéro un au palmarès des jeux d'arcade. Faisons tout de même un bref rappel pour les retardataires à propos du scénario. Dans un pays d'Amérique Latine, frappé par les affres qu'engendre habituellement un coup d'état, des personnalités diplomatiques ont été enlevées. On sait qu'elles sont gardées en otages dans un camp de concentration situé au cœur de la forêt amazonienne. Une attaque en force ne ferait que mettre la vie des otages en danger. En revan-

che, l'infiltration d'un commando est jugée plus adaptée à la situation. Le supersoldat, c'est vous, bien sûr et vous avez pour mission de localiser le camp de concentration, délivrer les otages et les amener à l'aéroport pour prendre l'avion de transport salvateur.

Mitraillette en main, quelques munitions, une poignée de grenades et en route pour l'aventure ! Le jeu comporte six niveaux qui s'enchaînent logiquement. Dans un premier temps, on vous parachute en pleine jungle avec pour objectif la destruction du réseau de communication afin que l'ennemi ne puisse pas donner l'alerte. En cas de succès, vous



Sus à l'ennemi.



Tirez sur les caisses, c'est payant.

devez explorer la jungle afin de capturer des rebelles et obtenir des renseignements sur le camp des prisonniers. En cours de route, votre grand cœur de chevalier ne résiste pas : vous tombez sur un village occupé par les rebelles que vous vous empressiez de libérer. Sensible à l'accueil chaleureux et à la reconnaissance des villageois, vous décidez de faire une halte. De nouveau frais et dispos, vous êtes en mesure d'affronter le dépôt de munitions pour



Explosion d'un hélicoptère.



Tuez le condor et récupérez la roquette.



Séquence intermédiaire.



Le tableau du parcours.

vous ravitailler. L'étape suivante vous mène au camp de concentration où les otages sont gardés. Le grand final se passe à l'aéroport où l'avion transporteur vous attend avec vos otages libérés.

Le système de jeu est identique à celui de la version arcade, hormis le fait qu'ici la souris remplace la mitrailleuse !

La partie droite de l'écran est réservée aux données qui vous informent en permanence sur l'état de votre santé, vos munitions, les ennemis à abattre, etc. Le reste de l'écran (les trois-quarts) constitue l'écran principal offrant une vision à la première personne. Au début de chaque niveau, votre objectif est défini.



La jungle au deuxième niveau.

Un scrolling horizontal s'enclenche et le feu d'artifice commence ! Des vagues de rebelles, armés jusqu'aux dents, apparaissent à un rythme infernal ! Ils courent, rampent, descendent en parachute, bref, ils se déchainent pour vous trouer la peau ! En outre, des blindés et des hélicoptères viennent leur prêter main forte ! Le joueur n'a qu'une option : lâcher des rafales dans le tas ! Ne videz pas votre chargeur sur tout ce qui bouge, ils ne sont pas tous dangereux. De plus, les munitions sont rares et les recharges n'apparaissent qu'au compte-gouttes. Tirez en priorité sur les lanceurs de couteaux, de roquettes et de grenades (ces séquences sont superbes !). Un aspect très particulier d'Opération Wolf réside dans la taille



Vite ! Un tir sur la bouteille à énergie !

des sprites : spectaculaire ! La distance entre les soldats ennemis et vous varie de quelques mètres à plusieurs dizaines de mètres. Ainsi, les soldats les plus proches font davantage de dégâts quand ils tirent.

Etre à court de munitions est un des pièges à éviter et sachez qu'il y a un temps mort entre la fin d'un chargeur et l'enclenchement du suivant. De même, ne tirez pas sur les innocents ou sur les otages, votre score en souffrirait. Par ailleurs, une multitude d'objets utiles jonchent le sol tels que des bâtons de dynamites, des caisses, des bouteilles et surtout le freefire qui offre un tir illimité pendant un court laps de temps.

Inutile de revenir sur l'excellente qualité de la réalisation. Les graphismes, l'animation, le bruitage sont irréprochables. Il faut néanmoins souligner que certains aspects du jeu ne sont disponibles que sur un Amiga possédant une extension mémoire de 512 Ko (par exemple, les caisses et certains bruitages). La similitude avec la version arcade est frappante, c'est à se demander si ça vaut encore le coup d'aller glisser des pièces pour la pratiquer ! Opération Wolf est un jeu fabuleux sur Amiga, le meilleur dans sa catégorie. Un must !

Dany Boolauck

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

Version ST

Cette version est pratiquement identique à la version Amiga mais elle est moins convaincante sur certains points.

Rien à redire des graphismes et de l'animation. Les bruitages souffrent un peu sur la version ST (mauvais bruitages des hélicoptères et blindés) pour des raisons de mémoire. Toujours pour les mêmes raisons, pas de caisses ni de freefire ! Du point de vue confort de jeu, on regrette un peu les changements de disquettes entre deux niveaux. Plus gênant encore, quand on perd une partie, il faut recharger la disquette ! Le jeu est moins complexe à pratiquer que la version Amiga qui, elle, est aussi difficile que la version arcade.

Malgré toutes ces petites imperfections, Opération Wolf reste très agréable sur ST. Le plaisir de jouer est intact et c'est ce qui importe.

D.B.

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



Les vedettes armées de mitrailleuses.

Version CPC

J'ai été agréablement surpris par la qualité de la version CPC. On retrouve les aspects essentiels du jeu d'arcade. N'étant pas un morde de l'Amstrad, j'ai tout de même pris du plaisir à jouer à Opération Wolf sur cette machine. En conclusion : c'est un bon soft.

D.B.

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

Version C 64

L'adaptation pour le Commodore 64 est la moins belle de toutes les versions mais là encore, les aspects essentiels de la version arcade ont été reproduits. L'intérêt de jeu est là et on s'accroche pour faire un bon score ! Convaincant !

D.B.

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

Avis

Alors là, bravo ! c'est vraiment du beau travail, la conversion d'Opération Wolf pour Amiga est aussi belle que le jeu d'arcade.

Bien sûr, il s'agit d'un simple jeu de tir avec une action assez répétitive, mais la qualité de la réalisation vous fait tellement craquer que l'on y jouerait pendant des heures. On se laisse totalement prendre au jeu, même si la souris a remplacé la mitrailleuse du jeu d'arcade.

Un seul reproche : les changements de disquettes bien trop fréquents.

Alain Huyghues-Lacour



La version ST est moins convaincante.



La version CPC est réussie.



L'intérêt de jeu est là (version C 64).

Denaris

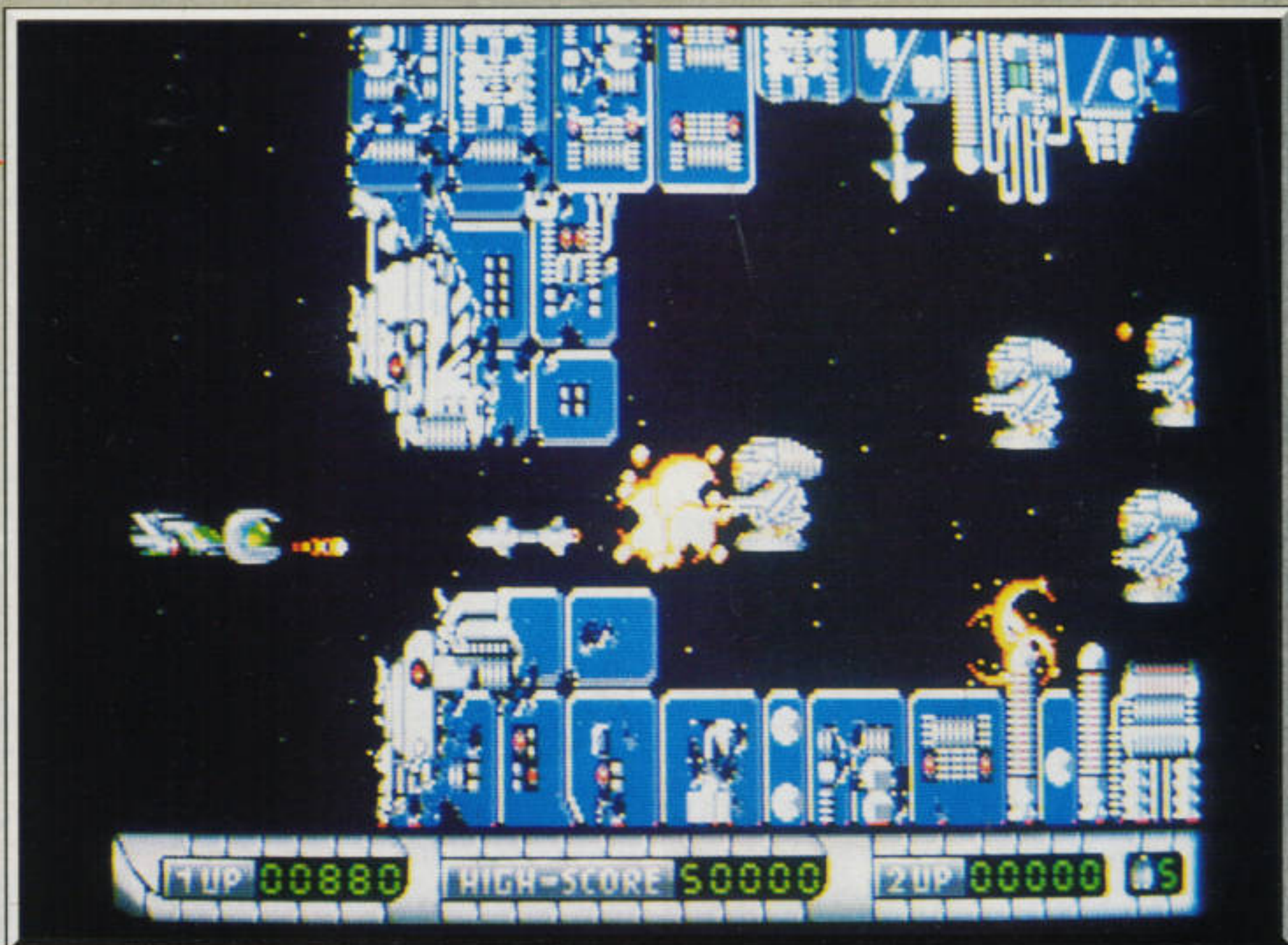
AMIGA

Ce logiciel, signé Rainbow Arts, est l'exemple (R) type du cas où le clone surpasse l'original ! Ce superbe shoot-them-up, digne d'un jeu d'arcade est le meilleur qu'on puisse trouver sur Amiga. Il devrait faire un tabac à la sortie en janvier 89. Un véritable régal pour les joueurs confirmés !

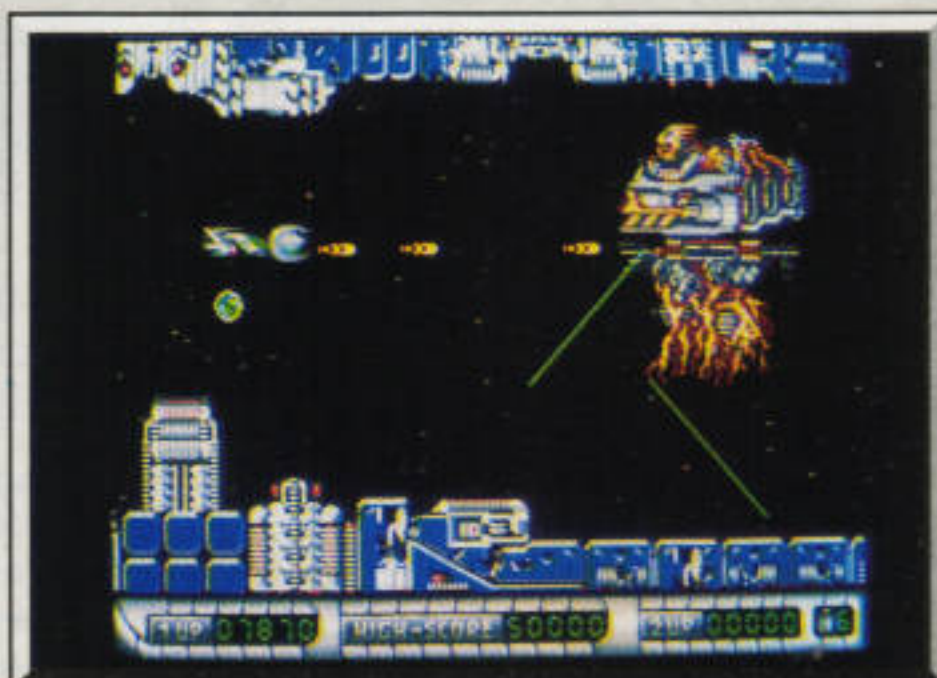
Rainbow Arts

Dans les jeux d'action, il y a un genre qui, de par le succès qu'il connaît, rend les micromaniques (je ne parle pas des inconditionnels) exigeants et difficiles. Il s'agit des jeux de tir. Non, le shoot-them-up n'a pas fait son temps, loin de là. On constate simplement que le nombre effarant de ceux qui sont présents sur le marché provoque un phénomène de saturation bien compréhensible.

D'accord, les fanas du genre y trouvent leur bonheur. Mais nul ne peut contester que la majorité de ces logiciels sont de qualité moyenne. Parlez-moi des shoot-them-up de grande classe capables de déborder le cadre des inconditionnels et je réponds *Star Ray* dans le genre *Defender*, *Vyper* dans le genre *Galaxian* et *Denaris* dans le genre *R-Type*. Nous savons tous que *Defender*, *Galaxian* et *R-Type* ont d'innombrables clones. Cela n'empêche pas que, parfois, le clone soit aussi bien ou mieux réalisé que l'original ! C'est le cas de *Denaris* que je considère comme le *nec plus ultra* dans sa catégorie. La pré-



Voici le premier niveau où la férocité des monstres n'augure rien de bon pour la suite !



Le dernier monstre du premier niveau.



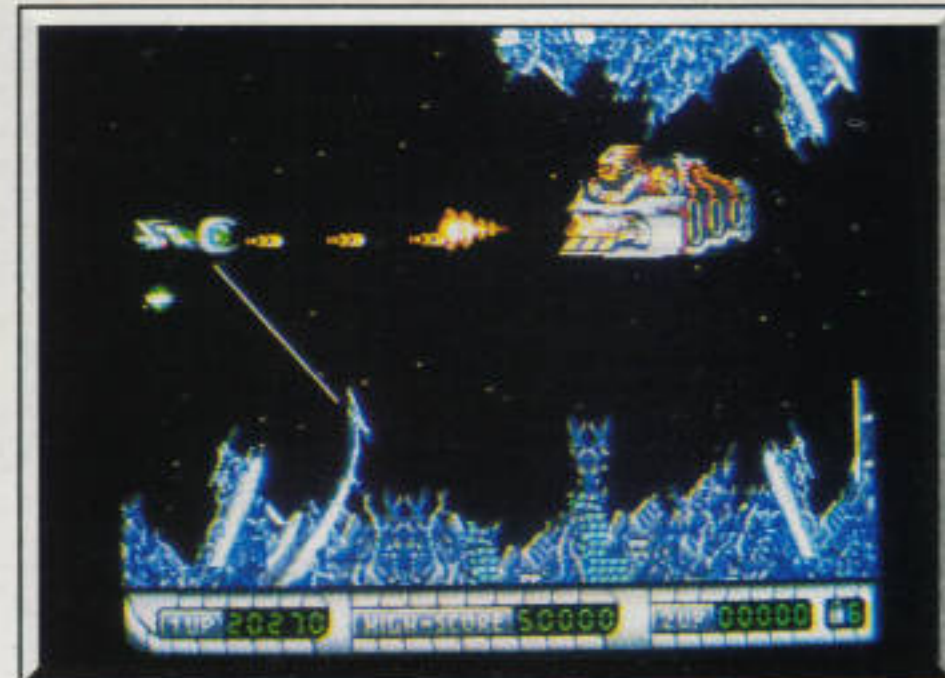
Le ballet de la mort commence : fascinant !



De superbes sprites riches en couleurs.



Certains éléments du décor sont dangereux !



La moindre erreur de jugement est fatale !



Un passage difficile du troisième niveau.



Le monstre final du troisième niveau.

version, surnommée *Katakis*, m'avais séduit dès les premières secondes. *Denaris*, la version définitive, la vraie, m'a tout simplement mis à genoux ! Pourtant, il n'y a rien de surprenant au départ : *Denaris* est un banal shoot-them-up au scrolling horizontal. Vous dirigez un vaisseau à l'assaut de bases ennemies extrêmement bien défendues. Chaque base correspond à un niveau du jeu (il y en a douze en tout). Une fois la partie engagée, c'est la lutte au finish ! Les monstres et autres robots ne vous font aucun cadeau. Une seule erreur de jugement ou de manœuvre, une seule et c'est la mort. Les vagues de monstres se succèdent à un rythme infernal, débouchant de toutes parts

HITS

et décrivant des circonvolutions qu'on a du mal à anticiper dans les débuts. Audace, nerfs en titane et réflexes sont les conditions requises pour sortir indemne de ce ballet mortel. Même le décor recèle des pièges qui ne pardonnent pas les erreurs d'inattention ! Non, vraiment, ce jeu n'est pas pour les bleus ! Ce ne sont pourtant pas les armes et défenses qui manquent : bouclier frontal, dorsal et ventral, canon frontal et lasers latéraux en sont les prin-

ment. Un joueur contrôle le vaisseau tandis que le deuxième contrôle le satellite (ou bouclier) ! Je vous laisse imaginer les parties démentes que l'on peut faire avec un bon partenaire !

Moins difficile à pratiquer que la version Amiga, certains risquent de la trouver décevante. Mais *Denaris* sur C 64 est une réussite. Pour les inconditionnels du genre et les autres ! D.B.

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



Les boucliers : le ventral et le dorsal.

cipaux exemples. Ne rêvez pas, cet arsenal ne vous est pas servi sur un plateau.

Des objets circulaires traversent régulièrement l'écran, vous devez les toucher pour que l'arme ou le bouclier apparaissent. Sans bouclier frontal (BF), vous n'avez strictement aucune chance de parcourir ne serait-ce qu'un quart de niveau. Contrairement aux autres boucliers, le BF n'apparaît pas quand le joueur touche la bulle correspondante, il traverse l'écran en partant de la gauche pour s'immobiliser un peu plus loin. Récupérez-le très vite ou vous êtes cuit ! Les niveaux, de difficulté croissante, se terminent toujours par un combat contre un gigantesque monstre ou obstacle. Un conseil : branchez votre auto-fire si vous n'aimez pas les crampes !

Denaris est un superbe jeu d'action dont les pièges et la difficulté ont été soigneusement élaborés. Toute la science d'un joueur confirmé est mise à rude épreuve ! Les graphismes sont impressionnants : c'est un déchaînement de couleurs, le tout réalisé avec un luxe de détails extraordinaire.

L'animation est une des plus réussies sur Amiga, un plaisir ! Ajoutez à cela des bruitages irréprochables et vous avez un jeu digne des salles d'arcade. Ce must de l'année devrait déjà être disponible. Pour joueur confirmé. Dany Boolauck

Type	action
Intérêt	19
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	n.c.

Version C 64

Jouer sur cette version est un véritable plaisir ! Non seulement on y retrouve certains monstres de la version Amiga mais elle offre, en plus, des options. Tout d'abord, le bouclier principal (ou satellite) peut se fixer à l'avant ou à l'arrière du vaisseau ou évoluer librement de son côté tout en lâchant des salves mortelles sur les monstres ! Ensuite vient l'option la plus intéressante et exclusive à la version C 64. Appuyez sur la touche F5 et vous jouez à deux simultanément.



Le superbe décor du quatrième niveau !

Avis

J'avoue tout : je suis un inconditionnel des shoot-them-up et rien ne m'éclate autant que de diriger mon vaisseau dans l'espace en massacrant allègrement des hordes d'Aliens. Alors, quand j'ai découvert *Denaris*, ça a été le coup de foudre. C'est le plus beau, le plus rapide et le plus excitant. Jamais encore, on avait pu voir autant d'Aliens sur l'écran en même temps, ce qui offre de magnifiques massacres avec des armes incroyables.

R-Type

CONSOLE SEGA

C'est le meilleur shoot-them-up sur la console Sega !

On éprouve un grand plaisir à jouer grâce à un parfait dosage du niveau de difficulté.

Une conversion fort bien réussie !

Sega

Mission accomplie pour Sega qui a très bien réussi la conversion sur console de l'un de ses plus grands succès d'arcade de l'année. Alors que votre vais-



L'Alien du premier niveau.

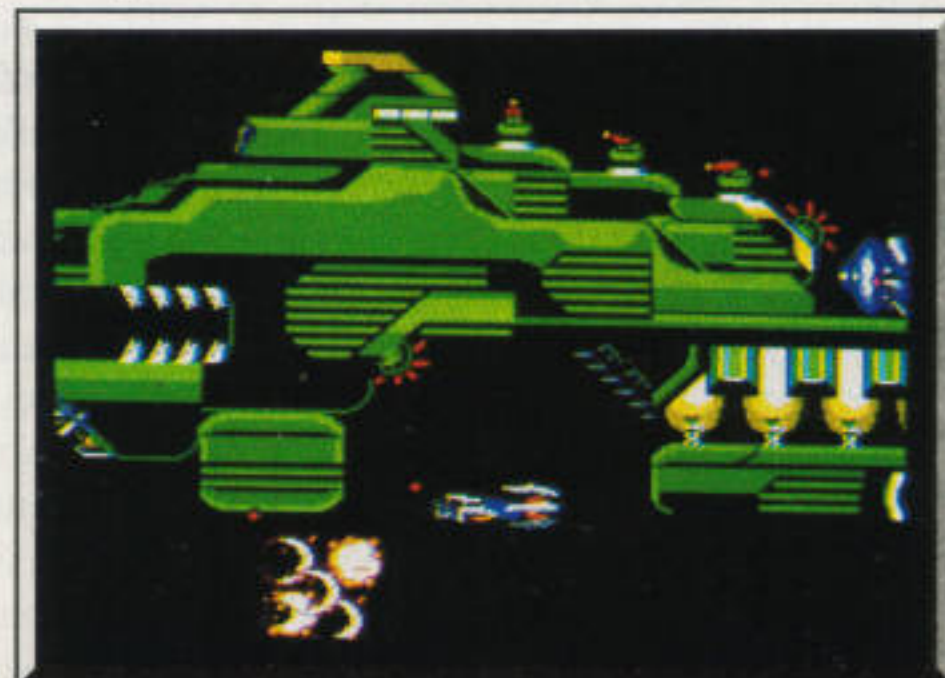


La version C 64 est une réussite !

Je n'irai pas par quatre chemins, *Denaris* est, à ce jour, ce qu'on a vu de mieux dans le genre. Je n'hésite pas un instant, c'est LE shoot-them-up du siècle et celui qui viendra me dire le contraire aura affaire à mon laser. Si vous avez un Amiga, faites-lui plaisir en lui offrant *Denaris*. Si vous n'en avez pas, il ne vous reste plus qu'à aller en acheter un immédiatement. Vous n'avez pas le choix, les Space Invaders, c'est terminé. Maintenant, il faut jouer au *Denaris*. Alain Huyghues-Lacour

Denaris ou l'art de faire du neuf avec du vieux. Le sempiternel scrolling gauche-droite, un vaisseau qui décharge des bordées de pruneaux sur tout ce qui bouge figurent parmi les ingrédients mille fois réinjectés dans la marmite à shoot-them-up. Heureusement que les graphismes somptueux et les bruitages suffisent à masquer la monotonie de l'action. Car même s'il est nécessaire de s'entraîner un bon bout de temps avant de franchir victorieusement les premiers tirs de barrage, il faut reconnaître que l'on atteint le degré zéro du jeu. Le joystick se charge de tout. C'est à se demander si la présence du joueur est vraiment indispensable. Indiana Red

seau s'approche de la base ennemie, des nuées d'Aliens déchaînés se précipitent à votre rencontre. Vous en abattez le plus possible et soudain une pastille apparaît. Vous la ramassez, un module traverse

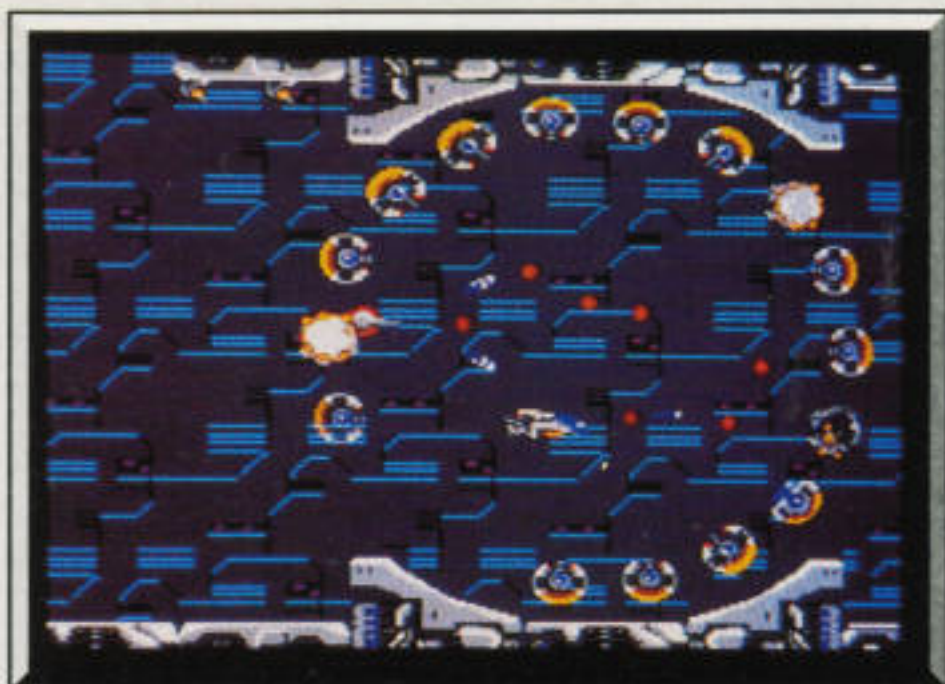


Le combat pour triompher est acharné.



Les fabuleux graphismes du logiciel hypnotisent le joueur qui ne peut plus quitter sa manette !

l'écran et vient s'accrocher à l'avant de votre vaisseau. Tant qu'il se trouve sur votre vaisseau, ce module tient le rôle d'un écran protecteur qui intercepte les tirs ennemis. Plus important encore, lorsque l'on actionne le second bouton de tir, il part en avant pour vous servir d'avant-garde et on peut le rappeler à n'importe quel moment. Précédé du module, vous pénétrez dans la première salle tandis que de nouveaux Aliens arrivent et que des robots marchent sur le sol en tirant sur vous. Au fur et à mesure que l'on progresse dans le territoire ennemi, on ramasse de nouvelles pastilles qui correspondent à des armements très sophistiqués : dou-



Il faut faire mouche plusieurs fois pour tuer.

bles tirs, missiles et rayons lasers qui ricochent sur les parois. Il est très important d'augmenter ainsi votre puissance de feu, d'autant plus que le module bénéficie également de ces nouveaux équipements et qu'à vous deux vous faites de sérieux ravages chez l'ennemi. Des monstres, aussi énormes que magnifiques, vous attendent à la fin de chaque niveau. Livrez-leur un combat acharné pour en triompher. Le premier que vous affrontez essaie de vous atteindre en déployant sa longue queue, tandis qu'une tête émerge de son ventre pour balancer des projectiles dans votre direction. Pour le détruire, vous devez l'atteindre à de nombreuses reprises et vous n'y parviendrez qu'en envoyant le module à l'endroit

où sort la tête. Le module, qui est indestructible, tire sans discontinuer tandis que vous tâchez de rester hors d'atteinte du monstre jusqu'à ce qu'il explose sous vos coups. Dans le second niveau, c'est un cœur qui vous attend. Il occupe une bonne partie de l'écran, ne vous laissant que peu de marge de manœuvre pour éviter le long serpent qui déroule ses anneaux autour de votre vaisseau. Le serpent sort d'une artère et se déplace selon un schéma qui est différent à chaque fois, avant de disparaître dans une autre artère. Il faut le détruire à de nombreuses reprises avant que le cœur n'explose.

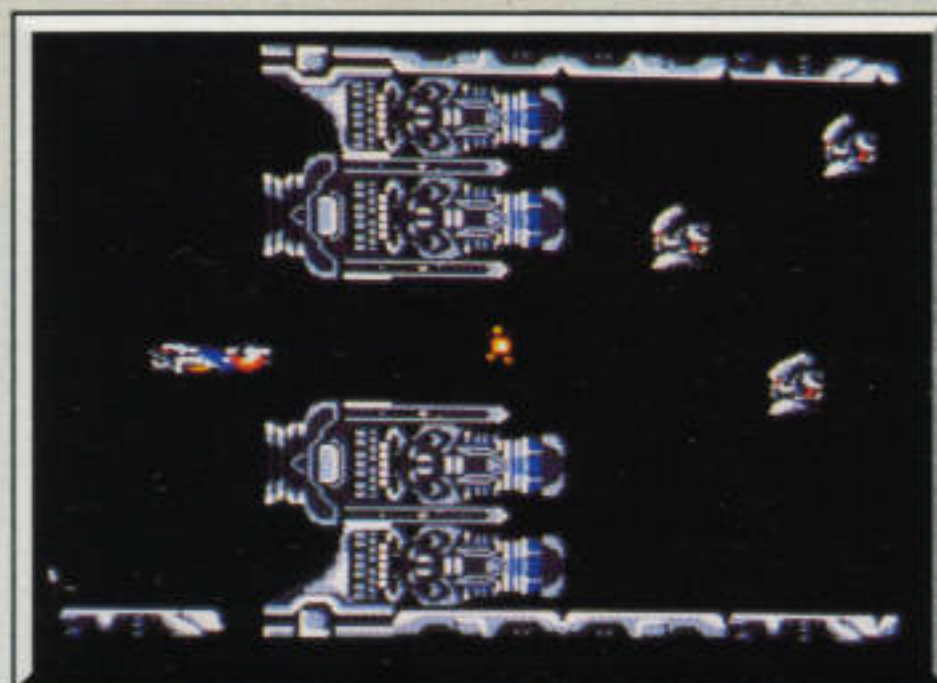
Dès le début du niveau suivant vous êtes immédiatement confronté à un adversaire redoutable, qui est celui qui vous posera le plus de problèmes. Il s'agit d'un gigantesque vaisseau-mère. Il occupe l'équivalent de trois écrans et avance très lentement en ne vous laissant qu'un espace réduit pour le combattre. Il fait feu par ses innombrables canons que vous aurez du mal à détruire. Heureusement, les armes que vous pouvez vous procurer lors de ce combat sont particulièrement puissantes, mais il ne sera pas facile pour autant de survivre. Sega réussit une adaptation irréprochable de *R-Type* sur console. Les graphismes sont excellents. On appréciera tout particulièrement les monstres, réellement impressionnants. L'animation est précise et l'action s'accompagne d'une bande sonore de qualité. Mais le plus important, c'est que l'on éprouve un grand plaisir de jeu grâce à un parfait dosage du niveau de difficulté. Comme dans le programme original, on a la possibilité de reprendre le jeu à partir du niveau atteint lors de la partie précédente. Toutes ces qualités font de *R-Type* le meilleur shoot-them-up sur la console Sega. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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

Comparatif

R-Type et *Denaris* présentent de très nombreuses similitudes. *Denaris* est un clone de *R-Type*. Tous deux bénéficient d'une superbe réalisation. Il est évident que l'Amiga possède des possibilités graphiques et sonores sans commune mesure avec celles de la console Sega. *Denaris* offre un magnifique spectacle grâce à de superbes graphismes, une animation particulièrement rapide et une bande sonore très convaincante. Seuls les monstres sont plus



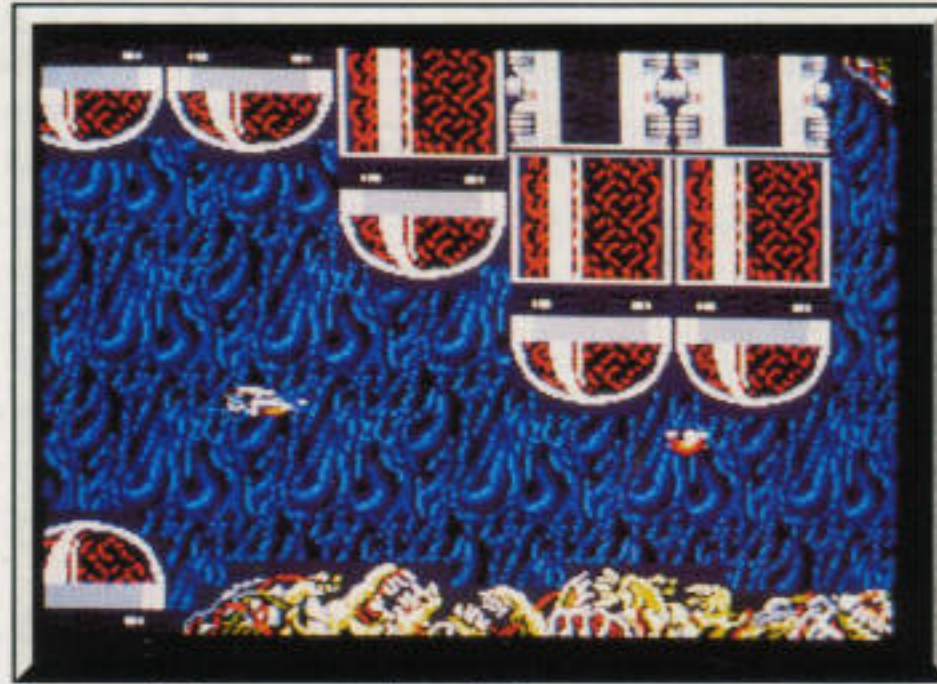
De splendides décors qui valent le coup d'œil.



De la prudence avant tout !



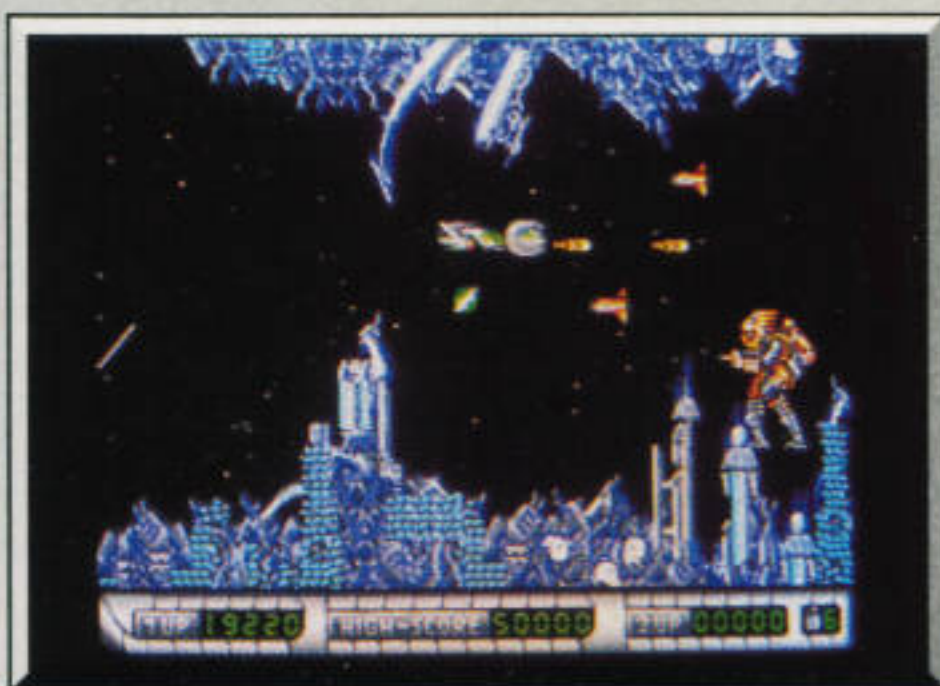
Les attaques par derrière sont fréquentes.



Le module en avant-garde !



Un traquenard toutes les secondes !



Denaris : magnifique jeu d'action.

beaux dans *R-Type*. Dans *Denaris*, on se retrouve bloqué au bout de quelques niveaux, tandis que dans *R-Type*, il est toujours possible d'aller plus loin grâce à un dosage de la difficulté mieux étudié ainsi qu'à la présence de l'option continue. Deux grands programmes.

A.H.-L.

Avis

Tout petit, lorsque ma maman me donnait le biberon, je trouvais que la tétine était soit trop dure, soit pas assez ; que le lait était trop froid ou trop chaud. Je suis un éternel insatisfait. C'est comme ça, j'y peux pas grand-chose... C'est pour ça que *R-Type* sur Sega ne peut en aucun cas me satisfaire. L'animation est relativement de bonne qualité mais les sprites ont tendance à clignoter. Le déroulement de l'écran est en revanche de belle facture. L'action rapide ne laisse pas un instant de répit au joueur. Heureusement, la console a une touche pause ! Alors direz-vous : « pourquoi Acidric Britzou dit du mal de *R-Type* ? » Je n'en dis pas de mal, je dis seulement que je suis un éternel insatisfait. Nuance... La palette de couleurs est affreuse. A la limite, ça gâche le jeu. J'ai eu l'occasion de tester *R-Type* sur console Nec : c'est impressionnant. Ici, je trouve le jeu graphiquement terne. Bref, *R-Type* est bien, et la console Sega un peu limitée pour ce type de programme venu tout droit des tréfonds des salles d'arcade.

Acidric Britzou



Un des circuits proposés.



Un des véhicules de la course.



Pour le réglage des paramètres.

Powerdrome

ATARI ST

Une course d'engins a lieu sur des parcours pleins de surprises. Toute erreur de trajectoire est sanctionnée, c'est le clash. Une seule chose à faire : réparer. Sans perdre de temps...

Electronic Arts. Programmation, bruitages, graphismes : Michael Powell.



Prêt avant le grand départ ? Les concurrents voient déjà. Vous êtes encore en attente.

Dès le début, *Powerdrome* capte l'attention. Il vous plonge dans une course futuriste d'engins à réaction sur coussins d'air. Les cinq véhicules, sont contrôlés par des pilotes très déterminés. Leur seul but est de gagner le trophée du Cyberneuf. Ce trophée récompense le pilote qui aura réussi à franchir en premier la ligne d'arrivée après avoir gagné six courses folles sur cinq planètes différentes. Heureusement (car la course est âpre), un mode entraînement vous permet de vous familiariser avec les réactions de votre appareil en course. Toujours dans le but d'augmenter le confort de jeu, un grand nombre de paramètres sont modifiables. Vous choisissez ainsi le type de circuit qui vous convient pour la course de qualification : de l'anneau circulaire aux pistes les plus torturées. Vous pouvez aussi modifier les caractéristiques aérodynamiques de votre appareil, en jouant sur les volets de portance ou sur la vitesse de combustion du réacteur. D'autre part, un choix judicieux des filtres de votre moteur s'impose, car en fonction de la planète où se passe la course, les caractéristiques atmosphériques et gazeuses changent. Il faut donc veiller à ce que le réacteur ne soit pas endommagé par des mélanges gazeux inadéquats, ce qui aurait pour conséquence de provoquer des surchauffes durant la course. Comme pour les épreuves de Formule 1, vous devez passer des épreuves qualificatoires afin d'occuper



Éviter les parois et les obstacles.



Graphismes 3D et animation réussis.

la meilleure place sur la ligne de départ. Aux commandes de votre Quadboost turbo rapide, vous êtes alors projeté dans une sarabande infernale. Toute la difficulté provient du fait que vous devez parvenir à suivre les innombrables détours des circuits. Toute erreur de trajectoire est sanctionnée par une violente collision sur les parois du circuit. Après quelques chocs, votre appareil se met à présenter des déficiences graves telles que : la perte de stabilité due à l'atteinte des ailes, ou la panne de tous les systèmes informatiques de bord. Vous disposez de la possibilité de quitter la course provisoirement afin de réparer votre Quadboost. C'est en effet sur



Au garage, pour les réparations.

une chaîne de réparation entièrement automatisée que des bras-robots procèdent à la réparation des pièces usagées (ailes, moteurs, cockpit). Vous pouvez profiter de cette pause pour améliorer les réglages aérodynamiques du véhicule. La course cependant continue. Les phases de réparation doivent donc prendre le moins de temps possible. Pour vous aider à contrôler la situation, votre tableau de bord vous donne de nombreuses indications telles que le niveau de puissance, le taux de dégâts, l'arrivée d'un concurrent à l'arrière, la température des moteurs, etc. Le programme fourmille de détails dont il serait difficile de faire une liste exhaustive. Il est possible de jouer à deux en branchant deux ordinateurs aussi dif-

férents qu'un ST (via la prise modem) et un Atari (via le port série). Chaque joueur voit les évolutions de l'autre sur son écran. Les graphismes sont très convaincants, tant par leurs couleurs que par les nombreux détails qui s'y trouvent. Votre appareil endommagé est plus vrai que nature. Les animations illustrent parfaitement les progrès qui ont été faits dans les domaines des animations en 3D surfaces pleines. L'écoulement des circuits et les dépassements de concurrents plus rapides sont d'une fluidité exemplaire. Les bruitages sont de bonne qualité, en particulier lors des passages des autres concurrents ou des démarrages de votre appareil. Cette pluie de louanges ne saurait faire oublier que ce jeu est difficile à prendre en main. La conduite des autres concurrents est tellement parfaite que pour gagner, il va falloir du temps. Ce programme nécessite une longue phase d'apprentissage.

Eric Caberia

Type	simulation de course
Intérêt	15
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Avis

Une fois encore Electronic Arts présente un jeu d'une grande richesse. Il bénéficie d'une superbe réalisation. Bien qu'il s'agisse d'une course futuriste, *Powerdrome* présente de nombreux points communs avec *Ferrari Formula 1* : on y choisit son circuit et on y fait des modifications sur son véhicule comme dans ce dernier jeu.

L'aspect simulation est assez développé, ce qui peut rebuter les amateurs d'action pure et dure. Mais ceux qui aiment le genre s'en donneront à cœur joie. Il leur faudra de nombreuses parties avant de découvrir toutes les possibilités qu'offre ce programme. *Powerdrome* est un jeu aussi délirant que réaliste. Ce logiciel fera date. Une course du futur comme si vous y étiez.

Alain Huyghues-Lacour

Inutile de revenir sur le principe de base, ô combien original, de ce programme... Il s'agit en effet d'une course. Oui, vous avez bien lu : il s'agit d'une course ! Ludiquement parlant *Powerdrome* est pauvre, très pauvre. Est-ce dû à une difficulté trop grande à mon goût ? Oui, da !

En plus, il manque de charme : il est trop léché, à l'image des disques sortis de certains studios d'outre-Atlantique où l'on fait tout, non pas pour plaire mais pour ne pas déplaire. Franchement, là c'est du genre touché-raté ! Malgré cela *Powerdrome* est bien programmé. Les graphismes 3D faces cachées sont de bon niveau bien que peu variés. L'animation, elle, se distingue par une célérité irréprochable. Techniquement, ce jeu est donc inattaquable. Autrement dit, et compte tenu de son côté ludique réduit à une expression d'une simplicité extrême, il s'agit d'une très belle démo !

Acidric Briztou

Merci ! Enfin un logiciel d'action qui n'utilise aucun canon laser, ça purifie mon joystick. *Powerdrome* m'a séduit sur deux points : le réalisme du manie-

ment 3D des courses et les quelques options qui accentuent la stratégie de la partie. Le logiciel n'a qu'un défaut : il est très difficile à prendre en main. Mais une fois que l'on a compris la manœuvre, l'effet de profondeur rendu par le scrolling frontal est vraiment captivant. Un bon soft.

Olivier Hautefeuille

Purple Saturn Day

ATARI ST

On retrouve dans ce jeu d'action tout le talent et l'efficacité des programmeurs et graphistes d'Exxos. Un dépaysement total pour le joueur qui se lance dans ces Olympiades du futur qui ont pour cadre l'espace saturnien. Pour les inconditionnels d'Exxos.

Exxos. Graphisme : Didier Boudron ; programmation : Rémi Herbulot.

On attendait *The Temple of the Flying Saucer* et c'est *Purple Saturn Day* (PSD) qui atterrit sur nos bureaux. Ah ! les voies d'Exxos sont impénétrables ! Pas d'aventure ou d'intrigue cette fois-ci, rien que des olympiades galactiques, du pur et dur ! Tous les ans, huit « compétiteurs » de mondes différents s'affrontent, deux par deux, pour déterminer le champion des quatre éléments fondamentaux : l'espace, l'énergie, le mental et le temps. Selon les principes d'un tournoi sportif humain, les vainqueurs de chaque affrontement se rencontrent en quart de finale et ainsi de suite jusqu'à la rencontre finale. Cette importante compétition a lieu au *Purple Saturn Day* et vous en êtes le représentant humain. Au programme quatre épreuves mettent en valeur les aptitudes des compétiteurs à maîtriser les quatre éléments. La grande journée commence avec le ring Pursuit pour l'espace, puis viennent ensuite le Tronic pour l'énergie, le Brain Baller (le mental) et le Saut en longueur dans le temps.

Avant de tenter le mode compétition, je vous recommande fortement quelques heures entre les mains du robot instructeur TW 27 (mode entraînement). Dès que vous vous sentez en mesure d'affronter les champions de la galaxie, la compétition peut commencer. L'ordinateur procède à un tirage au sort pour vous désigner votre premier adversaire. Un attentif coup d'œil sur les fiches d'identité des compétiteurs vous donne une foule de renseignements utiles pour l'élaboration d'une stratégie. La première épreuve, le ring Pursuit, est lancée ! Il s'agit ici d'une course autour de la planète Saturne en plein milieu de la ceinture d'astéroïdes ! Sont placés parmi ces énormes blocs de matières inconnues, des épaves de vaisseaux peintes en jaune ou rouge qui servent de balises.

Le décompte commence et à zéro, les deux vaisseaux (le vôtre et celui de votre adversaire) fusent à la rencontre des premiers astéroïdes. Peu importe le temps dans cette course, il faut gagner le plus de points tout en respectant une règle. Le vaisseau en tête de course doit passer à droite des balises rou-



Le ring Pursuit : le joueur affronte un adversaire dans un slalom à travers des météorites.



Passez à gauche des balises jaunes.



Une boule d'énergie à récupérer.



Les caractéristiques des adversaires.



La séquence du Brain Baller.



Séquence du Tronic Slider.



Première phase du Saut dans le Temps.

ges et à gauche des balises jaunes (dans le cas contraire, il donne des points à son adversaire). Cette règle ne s'applique pas au second qui doit tout faire pour gagner, lui aussi, le plus de points : pousser son adversaire, s'écarter de la ceinture d'astéroïdes pour aller plus vite, essayer de passer en tête (dans ce cas, il doit passer correctement les balises). La vitesse n'est pas toujours payante dans cette course car le passage des balises n'est pas chose aisée et je ne vous parle pas des collisions avec les astéroïdes ! Vient ensuite le Tronic Slider où les com-



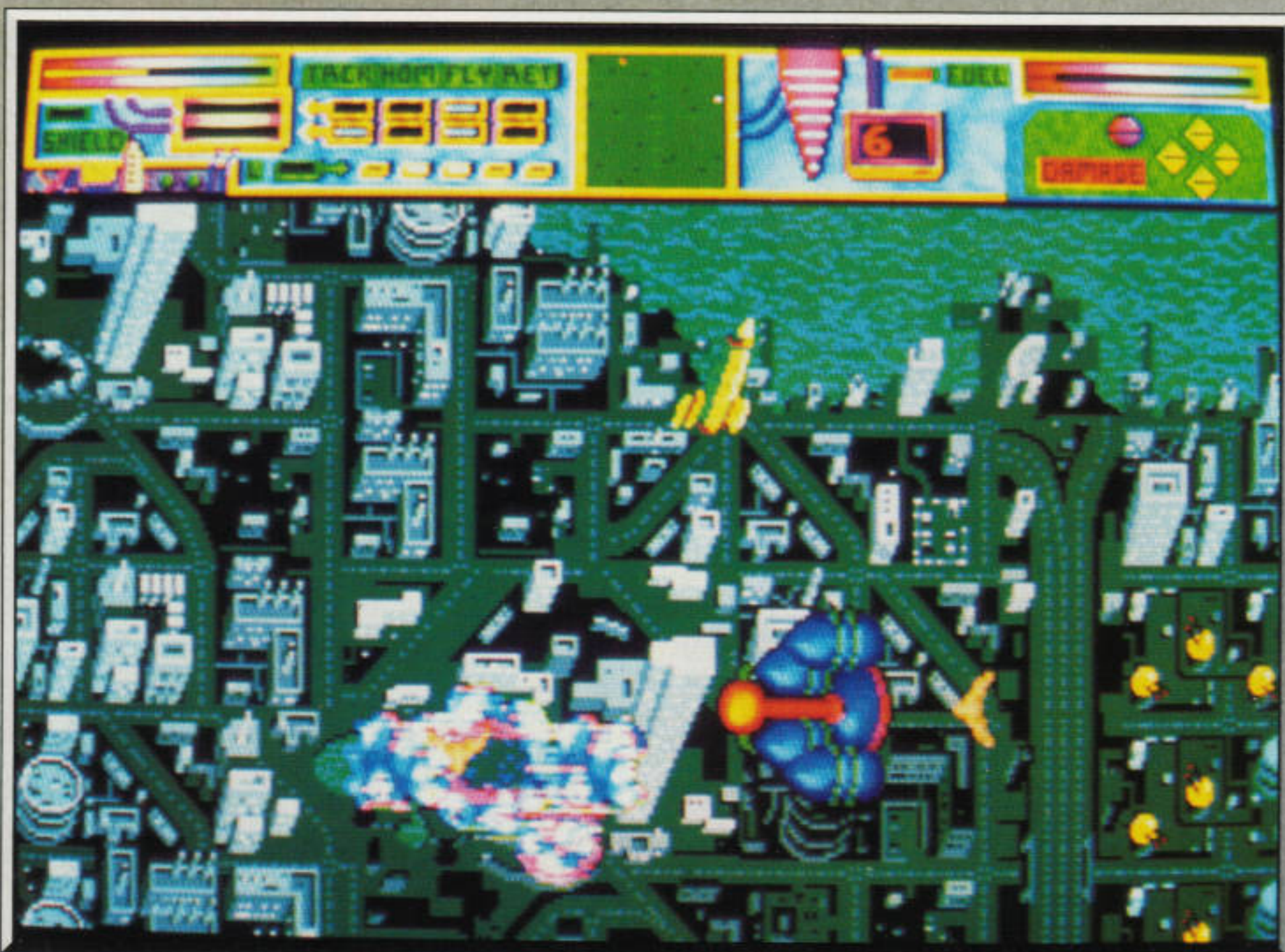
Un saut dans le temps réussi !

pétiteurs, équipés de glisseurs, doivent s'emparer d'un maximum de fragments d'énergie pure. L'action se passe sur un gigantesque ring en orbite autour de Saturne. Tirez sur les boules d'énergie et récupérez-en les fragments avant votre adversaire. Un radar vous permet de repérer les boules d'énergie et la position de votre adversaire. Virages à 90 degrés, démarrages fulgurants, le Slider est un formidable engin qu'il faut maîtriser avant de pouvoir battre l'ordinateur au Tronic. La victoire revient à celui qui possède le plus de fragments quand le temps limite est écoulé. L'épreuve du Brain Baller, compliquée a priori, s'avère très prenante. Les deux compétiteurs sont face à une représentation géante du cerveau d'un cyborg. Un hémisphère est attribué à chacun d'entre eux. A l'aide d'une boule synthétique, le joueur doit réactiver « son » hémisphère le plus vite possible, chose difficile à réaliser surtout quand votre adversaire sabote régulièrement vos efforts. La dernière épreuve, le saut en longueur dans le temps, est un exercice assez curieux et intéressant. Vous devez sauter le plus loin possible dans le futur. Votre vaisseau emmagasine l'énergie d'un champ magnétique afin de faire le saut. Trois tentatives vous sont autorisées pour récupérer un maximum de particules d'énergie. La longueur de votre saut dépend donc de l'importance de votre réserve d'énergie.

Purple Saturn Day déroute un peu au départ. Est-ce à cause des jours pourpres et du décor saturnien ? Est-ce l'originalité des épreuves ? Toujours est-il qu'on se laisse prendre au jeu malgré la difficulté des épreuves. La réalisation est excellente. Graphismes, animation, bruitage sont de très bonne facture : on est admiratif ! Pour les inconditionnels d'Exxos !

Dany Boolauck

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



Une sonde qui décolle, c'est le début de la colonisation...

Pioneer Plague

AMIGA

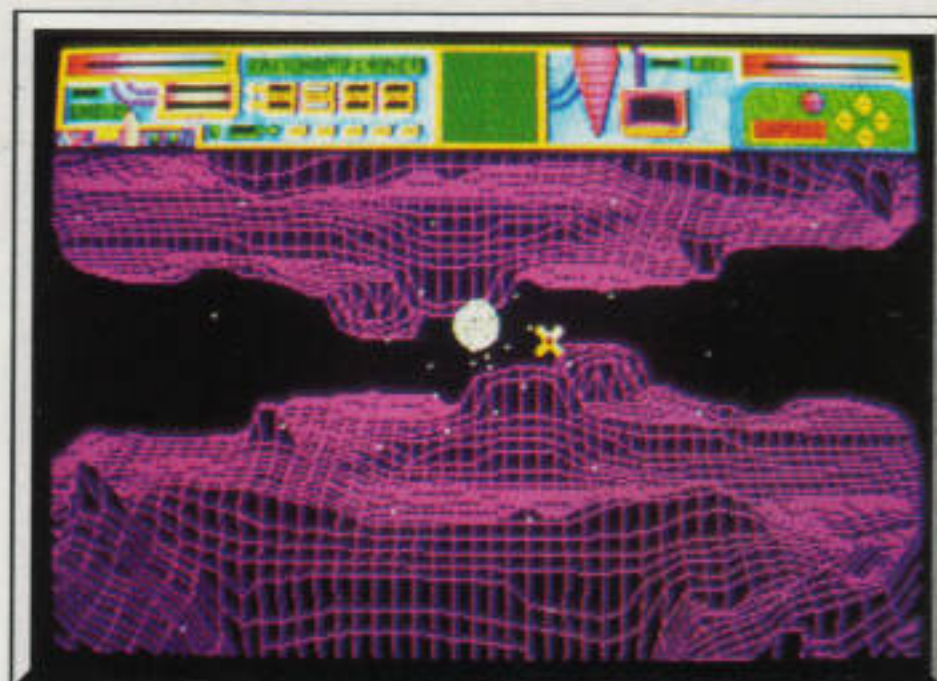
La terre s'écroule sous une gigantesque explosion démographique ! Des robots ultra-perfectionnés doivent développer la colonisation des planètes voisines. Hélas, cette superbe invention se retourne contre l'Homme. A vous de trouver la solution.

Mandarin Software. Programmation : Bill Williams.

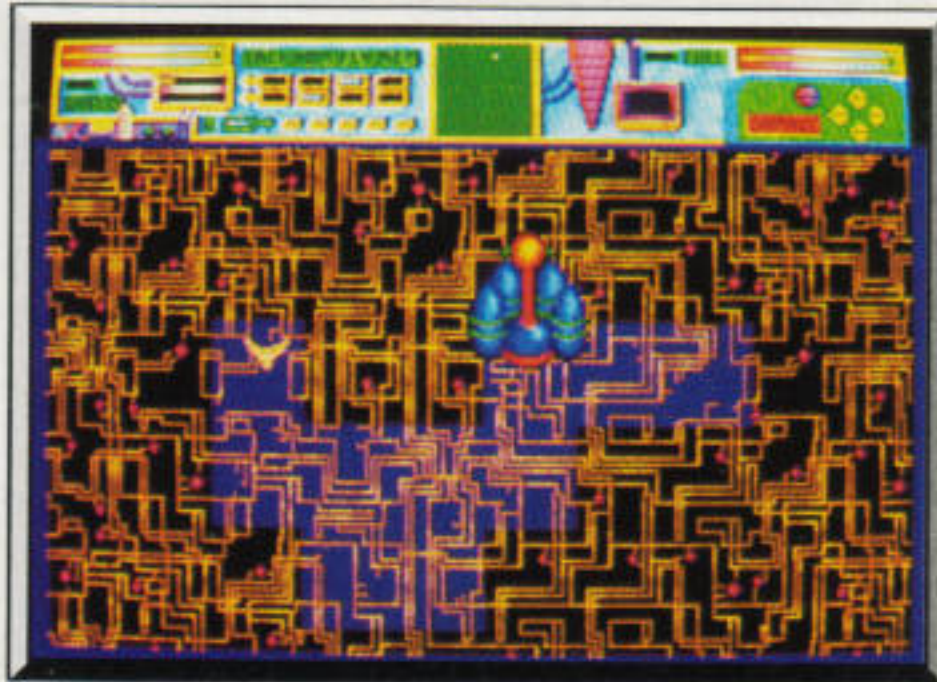
La terre croule sous la surpopulation. L'unique solution : conquérir l'espace, développer la colonisation des planètes voisines pour y mettre en place de nouvelles sociétés. Cette œuvre de déploiement a été placée sous le contrôle d'une unité robotique spatiale. Après plusieurs siècles de travail, le résultat est catastrophique. Insuffisamment contrôlée, la réplique des cités a dégénéré. Aujourd'hui, il faut tout faire pour stopper le processus et empêcher que le cataclysme n'envahisse tout l'univers.

Vous prenez place dans une station spatiale de combat et d'exploration, le Life Star. Face à vous, trois moniteurs de contrôle vont définir dès le début de la partie les trois phases de ce jeu d'action/stratégie : voyage entre les planètes, destruction des sondes responsables du déploiement de la colonisation et programmation des dromes, des armes très puissantes mises à votre disposition.

Tout commence par une étude du système environnant. Une carte précise la position des planètes. Un numéro indique le degré de contamination de chacune d'elles. *Pioneer Plague* plonge dès lors le joueur dans une course contre la montre. Que toutes les planètes soient contaminées et l'univers sombre dans le chaos ! A la souris, vous pointez sans attendre la planète contaminée au plus haut point. Cette manipulation déclenche aussitôt un voyage spatial rapide mais dangereux. L'ennemi a pris naissance au milieu des codes génétiques de l'unité des



Il faut pointer la planète.



Programmation des dromes, dans le Star Ship.

Pioneer Probe, les sondes de colonisation, sous la forme de multiples vaisseaux armés et de mines spatiales. La phase de voyage interplanétaire ouvre un scrolling frontal rapide et impressionnant. Face à vous arrivent à toute vitesse les mines qui peuvent à tout moment vous ramener à votre point de départ. Le joueur doit les détruire d'un tir laser (souris). Mais le but réel de cette phase de jeu consiste à atteindre avec le laser des sphères planétaires vertes. Chacune de ces sphères vous amène sur une planète pour la phase de jeu principale : la destruction des sondes contaminées.

Changement de décor, vous survolez la planète en vue aérienne. Partout, des tours entrecoupées de routes et parsemées de canons laser. Le graphisme est très précis, assez répétitif malheureusement. C'est la vitalité de l'action et surtout sa stratégie qui vont empêcher le jeu de sombrer dans la monotonie. Le *Star Life* survole la planète sans que vous puissiez modifier sa trajectoire. Il faut alors repérer sur le radar les sondes (points noirs) qui vont être lancées (les points deviennent rouges quand c'est le cas). Une fois votre objectif défini, vous lancez votre Air Ship, un vaisseau de combat très classique mais particulièrement bien armé. Manié au joystick, celui-ci sur-



Les planètes marquées sont déjà infestées.



Le tableau de bord principal.

vole très rapidement le sol ennemi, évite quelques tirs de canon pour enfin arriver au-dessus d'une sonde. Une pression sur la gâchette et la sonde explose... Mais attention, certaines planètes comptent une cinquantaine de sondes que l'on ne pourra détruire que dans un ordre précis. Les sondes s'activent en effet à tour de rôle et en des points souvent opposés de la surface de la planète, d'où une stratégie de déplacement complexe et captivante. Signalés par synthèse vocale, les vaisseaux ennemis vous canardent en même temps pour anéantir votre bouclier protecteur. Il faudra alors rester toujours près du *Star Ship* pour pouvoir y glaner de l'énergie et ne pas périr sous le feu ennemi. L'animation des

LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORTS

JAMAIS
VUE!

GAME SET AND MATCH

2

ocean



MATCH DAY II



WINTER OLYMPIAD



SUPER HANG ON



BASKET MASTER



STEVE DAVIS' SNOOKER

Marquez un but, prenez le drapeau à carreaux, mesurez-vous à Nick Faldo au golf, au billard, donnez l'acquit à Steve Davis mais au cricket, maniez la batte avec dextérité contre Ian Botham. Entrez dans l'arène des athlètes et battez-vous dans le 100 mètres, le saut en longueur, le javelot, le 110 mètres haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur.

Si toutes ces épreuves ne vous ont pas épuisé, rentrez des paniers au basket et si cela n'est pas suffisant, d'autres défis vous attendent! Demandez GSM2, les toutes dernières compilations d'épreuves sportives disponibles pour les ordinateurs.



TRACK & FIELD



NICK FALDO'S OPEN



SUPERBOWL



IAN BOTHAM'S TEST MATCH



CHAMPIONSHIP SPRINT

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

combats est très souple. Il faut lutter contre l'inertie du vaisseau, surtout lorsque celui-ci perd de la puissance et devient plus lent à réagir. Les ennemis, très variés dans leur forme et leurs techniques d'attaques, n'apparaissent qu'au dernier moment sur votre écran de contrôle dont l'espace visuel est assez restreint. Le combat est de ce fait très complexe dès le début de la partie...

La troisième phase de jeu est directement liée à cette difficile phase de combat. Plus que le simple tir laser, votre Star Ship est armé de deux mini-vaisseaux pro-



Le Star Ship est à côté de vous.



Collecte des fûts d'essence.



Les dromes restent à côté du vaisseau.

grammables, les dromes. Sur les écrans principaux du Star Ship, le vaisseau mère, le joueur peut programmer les dromes afin qu'ils assurent au mieux sa défense. Une pression sur la touche « I » comme « load », vous dirigez ensuite le drome sur un écran vierge pour qu'il sillonne l'espace autour de vous. Ce déplacement sera mémorisé dans l'une des cinq mémoires de l'ordinateur de bord et appliqué ensuite « sur le terrain ». Les dromes sont indestructibles et leur contact est toujours mortel pour l'ennemi. Ce mode de défense est original. Modifiable à chaque retour de votre vaisseau dans le Life Star, il permet de sans cesse changer sa stratégie de combat en fonction du type d'ennemi rencontré. *Pioneer Pla-*

gue offre en effet une très grande variété d'adversaires : simples vaisseaux de combats, missiles à tête chercheuse, mines à déplacements rectilignes, modules qui vous enferment dans un barrage énergétique, etc.

Le joueur ne pourra vaincre que s'il adapte la programmation des dromes à tous ces cas de figures. Ces programmations seront d'ailleurs sauvegardées sur disquettes et sans cesse modifiées au cours de la partie... Passionnant !

Bien que complexe, le scénario de *Pioneer Plague* ne reste finalement pas très présent dans l'accomplissement de votre mission. C'est très vite le combat qui prend l'avantage et définit à lui seul l'intérêt du jeu. Les graphismes du sol planétaire sont certes jolis mais très répétitifs.

Il n'est vraiment que la stratégie du combat pour motiver le pilote, stratégie qui puise son intérêt dans le réapprovisionnement en énergie, la programmation, l'emploi des dromes et la nécessité d'agir très vite en toutes circonstances. Signalons enfin la qualité exemplaire de la bande son. Des thèmes différents accompagnent chacune des phases du jeu et créent une ambiance angoissante à souhait.

Olivier Hautefeuille

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

Avis

Les scènes de combat sont intéressantes et la programmation des dromes est une excellente trouvaille. En revanche, la partie voyage dans l'espace est fastidieuse et le calcul des angles, en s'aidant de la volumineuse notice, me donne l'impression de

retourner à l'école. *Pioneer Plague* c'est pas mal, mais c'est certainement pas ça qui va me faire lâcher *Denaris* et *R-Type*. Alain Huyghues-Lacour

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, *Pioneer Plague* n'est pas un jeu d'aventure ! Il y aura donc déçus et satisfaits... Cette dernière espèce risque d'être minoritaire. Ici, le graphisme est ce qui frappe de prime abord : affreux, laid, du plus absolu mauvais goût, sont autant de qualificatifs que l'on peut lui adresser... Le plus énervant réside malgré tout dans l'inutile complexité de ce programme. Un jeu d'action reste un jeu d'action et pour moi rien ne vaut un bon vieux Tac-Tac-Boum-Boum dans lequel on ne se casse pas trop la tête. Il faut dire que je suis plutôt du genre allergique aux manuels... En résumé : la programmation des dromes est trop compliquée ! Les phases de combat sont du genre soporifique et le passage de planète à planète donne l'occasion au programmeur de montrer ce qu'il sait faire. C'est bien, mais le joueur n'y trouve pas son compte. Bref, *Pioneer Plague* sombrera dans l'oubli. J'ai dit ! Acidric Briztou

Un jeu d'action moyen, sans invention est pour moi un jeu nul. Or *Pioneer Plague* est amusant, original, et bien réalisé. J'ai pris l'indispensable peine de lire la notice, je n'en suis pas mort. Je suis prêt à parier que 10 000 programmes ultérieurs vont offrir l'équivalent de la programmation des dromes : le résultat est époustoufflant. Manifestement, les programmeurs ont été impressionnés par les atterrissages de l'*Arche du Capitaine Blood* : ce qui prouve que les bonnes idées ont la vie dure... Les graphismes un peu mous font trop « démo des capacités d'affichage des couleurs de l'Amiga ». Néanmoins *Pioneer Plague* restera un point de repère dans l'univers de l'action sur Amiga. Denis Schulfuric

Thunder Blade

ATARI ST

Le programme le plus attendu de cette fin d'année est enfin là ! *Thunder Blade* est un shoot-them-up qui séduit par la diversité des situations et le changement des perspectives.

US Gold

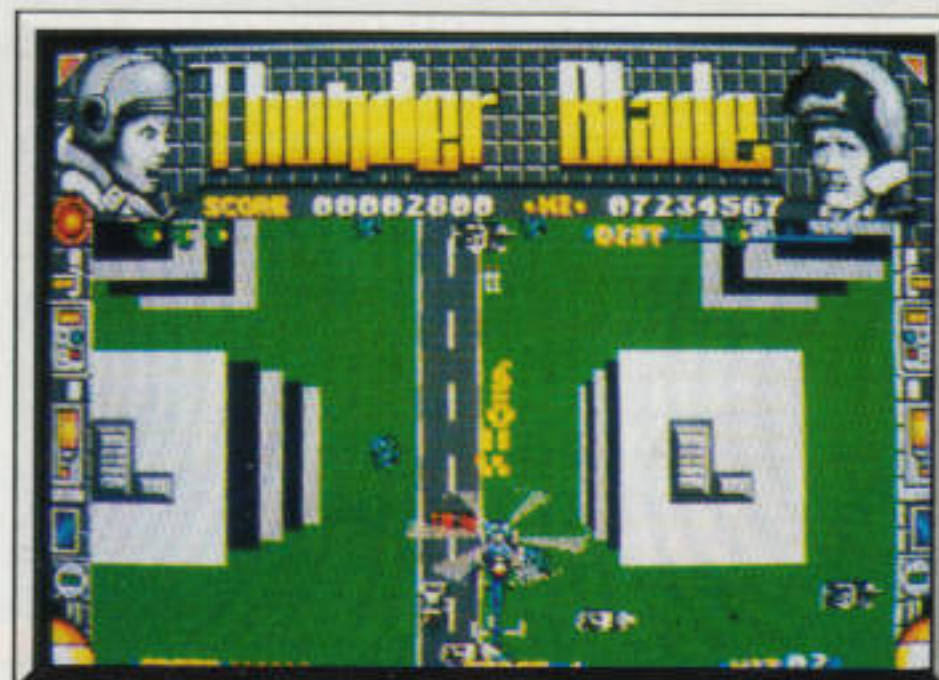
La conversion de *Thunder Blade*, le fantastique jeu d'arcade de Sega, est certainement le programme le plus attendu en cette fin d'année. Mais il ne faut pas se leurrer, le ST est loin de disposer des mêmes possibilités qu'une machine d'arcade. Ce n'est pas une tâche facile que d'essayer de reproduire

l'incroyable animation qui a fait le succès du programme original. Compte tenu de la difficulté de l'entreprise, il faut reconnaître que US Gold s'en tire très honorablement.

Comme dans le programme original, l'action commence alors que le *Thunder Blade* décolle pour



Séquence du premier niveau.



L'effet de perspective est saisissant.



6 FANTASTIQUES SUCCÈS D'ARCADE DANS

1 PACK GÉANT



LE DEFIS DE

TAITO

®

COIN-OP



© TAITO CORP., 1986.

"Excellent — irréprochable. Un futur numéro un." — AMTIX
"Vraiment impressionnant et tout à fait irrésistible. Un Classique." — YOUR SINCLAIR



© TAITO CORP., 1987

"Simple. Aisé. Un jeu auquel on ne résiste pas. Un succès. COMPUTER & VIDEO GAMES.
"Une superbe conversion d'arcade et une fantastique fusillade. Doit figurer dans la collection ZAPPERS." ZZAP



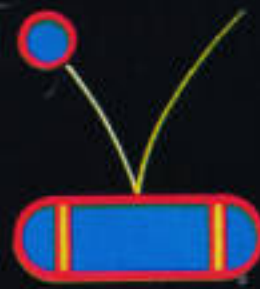
© TAITO CORP., 1988

"Ce jeu est sans doute l'une des plus belles bagarres de tous les temps. A coup sûr, cela vaut bien la peine d'investir." — A CRASH SMASH



© TAITO CORP., 1987.

"Je vous recommande chaudement Arkanoid, pour une seule raison — ce jeu est tout simplement une expérience fantastique." — ZZAP 64.
"Le message est simple — vous désirez un grand jeu d'arcade? Le voilà. COMPUTER GAMES WEEK



© TAITO CORP., 1987.

"Un jeu excellent" — COMPUTING WITH THE AMSTRAD CPC
"Incroyablement frustrant, jouable et passionnant." ACE



AMSTRAD

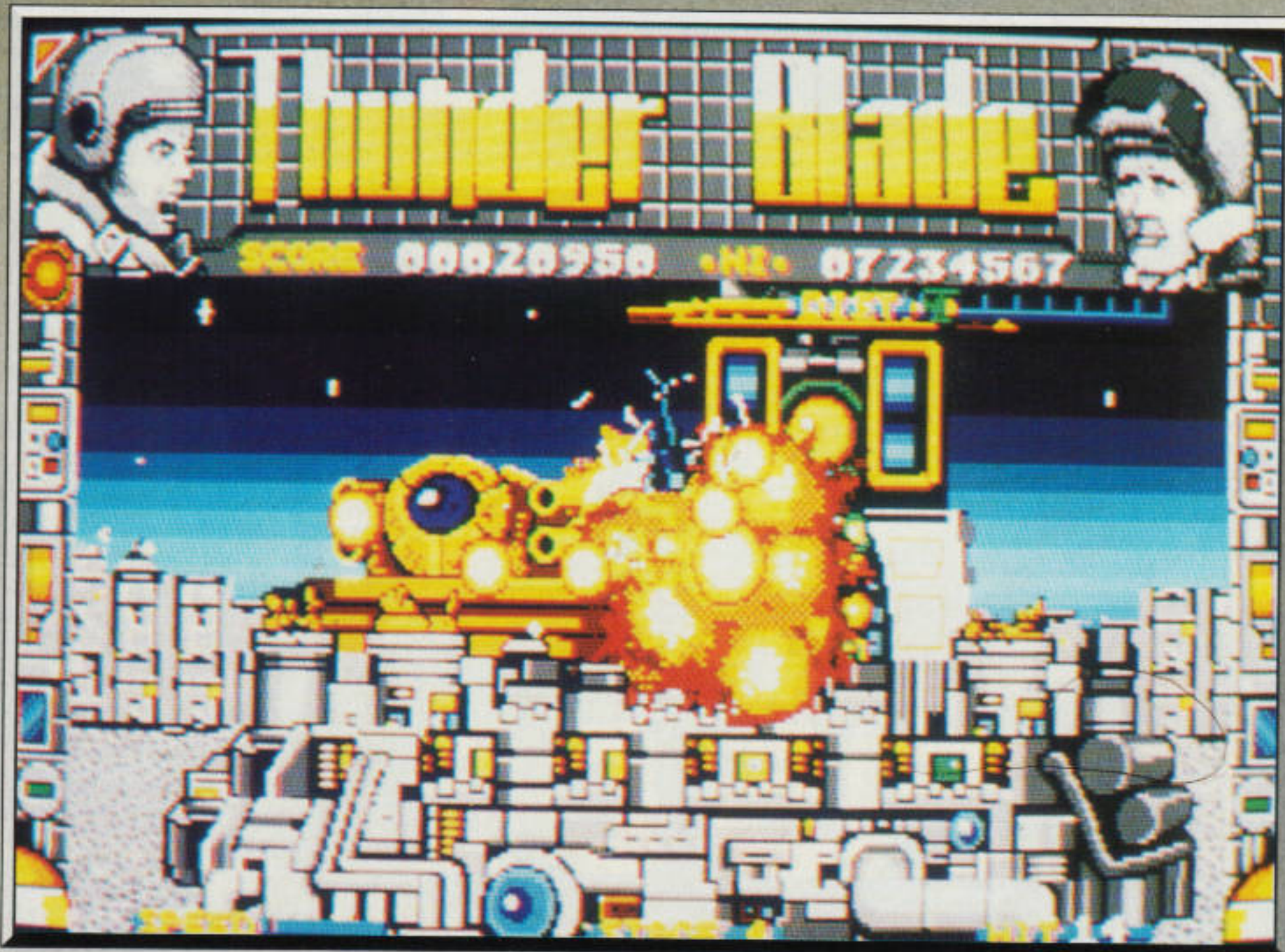


© TAITO CORP.

"Vraiment super. Un jeu auquel je reviendrai toujours avec plaisir." — AMSTRAD ACTION
"Un film débordant d'amusement." — GAMES MACHINE



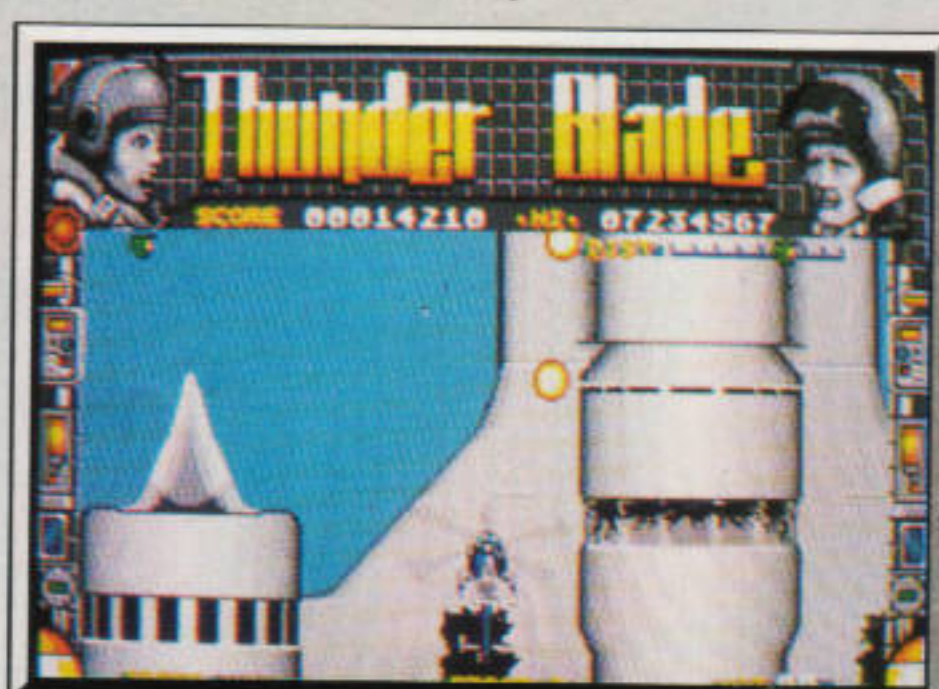
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



L'éblouissante séquence finale où vous devez détruire cette terrible machine infernale.



Attaque du Destroyer.



La fusée géante.



Un slalom mortel.

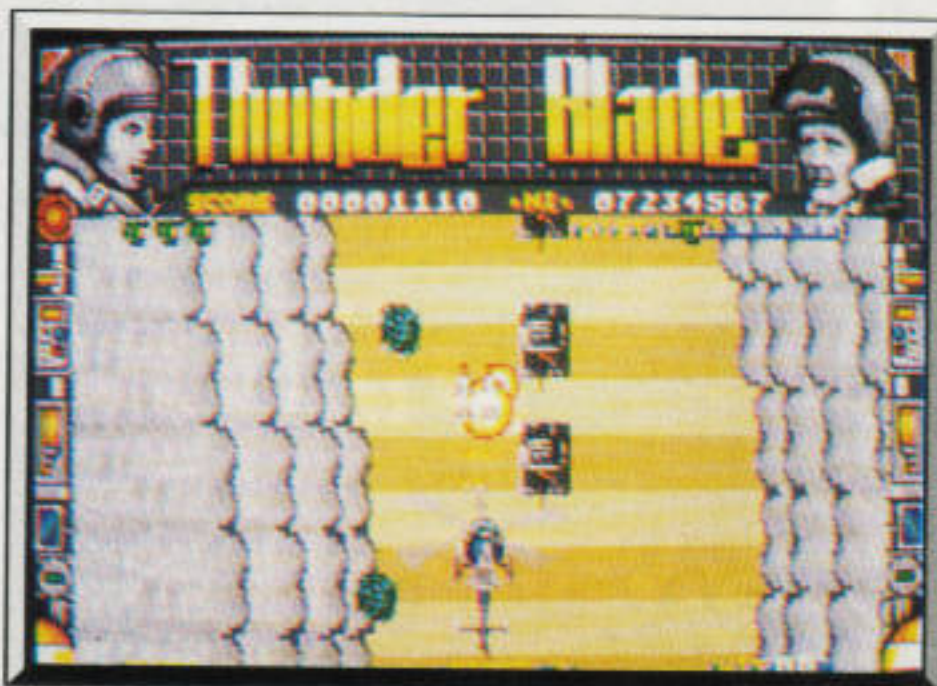
engager le combat en milieu urbain. La scène est vue de dessus, l'hélicoptère peut changer d'altitude en évoluant au milieu des buildings environnants et la perspective des immeubles change lorsqu'il se déplace sur le côté. Les chars ennemis patrouillent dans les rues de la ville, vous devez éviter les obus qu'ils tirent dans votre direction et tâcher de les détruire au plus vite. Le bouton de tir actionne vos canons et, à intervalles réguliers, il permet également de lancer des missiles bien plus puissants qui ont un effet dévastateur. En fait, vos canons vous permettent de vous débarrasser des cibles « légères », comme les hélicoptères ou les avions, mais seuls les missiles sont véritablement efficaces contre les tanks et les tourelles de tir.

Une fois que vous avez franchi le premier secteur de la ville, la perspective change et le scrolling vertical laisse la place à une vue en 3D. Le *Thunder Blade* slalome entre les gratte-ciels en affrontant d'autres tanks, auxquels se joignent des hélicoptères et des jets ennemis. Dans la fureur du combat, il faut prendre garde à ne pas aller s'écraser contre un gratte-ciel. Après cet épisode, on repasse à un scrolling vertical pour attaquer un destroyer ennemi en pleine mer.

Dans cette scène, votre hélicoptère reste à une altitude constante, mais vous avez la possibilité de manœuvrer sur les côtés. L'écran scrolle donc éga-



Enfin le bout du tunnel !



Des tanks très agressifs.

lement horizontalement. En reculant ou en avançant, vous pouvez arrêter le scrolling ou l'accélérer. Cette marge de manœuvre supplémentaire est assez spectaculaire, mais ce n'est pas un gadget car il faut absolument la maîtriser parfaitement pour avoir une chance de survivre. En effet, le destroyer tire de tous ses canons et vous n'en viendrez pas à bout aisément.

Ces trois séquences composent le premier niveau de ce shoot-them-up. D'autres combats vous attendent encore. Dans cette conversion, on retrouve tous les épisodes du jeu original avec une alternance entre les séquences en 3D et celles à scrolling vertical. Dans le second niveau, vous affrontez l'ennemi dans un canyon avant de voler à basse altitude en slalomant entre des rochers. Ensuite, vous survolez une rivière, puis la mer, sous le feu d'un grand nombre de navires ennemis avant de vous lancer à l'attaque d'une gigantesque fusée. Enfin, dans le dernier niveau vous traversez une cité industrielle, en prenant garde à ne pas heurter les tuyaux qui vous barrent la route, pour atteindre le quartier général ennemi où se déroule le combat final.

Thunder Blade est, sans doute, le jeu d'arcade dont l'adaptation sur micro pose le plus de problèmes,

mais le résultat est fort satisfaisant. Les graphismes reprennent brillamment ceux des épisodes du jeu original. L'animation est également très soignée. On appréciera tout particulièrement les changements de perspective qui accompagnent les mouvements du *Thunder Blade* dans les scènes en 3D, ainsi que la possibilité d'accélérer ou de ralentir le défilement et de manœuvrer sur les côtés dans les autres séquences. C'est vraiment du beau travail. Il faut bien constater que l'animation est très lente, ce qui retire beaucoup de piment à l'action. Mais enfin, il est techniquement impossible de tout avoir. US Gold a fait son choix en privilégiant graphismes et effets au détriment de la rapidité de l'action.

Thunder Blade est un shoot-them-up qui séduit par la diversité des situations ainsi que par les changements de perspective. Les séquences sont courtes, mais il n'est pas facile pour autant d'en venir à bout. Certains épisodes, comme celui du destroyer, sont particulièrement difficiles mais on est vraiment motivé pour s'accrocher afin de découvrir les épisodes suivants.

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	arcade
Intérêt	_____	16
Animation	_____	★★★★★
Graphisme	_____	★★★★★
Bruitage	_____	—
Prix	_____	C

"UN NOUVEAU DICTIONNAIRE POUR UNE NOUVELLE GÉNÉRATION"



Les médias, l'informatique, l'espace, les sciences et les techniques appellent chaque jour la création de mots et de concepts nouveaux.

La nouvelle génération a besoin d'un dictionnaire qui prenne en compte et analyse les apports durables de ces dix dernières années.

Avec 35 000 articles et sous-articles, le Nouveau Micro-Robert constitue la plus récente actualisation de la langue française.

Il offre, en plus, une sélection de 11 000 noms propres formant la première base d'une culture générale, un mini-atlas de 54 cartes en couleurs, une chronologie synoptique de l'histoire générale de l'Humanité, des origines à nos jours.



LE NOUVEAU MICRO-ROBERT EST LE DICTIONNAIRE PÉDAGOGIQUE DU FRANÇAIS,
CONÇU POUR UNE NOUVELLE GÉNÉRATION DES JEUNES D'ÂGE SCOLAIRE.

Version console Sega

Si l'adaptation de *Thunder Blade* sur ST pose de nombreux problèmes à US Gold, la conversion pour console Sega est encore plus difficile à réaliser. Sega a visiblement choisi de privilégier une action rapide et prenante au détriment des effets spectaculaires qui ont fait le succès de ce grand jeu d'arcade.

L'action commence alors que le *Thunder Blade* survole la ville en affrontant des hélicoptères et des tanks ennemis. Cette scène est traitée de manière classique : l'hélicoptère vole à une altitude constante au-dessus d'un paysage qui ne présente aucun changement de perspective. La configuration de la manette de jeu, qui présente deux boutons de tir, offre une dimension intéressante au combat. Comme dans le jeu d'arcade, le premier bouton actionne les canons avec lesquels on abat hélicoptères et jets, tandis que le second lance des missiles qui plongent vers le sol pour atteindre les tanks. C'est le grand avantage de la console Sega en ce qui concerne les adaptations de jeux d'arcade.

Les hélicoptères et les tanks attaquent simultanément. Il faut garder le contrôle de la situation en passant rapidement d'un type d'arme à un autre, en fonction des circonstances. Il faut choisir soigneu-



Sega a choisi de privilégier une action rapide au détriment des effets spectaculaires.



Survol de la ville.



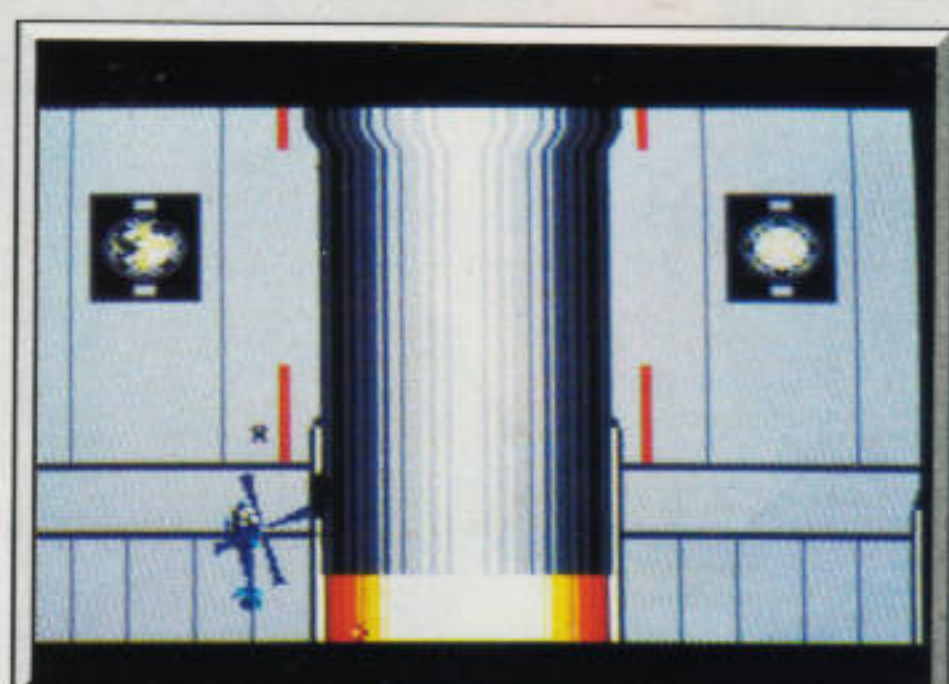
En route pour le défilé de la mort.



Ouf! Le destroyer est vaincu!



L'effet 3D n'est pas convaincant.



Mais le plaisir de jouer reste intact.

sement ses cibles et garder la tête froide pour survivre. Dans la seconde scène, le combat reste le même, mais il est représenté en 3D.

Cette partie est très difficile et il faut des réflexes à toute épreuve pour slalomer entre les explosions. Bien sûr, vous pouvez essayer de les abattre, mais vous n'aurez jamais le temps de les détruire tous. Mieux vaut se contenter d'esquiver les tirs pour survivre. Dans le dernier épisode de ce niveau, on attaque une fusée dont on peut venir à bout sans trop de problèmes. Dans cette version, on retrouve la plupart des séquences du programme original qui alternent entre 3D et scrolling vertical.

La version Sega présente d'agréables graphismes et

une animation rapide qui offre un bon plaisir de jeu. L'action, difficile mais passionnante, s'accompagne d'un thème musical entraînant.

On est assez loin du jeu d'arcade. Malgré tout, *Thunder Blade* est un shoot-them-up rapide et efficace.

Comparatif

Thunder Blade (ST)/Thunder Blade (Sega) : ces deux conversions sont très différentes l'une de l'autre et il est intéressant de constater comment on peut obtenir deux programmes aussi dissemblables à partir d'un jeu original. L'adaptation d'US Gold est la plus fidèle car on y retrouve tous les éléments du jeu d'arcade alors que chez sa concurrente, les

aspects les plus spectaculaires ont disparu et que les séquences ne se déroulent pas dans le bon ordre. Evidemment, la version ST l'emporte également au niveau des graphismes qui sont très réussis. Bien qu'elle soit bien moins spectaculaire, la version Sega ne manque pas d'intérêt pour autant.

L'action est classique, mais efficace, grâce à une plus grande rapidité de l'animation. Son principal avantage repose sur la présence de deux boutons de tir, ce qui offre un intérêt de jeu supérieur à celui de son concurrent. Ce sont deux versions très différentes, mais que ce soit sur ST ou sur Sega, *Thunder Blade* mérite le détour. Alain Huyghues-Lacour

Avis

Ce logiciel me laisse perplexe. Je ne peux m'empêcher de penser à son homologue des cafés. Les programmeurs ont peut-être eu trop d'ambition en voulant l'adapter sur micro. La rapidité des animations et la qualité du 3D ne sont pas convaincantes. En cela, il rappelle *Out Run* qui, en son temps, était déjà une adaptation décevante. Eric Caberia

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

SKATEBALL



Screenshot on ST



Screenshot on ST



Screenshot on PC



Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les notions du football américain et les techniques du hockey sur glace.

Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa tenacité. A vous d'éviter impérativement les obstacles et les crevasses mortelles qui parsèment la glace.

Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skateballer et telle doit être la vôtre maintenant.

Votre but : gagner mais d'abord... survivre !

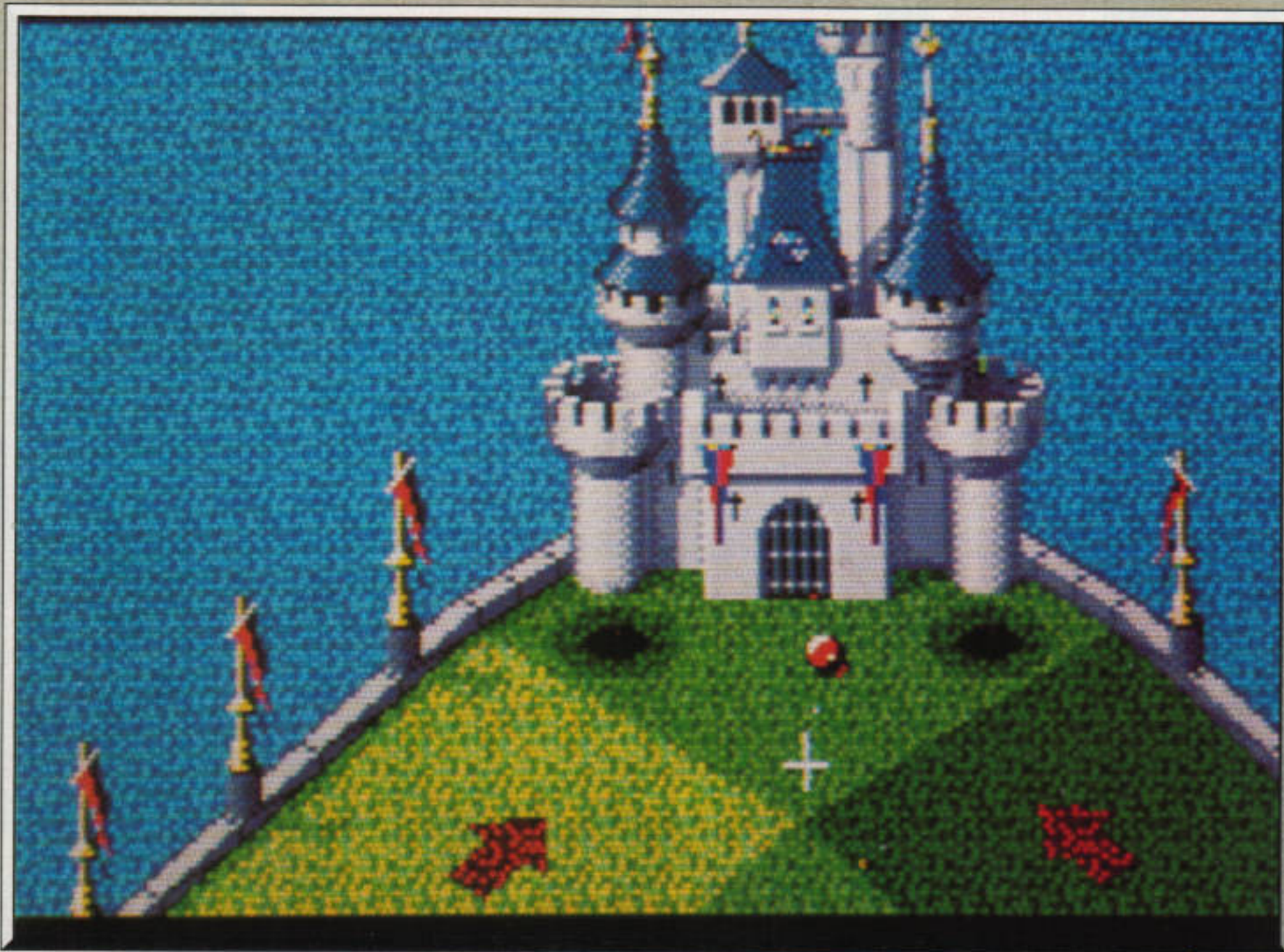
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI SOFT



Tél. (1) 48 98 99 00

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64, Disc : 189 F.
Amstrad, C 64, K7 : 149 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC





Zany Golf, ce jeu simple d'emploi, vous plonge dans un monde surréaliste et désopilant.

Zany Golf

APPLE II GS

Son titre comporte le mot « golf », ça ressemble à un jeu de golf mais ce n'est pas un simulateur de golf ! Ce superbe jeu d'action, très prenant, vous ravira ! Un must sur Apple II GS !

Electronic Arts. Jeu original : Will Harvey, Jim Nitchals, Ian Gooding, Doug Fulton.



La piste à damiers.



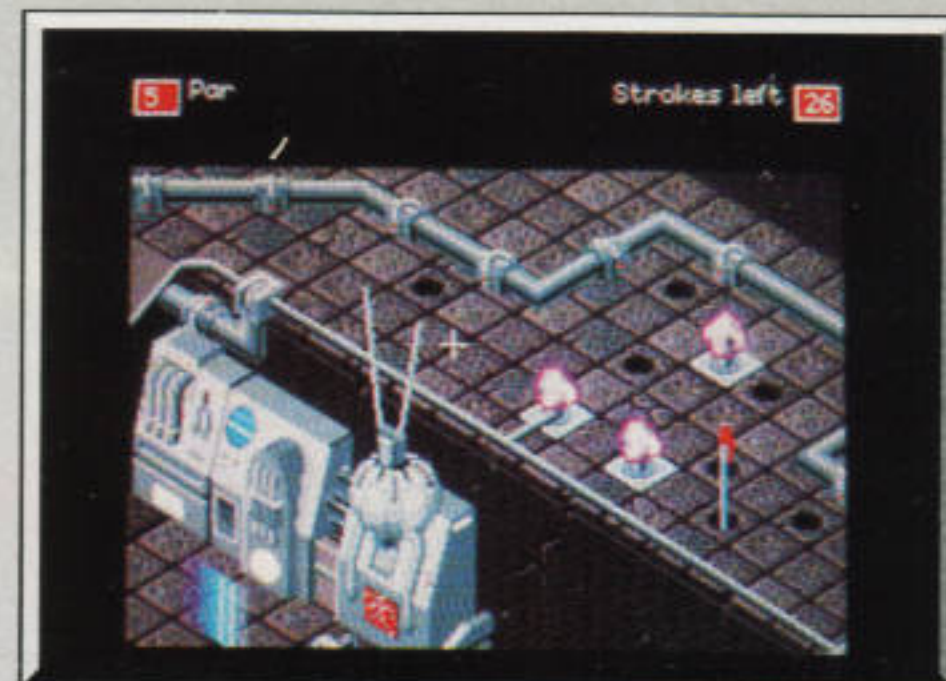
Les jardins suspendus !



Ce niveau est particulièrement beau.

Zany Golf peut se traduire par « Golf bouffon ». Ce nom correspond parfaitement à ce programme qui vous plonge dans une atmosphère surréaliste, mais désopilante. Le jeu est en fait divisé en neuf niveaux successifs. Dans chacun d'eux, vous devez faire parcourir à une balle une trajectoire plus ou moins compliquée afin de la faire tomber dans un trou qui vous conduit alors au niveau suivant. Ce « trou » est en fait la seule ressemblance avec une simulation de golf. La petite balle se dirige plus comme une boule de billard que comme une balle de golf. Après un premier « clique » sur la balle, il suffit d'indiquer la force du coup (par la distance entre le curseur de la souris et la balle) et la direction du coup (par incli-

naison de la souris par rapport à l'axe horizontal). Le fait de relâcher le bouton de la souris expédie la boule comme si une « queue » de billard invisible venait de la frapper. Zany Golf est très proche du billard également par le fait que le joueur doit utiliser toutes les ressources du terrain s'il veut remporter son challenge à temps. Par exemple, il faudra jouer sur les rebonds contre les éléments du décor tels des murs qui apparaissent de temps en temps, des tubes de ketchup géants, etc. Chaque niveau est un petit monde en miniature.



De superbes graphismes sur II GS.

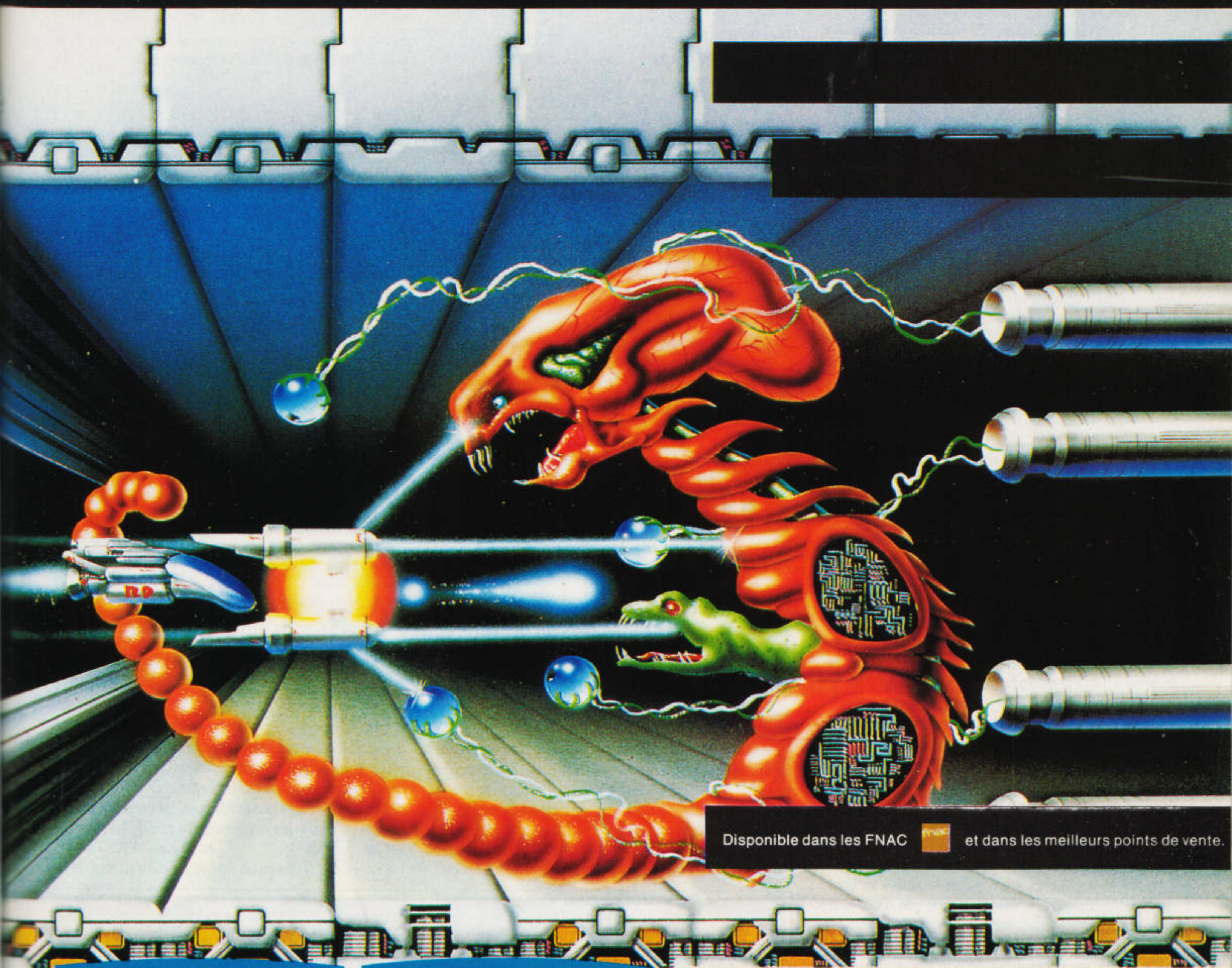



Chaque tableau est un régal !

L'écran n'en révèle qu'une petite partie mais il est possible de l'observer dans son intégralité en déplaçant la souris, ce qui provoque un scrolling. Le haut indique le nombre de boules, c'est-à-dire en fait de joueurs (jusqu'à quatre) ainsi que le nombre de coups restant pour chaque balle. Les différents parcours doivent s'effectuer en un nombre limité de « coups » possibles, suivant la difficulté du niveau. Mais il est possible de disposer de tentatives plus nombreuses en les gagnant au cours des parcours. Ainsi une petite fée rouge volette le long des différents « parcours univers ». De temps en temps, elle se pose et on gagne des bonus si on parvient à la toucher avec la boule.

Zany Golf vous entraîne dans des mondes très éclectiques. Le premier reprend classiquement l'aspect d'un mini-golf avec un moulin à vent. Il vous accordera un bonus si vous réussissez à faire entrer la balle par sa porte sans heurter une de ses ailes tournoyantes. Les autres parcours sont plus variés. On trouve, par exemple, un hamburger qui bouche le trou par lequel vous devez passer votre balle ; quelques « double-cliques » sur la souris le feront rebondir, vous permettant avec un peu d'adresse de finir le niveau. Un autre niveau vous permet d'utiliser des sortes de tapis volants sur lesquels vous déplacez votre boule aisément. Vous rencontrerez également des petits ventilateurs placés à certains croisements.

REINARDERTM

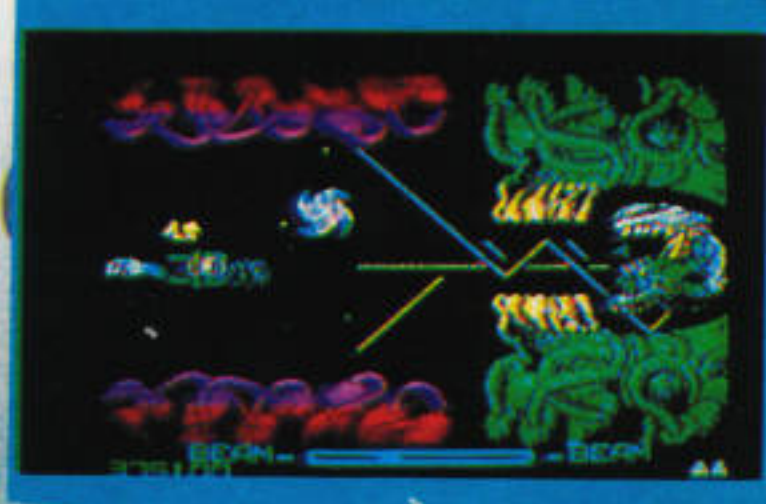


Disponible dans les FNAC  et dans les meilleurs points de vente.

Atari ST screen shot



Commodore screen shot



ELECTRIC DREAMS
SOFTWARE

Distribué par



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



Le « chassé-bas » : dur, dur les tibias !



International Karate +.

cris et hurlements que poussent les combattants. Du vrai Bruce Lee.

Tout cela colle à merveille sur l'animation des joueurs. L'effort de programmation est évident en la matière. Impossible de revenir à Karate Kid II par exemple après quelques secondes de IK+. Les mouvements sont d'une précision remarquable, ils s'enchaînent sans temps mort. La fameuse « portée des coups », le facteur le plus important à respecter dans la mise au point d'un soft de karaté, est éblouissante de précision. On peut réellement définir à l'avance si le coup que l'on lance va atteindre l'adversaire ou pressentir quelques centièmes de seconde avant le KO que l'on n'aurait pas dû faire ce dernier pas en avant... IK+ est en ce sens une véritable simulation. Le jeu souffre de l'absence d'une phase d'entraînement. Même en vitesse lente, la prise en main du logiciel passe par une suite de KO démoralisante.

De plus, le combat place toujours trois joueurs sur la scène. Impossible de se mesurer à un adversaire immobile pour « travailler » des enchaînements. Face à la qualité du soft, c'est dommage ! Cette disposition « trois joueurs » est par ailleurs aussi originale que passionnante, soit que vous laissiez se battre entre eux vos deux adversaires pour achever ensuite le vainqueur, soit que vous frappiez tout à la fois à droite et à gauche. Le tout en vitesse « turbo » ; il y a de quoi perdre la tête, revendre son ST et jouer à la marelle !

Après quelques heures de combat, IK+ démontre enfin la finesse stratégique de son jeu. Puisqu'il est très difficile de dépasser le deuxième niveau de difficulté (en fait, de vitesse), on est obligé de penser plus « technique » qu'action. Pour vaincre, il ne faut pas nécessairement ruer de tous côtés mais plutôt rester sagement en arrière et faire en sorte que chaque coup soit efficace. Un seul chassé réussi suffit parfois à vous maintenir dans la compétition. On joue donc plus défensif dans un premier temps pour ne passer réellement à l'attaque que dans les niveaux élevés.



Karaté Kid II.

Cette évolution est très claire dans le jeu et témoigne bien du réalisme de la partie, de la dualité action/self-control que l'on rencontre dans la pratique de tout sport de combat.

Voici donc tout ce qui mène IK+ au top niveau des softs de combats à mains nues. Trois joueurs à l'écran, la logique et la difficulté du combat, une animation et des bruitages qui décoiffent. Un seul regret : ne pas avoir à sa disposition un mode entraînement ou ralenti pour profiter encore plus de la qualité et du réalisme des combats.

Olivier Hautefeuille

Type	arts martiaux
Intérêt	18
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	n.c.

Lombard Rally

ATARI ST

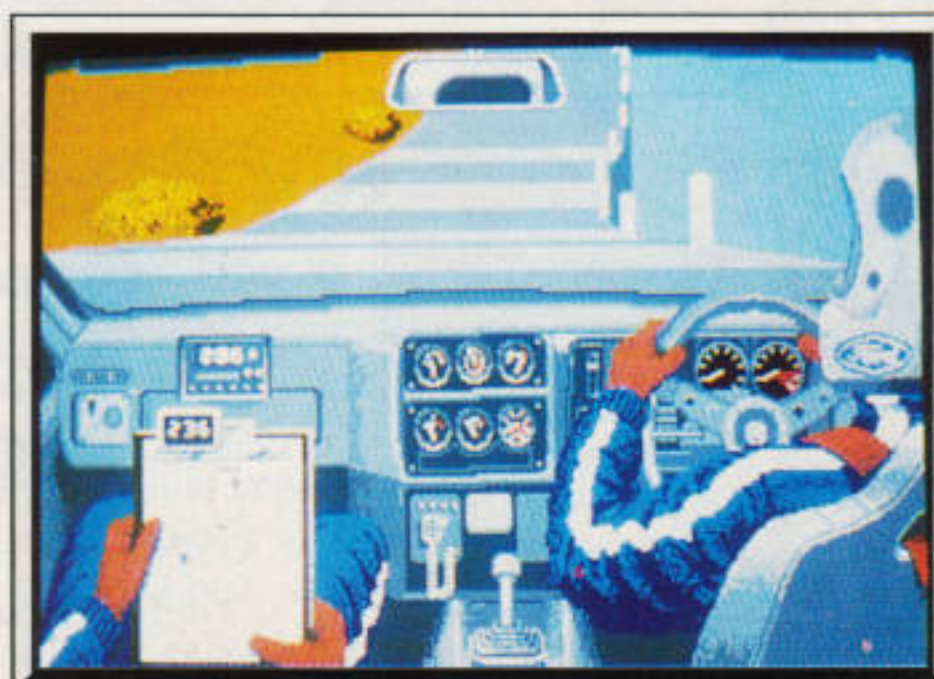
Dans le marché encombré des courses de voitures, ce soft évite bien des embûches. Il tire tout son intérêt de sa dualité action et stratégie. Bref, Lombard Rally est une grande simulation, difficile et passionnante.

Mandarin Software.

Le Lombard Rally, qui se déroule chaque année en Grande-Bretagne, est l'un des plus célèbres du monde. Il fut créé en 1937 pour concurrencer le rallye de Monte-Carlo et, après un arrêt pendant la Seconde Guerre mondiale, il reprit ensuite en 1951. Ce programme d'un grand réalisme vous offre de participer à cette épreuve au volant d'une Ford

Sierra RS. C'est la première véritable simulation de rallye et c'est une réussite totale. Ceux qui n'aiment que les courses d'arcade comme Out Run seront sans doute rebutés par la difficulté de ce programme, mais tous les vrais amateurs de conduite sportive seront comblés.

Le Lombard Rally se compose de cinq manches de



Vue du siège arrière et en 3D.



Surveillez bien les cadrons.

Les consoles de jeux SEGA et les cartouches SEGA sont en vente près de chez vous :

Liste des distributeurs

AUCHAN ☐ BHV ☐ BOULANGER ☐ CARREFOUR ☐ CASINO ☐ CONFORAMA ☐ CONTINENT ☐ CORA
EUROMARCHE ☐ FNAC ☐ GALERIES LAFAYETTE ☐ LOGIMARCHE ☐ MAJUSCULE ☐ NASA ☐ RALLYE.

Votre point de vente "SEGA Boutique".

LOGIPUCE 01

C/CIAL Les Arcades
01500 AMBERIEU EN BUGEY

AU TELE QUI FUME

5, avenue Gambetta
02000 LAON

PICARDI TELEMATIQUE

19, Espace les Oriels
02100 ST-QUENTIN

TILT +

C/CIAL tnl
15, boulevard Delfino
06300 NICE

GAME'S

67, boulevard Maréchal Juin
06800 CAGNES S/MER

ESPACE INFORMATIQUE

33, rue Noël
08000 CHARLEVILLE MEZIERE

ETS ZAIA

9, rue du Temple
08400 VOULZIERS

MICROPOLIS

29, rue Paillot de Montabert
10000 TROIES

SA DC ELECTRONICS

90, rue de Rome
13006 MARSEILLE

CBI

6, rue Mazarine
13100 AIX EN PROVENCE

DELTA LOISIRS

84, avenue Cantini
13272 MARSEILLE

PHOTO MAXIMIN

23, rue des Périgieux
16004 ANGOULEME

ETS BERNARD HUMEAU

3, rue des Bains
17200 ROYAN

ETS PINEAU

26, rue Toufaire
17300 ROCHEFORT

VIDEOMATIQUE

5, rue des Carbonnières
19100 BRIVE

MICROMATIC

23, rue Barbecane
19100 BRIVE

BLANC MUSIQUE

6, rue Stephanopoli
20000 AJACCIO

TOP GAMES

5, boulevard Giraud
20200 BASTIA

STE CHATANIAN

Boulevard Montmartel
26100 ROMANS

LEGUE CHARTRES

10, rue Noël Ballay
28000 CHARTRES

COCONUT

C/CIAL Le Triangle/Niveau Bas
34000 MONTPELLIER

PUBLIC ELECTRONIQUE

27, rue de l'Espadon
35400 ST-MALO

LA VEILLEE

Rue de la Poste
40600 BISCAROSSE

TV CENTER

26, rue Georges Clémenceau
41200 ROMORANTIN

VALERY

18, place du Martroi
45300 PITHIVIERS

I.S.F.

13, rue Fourrier
BP 106
49414 SAUMUR

MAISON TROCHU

16, rue du Général de Gaulle
50480 STE-MER-L'EGLISE

A LA CLE DE SOL

4, rue Lochet
51000 CHALON-S/MARNE

LA CLE DE SOL

2, rue de l'Etape
51100 REIMS

INVENTERE

Galerie St-Sébastien
1^{er} Etage
54000 NANCY

JOHN JOUETS

7, rue Stanislas
54000 NANCY

TECKSOFT

18, rue du Pont des Morts
57000 METZ

JUNGSMANN GASTON

50, rue du Général Hirschauer
57500 ST-AVOLD

ETS-VALLEZ

28, rue St-Jacques
59500 DOUAI

TELEMENAGER 2000

15, Place de L'Hôtel de Ville
60110 MERU

BOUTIQUE LOISIRS

40 bis, rue Delattre de Tassigny
61000 ALENÇON

SOFTAGE

82, boulevard de l'Egalité
62100 CALAIS

NEYRIAL 2

3, boulevard Desaix
63000 CLERMONT-FERRAND

BASE 4

11, rue Samonzet
64000 PAU

IMBERT SARL

7, Cours Gambetta
69003 LYON

ETS GEORGES POLETO

12, rue de 8 Mai
71170 CHAUFFAILLES

AMIS

7, avenue Parisot de la Boiss
73200 ALBERTVILLE

TEMPS X

4 bis, rue de la Poste/Gal Royal
74000 ANNECY

NEURONES BOUTIQUE

11, rue de la Préfecture
74000 ANNECY

VIDEO SHOP

47, rue de Richelieu
75001 PARIS

2010 ELECTRONICS

71, rue du Cherche Midi
75006 PARIS

VIDEO 32

32, rue du Lancry
75010 PARIS

AMIE

11, boulevard Voltaire
75011 PARIS

COCONUT

13, boulevard Voltaire
75011 PARIS

JSI

89 bis, rue de Charenton
75012 PARIS

JBG ELECTRONICS

163, avenue du Maine
75014 PARIS

COCONUT

41, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS

FUTUR

53, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS

BUROSIT SHOOT AGAIN

145, rue de Flandre
75019 PARIS

DVM INFORMATIQUE

9, Place Guillaume Le Conquérant
76260 EU

GAME'S

C/CIAL Vélizy 2
Avenue de l'Europe
78140 VELIZY

GAME'S

C/CIAL St-Quentin ville
10, rue Colbert
78885 ST-QUENTIN
EN YVELINES CEDEX

CHARLEMAGNE

50, boulevard de Strasbourg
83000 TOULON

PHONOLA

C/CIAL Granvard
Bat. Granvard Sud
83160 LA VALETTE

ITV

C/CIAL Pinan
11, rue Rualmenil
88000 EPINAL

PHOTOFOC

C/CIAL de la Forêt
91230 MONTGERON

MD VIDEOTHEQUE

101, rue de la Croix St-Ja
91620 VILLE DU BOIS

NICOMACHUS

241, avenue d'Argenteuil
92270 BOIS COLOMBES

ESPACE MICRO VIDEO

53, rue Louise Michel
92300 LEVALLOIS PERRET

MASTER VIDEO 7

C/CIAL Rosny II
Porte 7
93117 ROSNY-S/BOIS

PHOT'CENTER

Rue Guichard
94230 CACHAN

VIDEO PLESSIS

10, avenue du Général Leclerc
94420 LE PLESSIS TREVISE

TEMPS K RUNGIS

C/CIAL BELLE EPINE
BP 1245
94531 RUNGIS

VIDEO INFORMATIQUE FAMILI

48, avenue du Général Leclerc
94700 MAISON-ALFORT

LIBRAIRIE DES LYCEES

2, Place des Lycées
95100 ARGENTEUIL

STE LECOMTE

31, rue du Général de Gaulle
95880 ENGHEN

SOFT AND CO

Route Balata
imm. Mayero/App 5
97200 FORT DE FRANCE

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

1943

Atari ST, disquette Go

Dans cette conversion du jeu d'arcade de Capcom vous participez à la bataille de Midway lors de la Seconde Guerre mondiale. Aux commandes d'un avion de chasse vous partez à la recherche des navires japonais. Vous affrontez des escadri-

Le plus efficace est le tir automatique rapide qui présente l'avantage d'être compatible avec les autres armements. Il est souhaitable de disposer de ces équipements lorsque vous devez combattre le gigantesque bombardier qui vous attend à la fin de chaque niveau. Celui-ci occupe la plus grande partie de l'écran en lâchant des chapelets de bombes dans votre direction. Une fois que vous l'avez détruit vous attaquez les navires ennemis avant de passer au niveau suivant.

Cette conversion est assez fidèle et présente d'agréables graphismes. L'animation est réussie mais la bande sonore est assez ordinaire. Il est cependant regrettable que l'on ne puisse pas jouer à deux simultanément, ce qui était l'un des principaux attraits du programme original. Un shoot-them-up assez classique, mais qui ne manque pas de charme.

Alain Huyghues-Lacour

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

Version C 64, disquette Capcom

L'adaptation de ce jeu sur CPC nous avait donné toute satisfaction. La version C 64 ne brille malheureusement que par sa médiocrité. Les graphismes sont grossiers et les animations ne sont guères convaincantes. Quant aux bruitages, ils sont mièvres et sans intérêt (un comble sur cette machine). En comparaison des autres programmes de

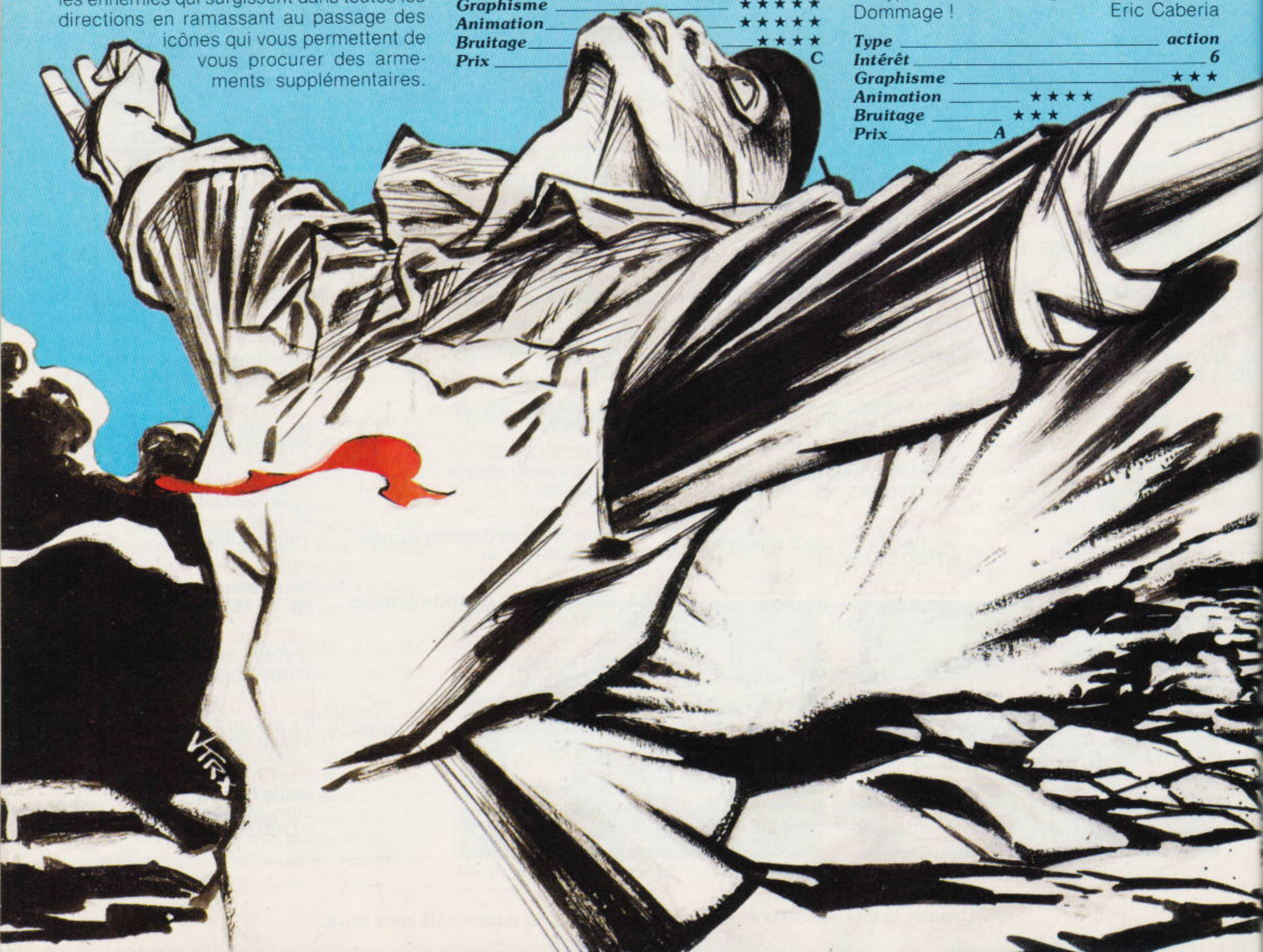


ce type sur C 64, ce logiciel est un échec. Dommage !

Eric Caberia

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

les ennemis qui surgissent dans toutes les directions en ramassant au passage des icônes qui vous permettent de vous procurer des armements supplémentaires.



Typhoon

Spectrum, cassette Imagine

Précisons avant de commencer que ce programme n'a aucun rapport avec celui du même nom testé sur ST dans le Tilt n° 43. Vous pilotez en alternance un hélicoptère et un jet, le F-14. Votre but : survivre aux assauts incessants des engins ennemis qui se succèdent pour vous détruire. Pour vous défendre, vous disposez bien sûr de vos mitrailleuses, mais aussi de bombes, indispensables pour détruire les canons anti-aériens aux tirs si destructeurs et de bom-

bes spéciales qui anéantissent d'un seul coup tous les ennemis présents à l'écran. Economisez-les car leur nombre est très limité.

Vous devrez apprendre à reconnaître l'emplacement des vagues d'attaque de manière à anticiper. Les graphismes sont de bonne facture et les décors très variés d'un niveau à l'autre mais la 3D est mal rendue. L'action elle aussi diffère, et vous tirez à l'occasion sur des bateaux pour les couler. L'animation est fluide et rapide et le scrolling vertical sans à-coups. La version 128 K bénéficie d'une excellente musique de présentation sur plusieurs voies qui ne déparerait pas un ST ! Les bruitages en cours de jeu sont plus classiques mais assez variés. Un bon shoot-them up.

Jacques Harbonn

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

Version C64

Cette conversion du jeu d'arcade de Konami propose des combats aériens aux commandes de différents appareils. Dans le premier niveau, qui est repré-

senté en 3D, vous pilotez un jet au-dessus des nuages et votre mission consiste à détruire un porte-avions. Au deuxième niveau, vous pilotez un hélicoptère. Dans cette partie, l'action est vue de dessus et le paysage défile en un scrolling vertical. *Typhoon* est honnêtement réalisé, avec des graphismes agréables et une bonne animation. On regrette la lenteur de chargement entre deux niveaux mais on apprécie l'alternance entre les scènes en 3D, qui rappellent *Afterburner*, et celles à scrolling vertical, remake de *Tiger Hell*. Un shoot-them-up difficile et prenant pour



les amateurs d'arcade.

Alain Huyghues-Lacour

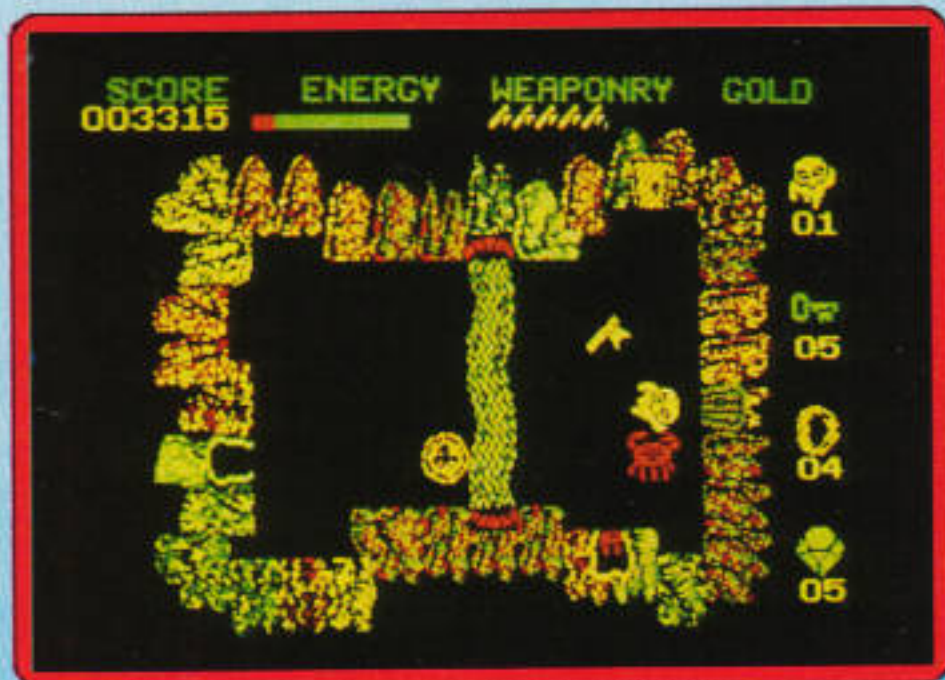
Type	arcade
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B



Wizard's Lair

Amstrad CPC,
cassette Blue Ribbon

Vous êtes prisonnier dans la tanière du sorcier et la seule façon de vous en échapper consiste à reconstituer un lion d'or. Les quatre pièces qui le composent sont disséminées dans un gigantesque labyrinthe que vous devez explorer. C'est une longue quête qui vous attend et vous devrez faire preuve de beaucoup d'habileté pour franchir toutes sortes d'obstacles ainsi que



pour éviter les nombreux gardiens qui vous attaquent dans chaque salle. Tout au long de votre exploration, vous collectez différents objets : de l'or, de la nourriture, des armes et surtout, des « spells » qui vous seront très utiles par la suite. Si vous voulez sortir de ce labyrinthe, vous devez découvrir des passages secrets et établir une carte des jeux, faute de quoi, vous risquez fort de tourner en rond pendant longtemps.

Wizard's Lair est un jeu d'arcade/aventure des plus classiques, genre dont les Anglais sont très friands. Il est réalisé honnêtement, mais sans surprise, avec des graphismes simples et clairs. Un programme dont le point fort n'est pas l'originalité et qui ne satisfera que les incondionnels du genre.

Alain Huyghues-Lacour

Type arcade-aventure
Intérêt 11
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★
Prix B

Skyblaster

Atari ST, disquette Reline

Aux commandes de votre hélicoptère, et avec éventuellement l'aide d'un ami, vous tentez de détruire les huit bases ennemies, sans oublier de protéger votre propre base de nombreuses attaques. Les options de départ permettent de choisir le niveau (jusqu'au 19^e) et le mode 60 Hertz qui améliore la qualité de l'image, si toutefois vous disposez d'un moniteur qui accepte cette fréquence. Votre hélicoptère est équipé de deux types d'armes : mitrailleuses lourdes et missiles, dont les tirs peuvent être guidés sur tout le trajet jusqu'à la cible. Les adversaires sont variés (cuirassés,



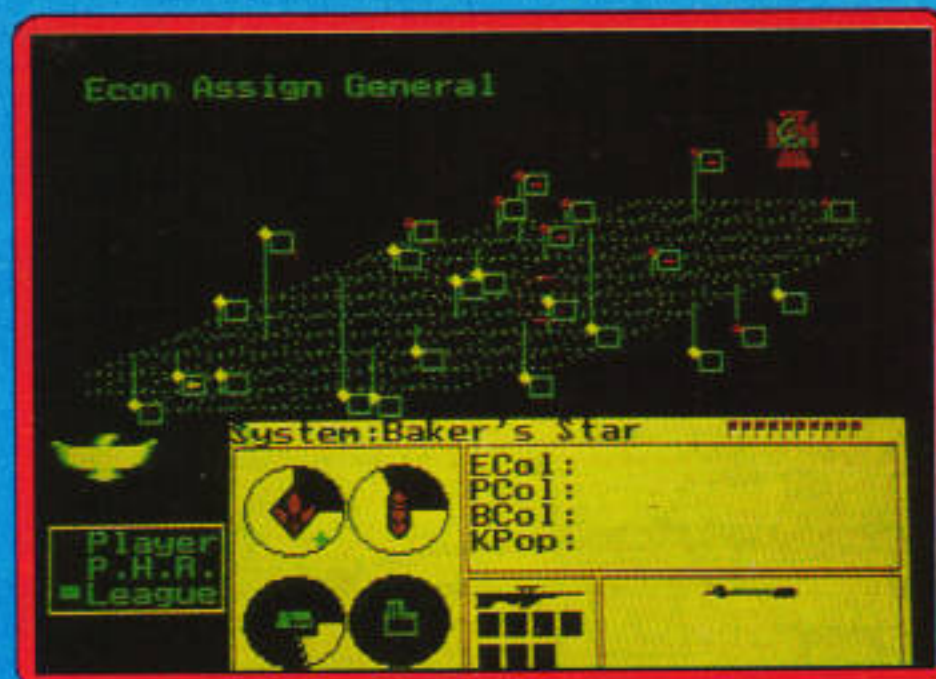
avions, hélicoptères), certains très dangereux et d'autres moins. Mais ils ne vous attaqueront que si vous vous dirigez vers eux. Un radar signale la position des engins qui vous entourent et la carte aide à repérer la position des bases ennemies et la vôtre, ainsi que votre direction de vol. Les décors 3D en graphismes pleins et colorés rendent bien. L'animation est fluide et rapide et votre hélicoptère réagit rapidement à vos sollicitations. Les bruitages sont excellents. La présentation s'accompagne d'une bonne musique digitalisée avec chant, assez longue, ce qui dénote un bon compactage. Les bruitages en cours de jeu sont parfaits : bruit du rotor de l'hélicoptère changeant avec le régime, sifflement des missiles, tac-tac-tac des mitrailleuses et explosions, le tout conférant une dimension très réaliste à ce jeu prenant et difficile. (Notice en français.) Jacques Harbonn

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

Stellar Crusade

PC et compatibles, disquettes
SSI

Apparemment imperméables à l'évolution du jeu informatique, les wargames se succèdent, figés dans une forme quasiment immuable. Avec son graphisme minimaliste, sa lourdeur de fonctionnement et ses règles pléthoriques, Stellar Crusade n'échappe pas au conformisme de cette catégorie de logiciels. Deux empires galactiques se disputent une zone particulièrement riche de l'univers, représentée à l'écran par un plan quadrillé, en perspective. Les systèmes stellaires dominés par



votre ennemi — un autre joueur ou l'ordinateur — y sont symbolisés par des points qui se distinguent des vôtres par leur couleur. L'argent étant le nerf de la guerre, l'essentiel de votre activité consiste, du moins au début, à coloniser ces systèmes pour en gérer les immenses ressources et y développer une industrie.

Tel un fonctionnaire du Gosplan, vous fixez des objectifs de production à la lumière de multiples courbes et statistiques consultables à la demande, qui donnent parfois à ce logiciel des faux airs de tableur. Seul le mode EGA confère d'ailleurs aux graphiques et aux plans une lisibilité correcte. La suite des événements dépend en grande partie du scénario choisi, parmi les sept proposés par le menu introductif, ainsi que du niveau de difficulté sélectionné. La complexité et le caractère statique de ce jeu de stratégie économique et militaire risquent de rebuter nombre de joueurs. A ne recommander qu'aux amateurs de wargames. (Disquette 5" 1/4 et 3" 1/2. Notice en français.) Jean-Philippe Delalandre

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

Psycho Pigs UXB

C 64, disquette US Gold

Cette conversion d'un jeu d'arcade de Jaleco propose un sport bizarre auquel se livrent des cochons. Ce sympathique passe-temps consiste à ramasser des bombes pour les lancer sur ses adversaires afin qu'elles leur sautent au visage. Pour compliquer un peu les choses, il s'agit de bom-



bes à retardement. Elles explosent quand le compte à rebours s'achève, ou bien lorsqu'elles frappent directement un joueur. De temps à autre, des icônes apparaissent et on peut augmenter ses performances en les ramassant. Après certains niveaux, vous passez à un tableau de bonus dans lequel vous embrassez des truies qui apparaissent et disparaissent rapidement.

Avec Psycho Pigs, on est bien loin des grands jeux d'arcade. Le principe est très simple, l'action répétitive et la réalisation guère impressionnante. Pour tout dire l'ensemble est assez niais. Et pourtant, on se surprend à y trouver un certain plaisir. Finalement,

c'est assez amusant, mais on s'en lasse très vite.

Alain Huyghues-Lacour

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

★ Cybernoïd

Atari ST, disquette Hewson

Les pirates se sont emparés des biens les plus précieux de la Fédération : diamants,



armes, munitions. C'est à vous qu'incombe la tâche de récupérer les biens dérobés, aux commandes d'un véhicule adapté aux environnements extrêmes : le « Cybernoïd ». Le vaste complexe souterrain qui constitue le repère des pirates est riche de dangers de toutes sortes (missiles, chenille mécanique, plantes belliqueuses).

Le logiciel garde toutes les caractéristiques ludiques de la version Amiga. Les évolutions de votre appareil sont toujours réalistes. Les graphismes sont d'une grande finesse et participent grandement à l'efficacité. Malheureusement, les bruitages sont largement en dessous de ceux de l'adaptation Amiga (cela n'étonnera personne). Néanmoins une bonne adaptation.

Eric Caberia

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

■ Barbarian

Spectrum, cassette
Melbourne House

Ce superbe logiciel de Psygnosis, qui avait fait un tabac à sa sortie sur ST est maintenant adapté sur Spectrum. Vous guidez Helgor le Barbare, armé de sa redoutable épée, sur une route semée de pièges et des monstres les plus divers. Votre but : localiser et détruire le cristal, source de pouvoir maléfique de Necron et sortir du volcan avant son éruption. Le principe d'actions par icônes est conservé et se gère à la manette ou au cla-



vier, éventuellement en conjonction. On peut ici avancer l'arme prête au combat, ce qui est plus pratique.

Le jeu reste intéressant mais cette adaptation est entachée de quelques bugs. Dans certains cas, Helgor pose son épée sans qu'on le lui demande et refuse de s'en resservir même en la reprenant. De même, il ne court que quand l'envie lui chante.

Le

graphisme des créatures est très bien fait et leur animation tout à fait réussie. En revanche, les décors sont ternes, en particulier par un usage vraiment trop restreint de la couleur. Comme on pouvait s'y attendre, les bruitages digitalisés ont disparu mais les effets sonores sont bien travaillés. Un jeu correct au demeurant et plus difficile que sur ST, mais je reste persuadé qu'on pouvait faire beaucoup mieux. (Notice en français.) Jacques Harbonn

Type aventure/action
Intérêt 14
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★
Prix B



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

Alex Kidd: The Lost Star

Console Sega, cartouche Sega

Ce programme est à la suite d'*Alex Kidd in Miracle World*, l'un des meilleurs jeux sur cette console. Alex Kidd doit à nouveau sauver le monde du miracle car, cette fois, une créature malfaisante a dérobé les douze étoiles de la constellation du Berger. Il faut traverser six mondes dans lesquels se trouvent les boules magiques qui lui permettront d'accomplir sa mission. Mais ces boules sont défendues par toutes sortes de monstres ainsi que par de redoutables pièges. Tout au long de cette aventure, Alex Kidd doit sauter sur des plates-formes, nager au fond des mers et voler dans le ciel, suspendu à un ballon. En chemin, il ramasse des étoiles qui lui permettent de tirer sur ses adversaires, de sauter plus haut, ou bien de disposer de secondes supplémentaires. Ce programme bénéficie d'une réalisation de qualité : des graphismes jolis et colorés, une animation rapide et une bande sonore réussie. Mais ne vous laissez pas abuser par les graphismes enfantins car, même s'il



de vous arrêter en vous assommant d'un bon coup de massue dès que vous leur en laissez l'occasion. Pour leur échapper vous pouvez tirer des boules de feu qui les immobilisent pendant quelques instants ou bien faire des trous dans lesquels ils tombent. Ces procédés sont très efficaces mais il ne faut pas en abuser car ils consomment beaucoup d'énergie, mieux vaut fuir quand cela est possible. Lorsque vous avez ramassé tous les objets vous passez au niveau suivant, mais il est également possible de progresser en empruntant des passages secrets.

Les graphismes sont agréables et ils ne manquent pas de caractère. En revanche, l'animation est quelque peu saccadée et la bande sonore assez pauvre. *Realm of The Trolls* est un jeu de plates-formes assez traditionnel qui n'est pas sans rappeler le célèbre *Lode Runner*. Un jeu sympathique mais qui est loin d'être aussi passionnant que son prédécesseur. Alain Huyghues-Lacour

Type _____ plates-formes
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C



est plus particulièrement destiné aux plus jeunes, ce soft est loin d'être aussi facile qu'il en a l'air. C'est un jeu de plates-formes qui exige une grande précision et des réflexes à toute épreuve. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

Type _____ plates-formes
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Realm of The Trolls

Amiga, deux disquettes Rainbow Arts

Dans un lointain passé, les trolls agressifs n'avaient de cesse d'attaquer les villages des paisibles elfes. Ils profitaient de ces raids pour s'emparer de tous les objets de valeur sur lesquels ils pouvaient mettre la main. Mais un jour, Dirillon, le fils du roi des elfes, s'introduit dans le repaire des trolls pour reprendre les trésors volés à son peuple. Vous passez d'une plate-forme à une autre en empruntant des échelles pour ramasser tous les objets que vous rencontrez sur votre chemin. Des gardiens tentent

Soldier of Fortune

C64, disquette Duplidata

Comme son titre ne l'indique pas, ce logiciel a pour cadre un environnement magique. Vous incarnez un mercenaire dont la tâche est de ramener un item magique (la force du zodiaque) avant que douze lunes ne passent. Vous devez combattre nombre de monstres pour parvenir à accomplir votre mission. Votre quête ne se limite pas à une simple tuerie, puisque vous pouvez pénétrer dans certaines habitations afin d'échanger ou d'obtenir certains items qui



augmenteront votre puissance. On peut noter aussi la présence de « sous-jeux » (dans des sortes de donjons) qui se révèlent être des passages obligés pour progresser dans cet univers.

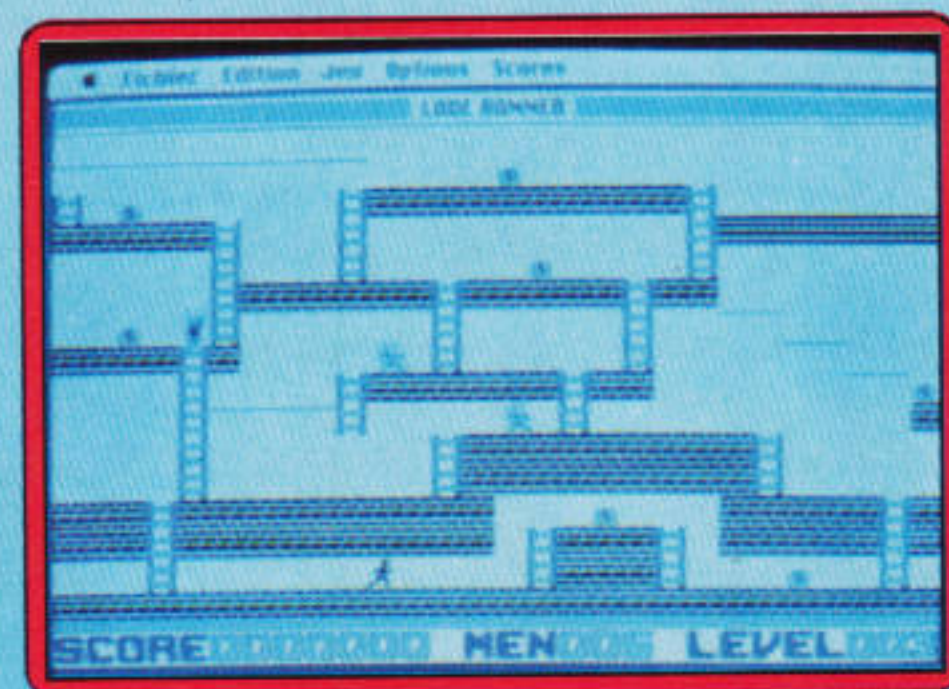
Ce jeu d'aventure-action fait inévitablement penser à *Cauldron*, par l'atmosphère qu'il dégage. Les graphismes sont sobres mais efficaces, les animations lisses et rapides (nombreux effets spéciaux) et les scrollings extrêmement efficaces. L'environnement sonore est absolument magnifique : le moindre événement produit un son parfaitement approprié. Un programme vraiment mystérieux. Eric Caberia

Type _____ action/aventure
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ A

Lode Runner

Macintosh, disquette Broderbund

Seul sur une planète hostile peuplée de robots qui ne vous veulent pas vraiment du



bien, votre peau ne vaut pas grand-chose. Heureusement qu'il vous reste votre inégalable rapidité et une bonne vieille pelle, plus utile qu'on pourrait le croire. Pensez, accessoirement, à ramasser des sacs d'or. Ils sont nécessaires pour... passer au tableau suivant. Jeu-culte des débuts de l'information familiale (la version *Apple II* date de 1983), *Lode Runner* peut-il encore tenir la distance à l'époque des *Defender of The Crown* et autres *Starglider*? Au premier abord, c'est la déception : quoi, c'est une araignée ou un homme, ce petit truc noir qui bouge? Et ces bips, il n'y a que ça comme bruitage? Ça se vend encore? A plus de 300 F? C'est une plaisanterie? Pourtant, il faut constater que, à force de « allez, encore une partie », on finit par y passer des heures.

Car l'essentiel de *Lode Runner* est présent dans cette adaptation : une animation ultra-rapide et un nombre incroyable de tableaux tous plus complexes les uns que les autres. Beaucoup de réflexes, un zeste de stratégie : un cocktail explosif qui donne lieu à des parties endiablées. Un éditeur permet même aux acharnés de créer les parcours les plus délirants.

Concevoir un jeu qui captive cinq ans après



sa création, les pionniers avaient quand même du génie... Un rêve (impossible ?) : qu'un programmeur modernise ce grand classique en y intégrant des graphismes et des bruitages « cuvée 1988 ». (Compatible Mac 128 et 512. Notice en anglais.)

Olivier Scamps

Type jeu de plates-formes
Intérêt 13
Graphisme ★★
Animation ★★★★
Bruitage ★
Prix D

■ Battle Island

C 64, disquette
Novagen

Une île fortifiée en plein milieu du Pacifique est un danger pour la paix du monde. Les grandes puissances y ont envoyé un corps expéditionnaire qui a échoué dans sa mission et les quelques survivants sont maintenant retenus en otages. Votre mission consiste à débarquer sur l'île pour libérer les prisonniers et à faire sauter le centre de contrôle. Vous disposez d'une carte de l'île sur laquelle est indiqué l'emplacement des huit éléments nécessaires à l'accomplissement de votre mission. Il est conseillé de l'étudier attentivement avant de débarquer : ensuite vous serez très absorbé par les attaques incessantes des défenseurs. Des murs et des tranchées vous barrent fréquemment le passage et il n'est pas si simple de trouver son chemin dans ce labyrinthe sous le feu de l'ennemi. Au cours de votre progression, vous pouvez vous procurer divers équipements ainsi que des armes qui vous seront fort utiles. *Battle Island* bénéficie de graphismes simples mais clairs et d'un scrolling multidirectionnel fluide. En revanche, l'action s'accompagne d'effets sonores assez pauvres. C'est un agréable shoot-them-up, dans la lignée de *Commando*, dont le principal intérêt repose sur la grande taille du territoire à explorer. Il faut vraiment s'accrocher pour avoir une chance de mener à bien cette longue et difficile mission, mais heureusement, vous avez la pos-



sibilité de reprendre la partie à partir de la dernière porte que vous avez franchie. Un bon jeu d'action.

Alain Huyghues-Lacour

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

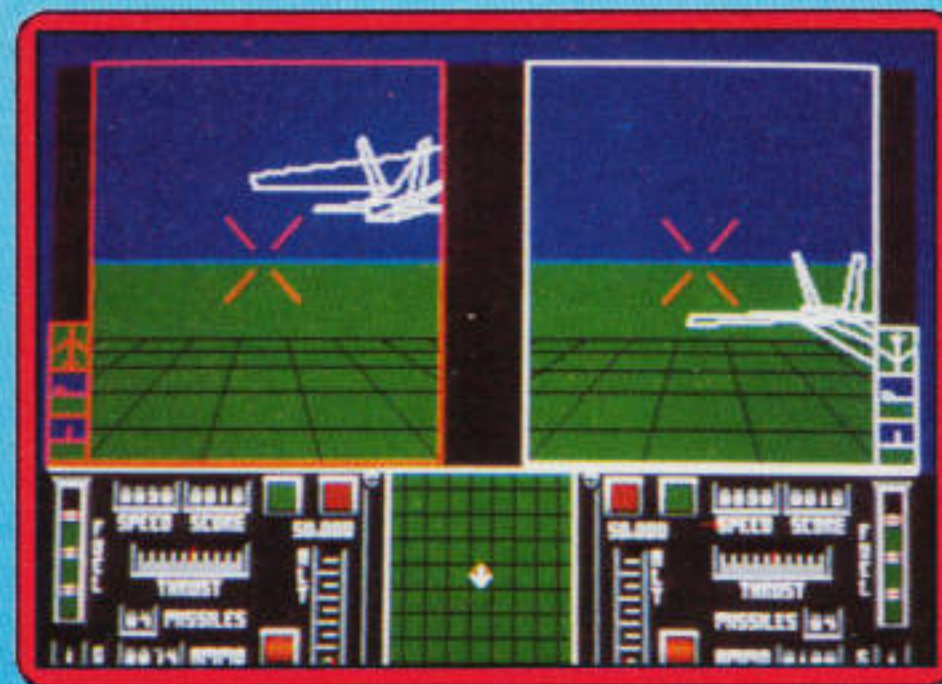
■ Skychase

Atari ST, disquette Image Works

Simulateur de combat aérien, *Skychase* n'a que faire des détails superflus. Le simple quadrillage du sol auquel se réduit le décor n'est là que pour aider les pilotes à se repérer dans l'espace.

D'ailleurs, il ne saurait être question d'admirer le paysage : l'avion ennemi, piloté par l'ordinateur ou par un adversaire de chair et d'os, guette votre moindre relâchement d'attention.

Chaque moitié de l'écran présente le cockpit d'un des avions de chasse. Les tableaux de bord comportent altimètres, indicateurs de vitesse et de puissance, et un écran-



radar aide les pilotes à se localiser. Les réactions des appareils sont instantanées et la rapidité de l'action met à rude épreuve les réflexes des joueurs.

Sur ST, ce jeu ne perd rien des qualités de la version destinée à l'Amiga (voir *Tilt* n° 58 H page 36).

Pas très beau, mais grisant ! (Notice en français.)

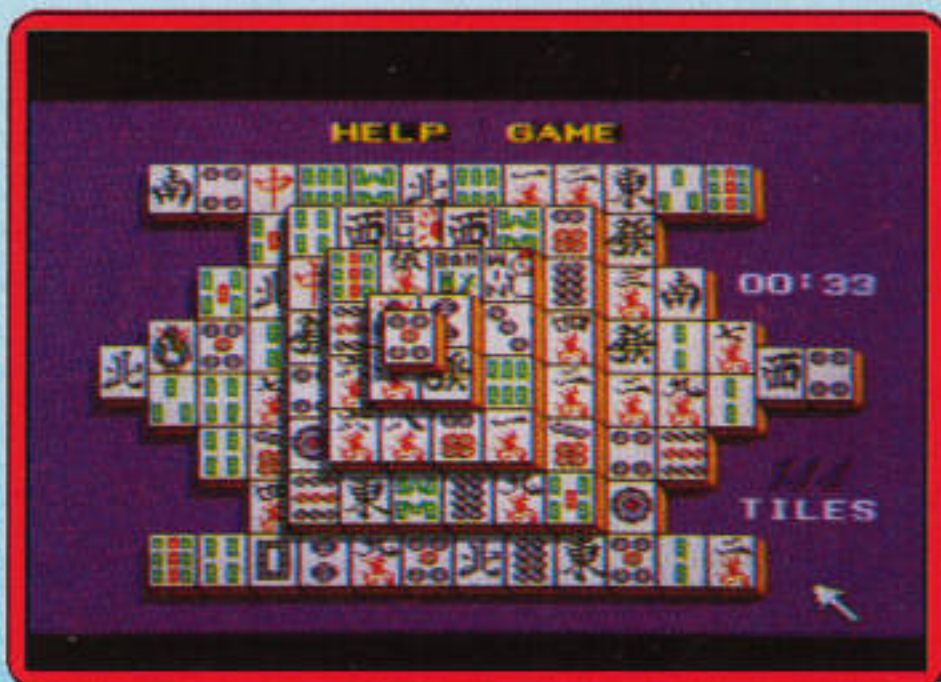
Jean-Philippe Delalandre

Type combat aérien
Intérêt 14
Graphisme ★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★
Prix C

Shanghai

Console Sega, cartouche Sega

Cette cartouche est la conversion sur console Sega du programme d'Activision bien connu des possesseurs de 16 bits. Il s'agit d'une réussite utilisant les tuiles de mahjong. Elles sont disposées en pile, chaque figure existe en quatre exemplaires et il faut les enlever par paires jusqu'à la dernière. Toutefois pour enlever une tuile il faut qu'elle puisse glisser d'un côté ou de l'autre. C'est une passionnante réussite qui n'est pas si facile que ça. On ne gagne pas très souvent, mais c'est un jeu très prenant



auquel on revient sans cesse. C'est une excellente idée d'adapter ce programme sur la console qui n'en possède pas d'équivalents. *Shanghai* présente d'honnêtes graphismes et l'effet de relief est bien rendu, comme dans la version *Amiga*. Le seul reproche que l'on puisse faire c'est que la série des caractères et celle des vents ne portent pas de chiffres qui permettraient de les identifier plus facilement. Cela nuit à la clarté. Malgré cet inconvénient *Shanghai* prend la tête et on ne s'en lasse pas rapidement. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

Type _____ réflexion
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ —
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

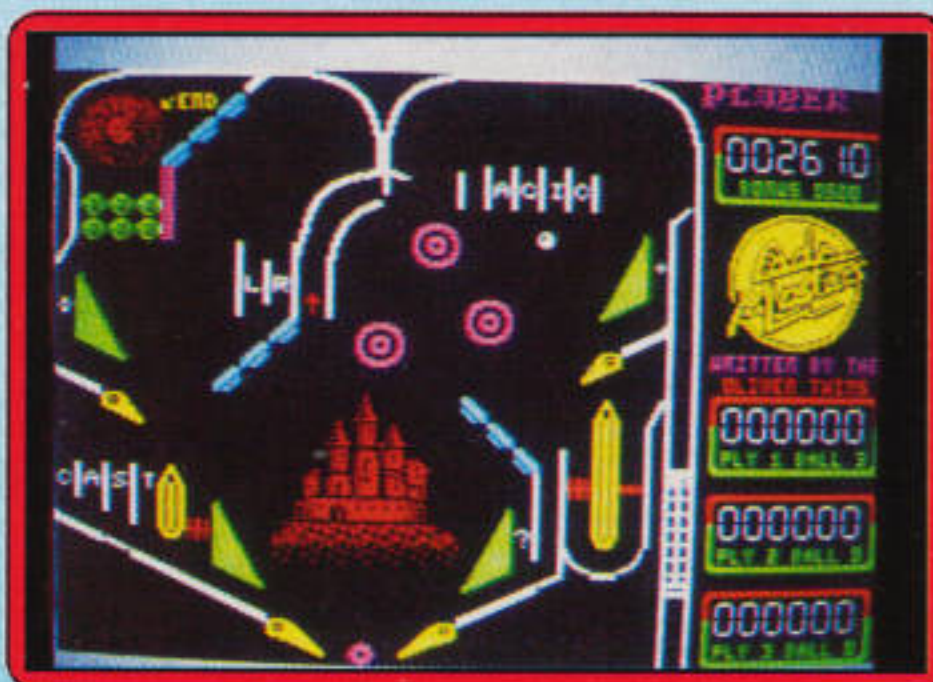
Advanced Pinball Simulator

Spectrum, cassette Code Masters

Ce jeu asymétrique à quatre flippers se pratique à un, deux ou trois joueurs. On y retrouve les classiques bumpers, couloirs, bandes et bonus divers qui font le succès des machines de café. Il a été particulièrement bien conçu. Au début, il est assez facile : les couloirs sont fermés et un volumineux bouton protège presque complètement la sortie centrale. Mais à mesure de votre progression, les choses se compliquent. Le bouton central rétrécit progressivement jusqu'à disparaître finalement et deux commutateurs à bascule, d'accès assez difficile, vont ouvrir ou fermer les couloirs latéraux de sortie. L'animation de la balle est très bien rendue. On la voit rebon-

dir puissamment quand elle touche un bumper ou une bande à grande vitesse ; au contraire, elle se traîne quand elle les touche tout doucement. Les flippers sont un peu mous (mais c'est aussi le cas des machines à quatre flippers) et il n'est pas toujours facile de réaliser des fourchettes un peu limites. Par contre on peut bloquer la balle, faire des amortis, renvoyer en rétro ou du bout du flipper (et ici pas de crainte que le caoutchouc ne soit usé !).

Les graphismes sont corrects. La version 128 K dispose de bruitages splendides. La présentation s'accompagne d'une digitalisation vocale et d'une entraînante musique



bien rythmée par la batterie. En cours de jeu, les effets sonores restent très travaillés et rendent bien l'ambiance. Un excellent flipper où il ne manque que le « tilt ». (Notice en français.) Jacques Harbonn

Type _____ flipper
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ A

Version CPC

Usant de la moyenne résolution, ce simulateur de flipper frappe par la finesse de ses graphismes malgré son relatif manque de couleurs.

Une grande variété d'effets de balles sont possibles tels que des « fourchettes » et d'autres « amortis ». Les trajectoires de la balle sont, d'une manière générale, réalistes. Malheureusement, son animation est légèrement sautillante. Les bruitages sont excellents, compte tenu du sujet.

On peut apprécier en particulier les paroles digitalisées qui servent de présentation sonore en début de jeu. *Advanced Pinball Simulator* est un logiciel qui ne peut prétendre remplacer le mythique *Macadam Bum-*



per. Il donnera malgré tout satisfaction à ses possesseurs. Eric Caberia

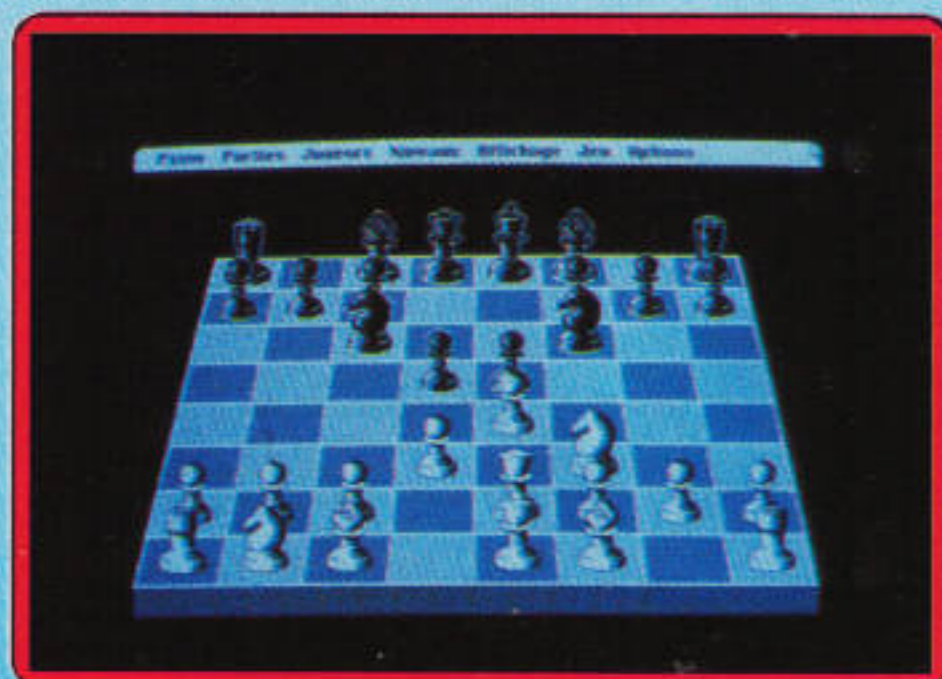
Type _____ simulation de flipper
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ A

Psion Chess

Macintosh, disquette Psion

Vainqueur contesté du quatrième championnat du monde des programmes d'échecs sur micro, *Q.L. Chess* est devenu *Psion Chess* sur Mac.

Intérêt majeur du programme, sa représentation en trois dimensions est encore améliorée sur *Macintosh*. La finesse de la résolution de la machine y fait des merveilles et le noir et blanc ne dérange absolument pas, se révélant même préférable aux couleurs criardes du *Q.L.* Autre amélioration par rapport à la version originale : l'usage exclusif de la souris et des menus déroulants apporte au jeu une ergonomie incomparable. Pour le reste, le joueur retrouvera avec joie les options qui ont fait le succès de ce jeu : jouer contre l'ordinateur ou un



partenaire, handicaper son adversaire, résoudre des problèmes, se faire aider, changer de camp. Il est en outre possible d'inverser le sens de l'échiquier ou de visualiser les étapes de la réflexion du *Macintosh*.

Signalons également que le programme est multilingue, acceptant de parler l'anglais, le français ou l'allemand, comme... le suédois.

Au niveau purement stratégique, *Psion Chess* joue bien mais montre des faiblesses face à *Sargon III*, la Rolls des jeux d'échecs sur ordinateur. Ainsi sa bibliothèque n'offre-t-elle que 40 000 ouvertures contre 60 000 pour son rival.

La différence est encore plus visible en milieu de partie. Les fins de parties, talon d'Achille de tous les jeux d'échecs sur ordinateur, manquent d'intuition sur les deux programmes. Eclipsé par l'austère *Sargon* aux yeux du fanatique, *Psion Chess* peut néanmoins séduire les débutants et les joueurs moyens par son graphisme, son ergonomie et sa facilité à abaisser automatiquement son niveau de jeu pour se mettre à la portée du débutant. Pour résumer brièvement : *Psion Chess* est un bon soft.

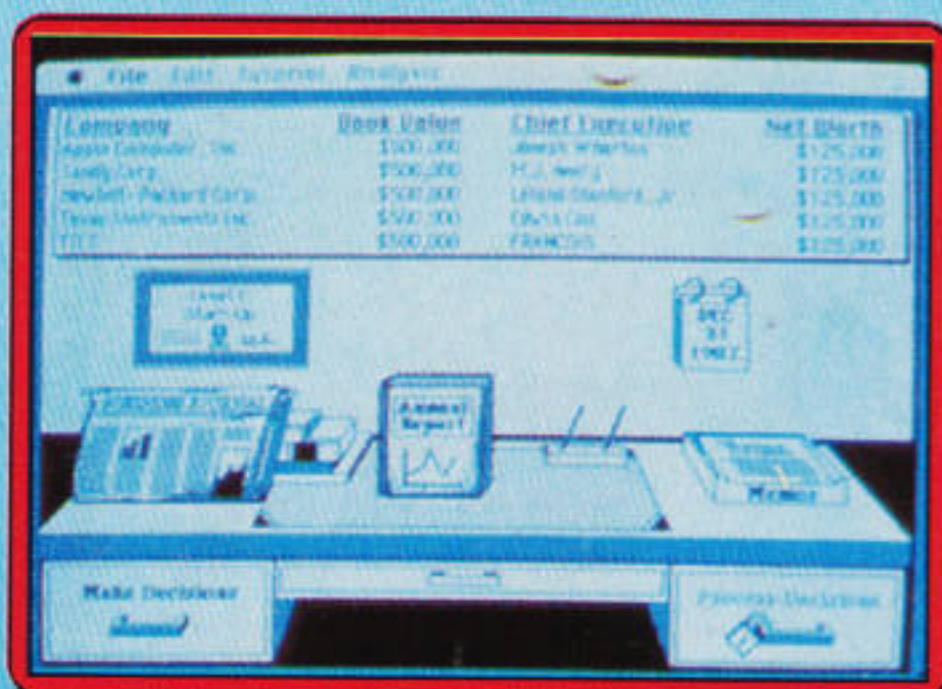
Compatible Mac 128 et 512. (Notice en français).
Olivier Scamps

Type jeu d'échecs
Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★
Bruitage ★
Prix C

Venture's Business Simulator

Macintosh, disquette Reality Software

Reality Software, auteur de logiciels de simulation économique pour entreprise et écoles de commerce, met son savoir au service du commun des mortels. Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. En un beau matin de décembre, vous vous retrouvez à la tête d'une entreprise d'informatique. Un match impitoyable commence pour vous imposer et prendre des parts de marché à Tandy, Texas Instrument ou... Apple. La force de *Business Simulator*, c'est son extraordinaire simplicité d'utilisation, inhabituelle dans ce type de programme : sur un bureau assez réussi (c'est



le seul graphisme du jeu) trônent des objets. Un clic sur le journal et voilà les tendances de l'économie qui s'affichent, un autre sur le bilan et vous consultez vos résultats.

Au bout de dix minutes, on navigue aisément dans le logiciel. Mais la volonté de ménager les néophytes ne s'arrête pas là : accessible à tout moment, des menus d'aide ou des conseils d'experts témoignent de ce souci des concepteurs. N'allez pas croire que *Business Simulator* soit facile pour autant : les débutants risquent de se casser quelques dents avant de maîtriser les grands principes de l'économie de marché et la difficulté augmente régulièrement pour se rapprocher du monde des affaires : ma stratégie « tramieliesque » (« je casse les prix et j'augmente la pub ») s'est très vite soldée par des ventes à perte et une faillite retentissante. Pourquoi tant de haine ? (Notice en anglais.) Olivier Scamps

Type simulation économique
Intérêt 15
Graphisme ★★★
Animation —
Bruitage —
Prix F

Nine Teen

C 64, disquette Cascade

Ce programme s'inspire de « 19 », (« Nine Teen », en anglais), la célèbre chanson de Paul Hardcastle sur la guerre du Vietnam. La guerre proprement dite sera le sujet d'un second programme. Dans cette première partie, c'est l'entraînement des jeunes recrues. Quatre épreuves sont proposées : le parcours du combattant, le tir de nuit avec une lunette à infrarouge, la conduite d'une jeep sur une route parsemée d'obstacles divers et le combat à mains nues contre l'instructeur. La première épreuve



est intéressante, mais elle se révèle assez difficile en raison d'un mode de contrôle surprenant et peu pratique. La conduite de la jeep est plaisante, bien qu'elle n'apporte pas grand-chose de nouveau, et le combat est encore plus classique. Seule l'épreuve de tir fait preuve d'originalité et c'est la meilleure partie de ce programme.

La réalisation de *Nine Teen* est soignée, avec de bons graphismes, une animation réussie et une bande sonore de qualité. Les quatre épreuves sont variées, mais l'ensemble est quelque peu décevant et ne procure pas un plaisir comparable à celui de *Combat School*. Alain Huyghues-Lacour

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

Version Spectrum, cassette Cascade

Cette conversion est d'un bon niveau. Les graphismes sont agréables, l'animation fluide et rapide. Le scrolling latéral du parcours du combattant est lui aussi fluide et assez régulier. Une agréable musique avec



de bons bruitages de percussion présente la version 128 K et l'action elle-même n'est pas oubliée. Seul regret : le multichargement est vraiment fastidieux. (Notice en français.) Jacques Harbonn

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

Garfield

Atari ST, disquette The Edge



Garfield est avec Snoopy le héros de BD le plus populaire dans le monde. Curieusement, la France est l'un des rares pays à n'avoir jamais succombé à la Garfieldmania. Dans ce programme, le gros chat doit aller délivrer Arlene sa bien-aimée, qui, a été emmenée à la fourrière. Pour atteindre son but, notre félin explore la maison de son maître ainsi que le parc et les magasins des alentours. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure assez classique dans lequel il faut ramasser des objets et découvrir le bon endroit où les utiliser afin de progresser. Tout motivé qu'il soit par sa tâche, Garfield ne se laisse pas moins aller à sa nature profonde. Il est réputé pour son appétit et sa paresse. Deux niveaux situés en bas de l'écran correspondent à ces besoins. Si l'un d'eux tombe à zéro, c'est la fin de la partie. Alors, n'oubliez pas de le nourrir et de le laisser faire de fréquentes siestes. Au long de sa quête, Garfield est souvent accompagné par Odie, le chien le plus stupide du monde. Il peut se défouler en lui donnant un bon coup de pied de temps à autre.

Ce programme est très fidèle à l'esprit de la BD, notamment grâce à de superbes graphismes qui sont un vrai régal pour l'œil. En jouant, on reste admiratif devant la qualité de sa réalisation et on a vraiment l'impression de regarder un dessin animé. Mais une fois le plaisir de la découverte passé ceux qui ne sont pas des inconditionnels de l'arcade/aventure s'en lasseront.

Alain Huyghues-Lacour

Type arcade/aventure
Intérêt 13
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C



■ Les athlètes II

TO 9, TO 8, disquette

Infogrames

Une compilation d'épreuves diverses allant de l'alpinisme au ski nautique en passant par le saut à ski. Les amateurs de haute montagne ne pourront qu'apprécier la qualité et le réalisme des différents paramètres (résistance physique, difficulté du terrain, conditions climatiques) de *Bivouac*. Dans une approche beaucoup plus ludique, les *Dieux de la Mer* se proposent de vous familiariser avec les multiples épreuves des compétitions de ski nautique (saut, slalom, figures). Le troisième titre nous ramène vers la montagne pour participer à des épreuves de glisse comprenant du saut à ski, du saut acrobatique, et du patinage de vitesse. D'une manière générale, les graphismes tirent le meilleur parti des capacités de la machine. Les animations, bien que n'étant pas exceptionnelles, sont suffisamment convaincantes pour qu'on se laisse accrocher. Les bruitages sont à leur niveau habituel sur TO : médiocres. Néanmoins, une compilation correcte. Eric Caberia

Type simulation sportive
Intérêt 12
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★
Prix n.c.

■ Off Shore Warrior

Amstrad CPC, disquette Titus

Dans un proche futur, le public blasé réclame toujours plus de violence. Pour le satisfaire, un nouveau sport a été créé : le Off Shore. Il s'agit de courses de bateaux ultra-rapides qui s'affrontent sur les grands lacs. A bord d'un Speedboat de 6 000 chevaux, vous devez vaincre à tout prix. Les règles sont très simples : il faut être le premier et tous les coups sont permis. Vous devez aller le plus vite possible et vous pouvez vous débarrasser de vos concurrents à coups de missiles, ou bien en les poussant sur les rochers qui bordent la piste.

Mais attention, vos adversaires ne vous feront pas non plus de cadeaux. Une collision de front avec un autre navire vous fait exploser et vous devez utiliser vos missiles à coup sûr, car leur nombre est limité. Le graphisme est agréable, avec des

décors assez réussis et une animation rapide. Décidément, les programmeurs de Titus sont à l'aise sur l'Amstrad. Leurs réalisations sont toujours réussies sur cette machine. Après les voitures dans *Crazy Cars* et dans *Fire and Forget*, voici une nouvelle course en 3D, avec des bateaux cette fois.

Le jeu n'est pas désagréable, mais tout cela commence à sentir le réchauffé. Maintenant que les routines de *Crazy Cars* sont bien amorties, il est temps de se renouveler un peu. Heureusement, leur prochain programme semble bien plus intéressant.



Celui-ci est assez moyen.

Alain Huyghues-Lacour

Type course
Intérêt 10
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★
Prix B

Version Amiga

Cette version n'est pas plus excitante que la précédente et on a tout autant de mal à se laisser prendre au jeu.

L'action est sensiblement plus difficile que



sur CPC, mais ce qui manque surtout, c'est la motivation. A.H.-L.

Type course
Intérêt 9
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★
Prix C

■ Fist Plus

C 64, disquette Firebird

Quelques années après sa sortie, *Exploding Fist* reste encore l'un des meilleurs programmes de karaté sur micro. Son seul vé-



ritable concurrent est *International Karate Plus* (IK+) et justement, cette nouvelle version s'inspire vraiment de ce dernier. La ressemblance avec IK+ est assez frappante : les combats se déroulent devant un décor unique qui est très beau. Trois personnages s'affrontent et les nouveaux mouvements sont presque identiques avec notamment les roues aussi spectaculaires qu'efficaces pour se tirer d'un mauvais pas. La seule véritable différence se situe dans les tableaux de bonus. Dans cette scène, représentée en 3D, vous devez abattre des Ninjas en leur lançant des couteaux, avant qu'ils n'arrivent sur vous. Les combats sont très réussis et on retrouve les qualités qui ont fait le succès d'*Exploding Fist* : une grande variété de coups disponibles et une animation rapide et précise.

Fist Plus bénéficie d'une réalisation de qualité dont le point fort est le graphisme. Seule la bande sonore laisse quelque peu à désirer car elle se limite à des cris qui deviennent vite lassants. C'est un programme efficace auquel on peut toutefois reprocher un total manque d'originalité. En effet, si les combats sont identiques à ceux d'IK+ la scène des Ninjas s'inspire largement de *Shinobi*. Si vous aimez les jeux de combat, *Fist Plus* est un excellent choix. A moins que vous ne possédiez déjà IK+.

Alain Huyghues-Lacour

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

★ Super Ski

C64, disquette Microids

Après les superbes versions 16 bits, *Super Ski* arrive enfin sur C64. Cette simulation sportive propose quatre épreuves : slalom, descente, slalom géant et saut. Pour les trois premières, vous avez le choix entre trois pistes plus ou moins difficiles. Les différents parcours sont passionnants, on peut aller très vite. Mais attention, ne vous laissez pas trop griser par la vitesse sous peine de chute. Seul le saut à ski, représenté en 3D, n'est pas vraiment convaincant car on éprouve quelque difficulté à juger avec précision de la position du skieur.

Super Ski n'a pas trop souffert du passage sur 8 bits car cette version bénéficie également d'une excellente réalisation. Le gra-

1
Tél.
47 89 15 11 +
FIRST ELECTRONIQUE

TOUTE LA GAMME MICRO THOMSON A PRIX MALIN

MATÉRIELS D'EXPOSITION, DE DÉMONSTRATION OU DE FIN DE SÉRIE, RÉVISÉS ET VENDUS AVEC LA GARANTIE CONSTRUCTEUR D'1 AN PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE

THOMSON PC-M TO16

Ordinateur complet avec modem et logiciel de communication intégré
Avec moniteur monochrome

12" TTL **4 290 F TTC**

Avec moniteur couleur
14" CGA **5 490 F TTC**

THOMSON TO16 PC

Ordinateur complet avec 1 lecteur de disquettes/512 K Ram

Avec moniteur monochrome 12" TTL haute résolution **3 990 F TTC**

Avec moniteur couleur 14" CGA **4 990 F TTC**

PC-XT AUSSI DISPONIBLE :

Avec moniteur monochrome **5 890 F TTC**

Avec moniteur couleur **7 190 F TTC**

PC disque dur 20 Mo avec moniteur monochrome **8 590 F TTC**

avec moniteur couleur **9 890 F TTC**

avec moniteur + carte EGA **11 290 F TTC**



IMPRIMANTES THOMSON

PR90-042

Imprimante thermique
40 colonnes
Pour MO5, TO7 et TO7/70

Sans Suite **250 F TTC**

IMPRIMANTE

A IMPACTS PR90-055

40 colonnes pour TO7, TO8, TO9, MO5 et MO6.

Coup de Folie **450 F TTC**

IMPRIMANTE

80 COLONNES PR90-612

120 cps pour TO8, TO8-D/TO9, MO5 et MO6.

QUANTITE TRES LIMITEE

jusqu'à épuisement

des stocks **1 190 F TTC**

imprimante TO16, 80 col/120 cps **1 750 F TTC**

IMPRIMANTE

PANASONIC 1081

120 cps/80 colonnes (avec cables) **1 890 F TTC**

PR92

Imprimante pour gamme TO16 **1 750 F TTC**

THOMSON MO6-R

Ordinateur sans moniteur

1 050 F TTC Incroyable



THOMSON TO8-D

Avec son moniteur couleur haute définition **3 490 F TTC**

TO8 Ordinateur sans moniteur **1 550 F TTC**

TO9 **1 790 F TTC**

TO7-70 Clavier Qwerty **295 F TTC**

SPECIAL JEUNES :

Micro ordinateur TO7/70, clavier Qwerty, + Basic 128 K + 1 lecteur disquette QDD, + Pochette logiciels/jeux. Prix exceptionnel de l'ensemble : **690 F TTC**

LECTEURS DE DISQUETTES

Lecteur 5"1/4, 360 K, pour PC et PCM **1 050 F TTC**

Lecteur 3"1/5, 320 K, pour TO9 **650 F TTC**

Lecteur 3"1/2, 640 K, pour MO5 MO6, TO7 et TO9 **1 195 F TTC**

Lecteur-enregistreur de cassettes pour TO7 et TO7/70 **395 F TTC**

Lecteur-enregistreur de cassettes pour MO5 **295 F TTC**

DISQUE DUR

Carte disque dur Western digital.
20 Mo **2 990 F TTC**

Carte disque dur 32 Mo **3 390 F TTC**

DISQUETTES NEUTRES

5"1/4 DF DD - 96 TPI la boîte de 10 **29 F**

3"1/2 DF DD - 135 TPI la boîte de 10 **95 F**

Câbles et accessoires

Contrôleur d'imprimante pour MO5, TO7 et TO7/70 **295 F TTC**
Câble CI 1436 pour séries MO5, MO6 **95 F TTC**
TO8, TO9
Câble CI 8020 pour séries MO5 **95 F TTC**
TO7, TO7/70
Connexion ordinateur Thomson vers périphérique RS 232 **295 F TTC**

MONITEURS THOMSON

Moniteur 12" ambre, pour PC, PCM et compatibles **350 F TTC**

Moniteur 12" TTL vert, mode texte uniquement pour PC, PCM et compatibles **400 F TTC**

Moniteur 14" monochrome ambre, bifréquence pour PC, PCM et compatibles **750 F TTC**

Moniteur 14" couleur, CGA, pour PC, PCM et compatibles **1 950 F TTC**

Moniteur couleur 14" EGA avec socle pour PC, PCM et compatibles **2 750 F TTC**

Carte interface EGA pour PC, PCM et compatibles **1 295 F TTC**

SOURIS ET JOYSTICKS

Joystick pour MO6 TO8, TO9 **95 F TTC**

Joy Stick + interface pour TO16 **450 F TTC**

Souris pour PC, PCM et compatibles **315 F TTC**

EXTENSIONS

• Extension mémoire 256 K/TO8/TO8D Prix fou **395 F TTC**

• Extension mémoire 64 K/TO7-70 **265 F TTC**

• Cartouche Ram Nano Réseau **495 F TTC**

• Extension pour MO5/Lecteur Quick Disk et logiciel JANE **395 F TTC**

• Incrustation image vidéo **295 F TTC**

• Modem 1200/75 Bds/Emulation Minitel **295 F TTC**

FIRST ELECTRONIQUE : le spécialiste Micro Thomson.
Nous avons en stock : tous les périphériques et accessoires pour les familles MO5, MO6, TO7, TO8, TO9, TO16.
Interrogez-nous ! Expéditions France et Outre-Mer.

BON DE COMMANDE

DÉSIGNATION	NOMBRE	PRIX
FORFAIT PORT ET EMBALLAGE Sauf imprimantes, Moniteurs, U.C./Port dû.	Jusqu'à 5 k	45 F
TOTAL		

Règlement : comptant joint à la commande

NOM _____ DATE _____

ADRESSE _____

*Sauf certains matériels.



FIRST ELECTRONIQUE est ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures - Parking gratuit sur place
124, bd de Verdun, 92400 COURBEVOIE
Tél. 47 89 15 11 + Fax 43 33 57 20

à renvoyer rempli et signé à :
FIRST ELECTRONIQUE
124, bd de Verdun
92400 Courbevoie



phisme est agréable et l'animation très réussie. En revanche, la bande sonore, très sobre, se limite à quelques effets. Ce programme d'un grand réalisme est la meilleure simulation de ski à ce jour et tous les amateurs de sport seront conquis.

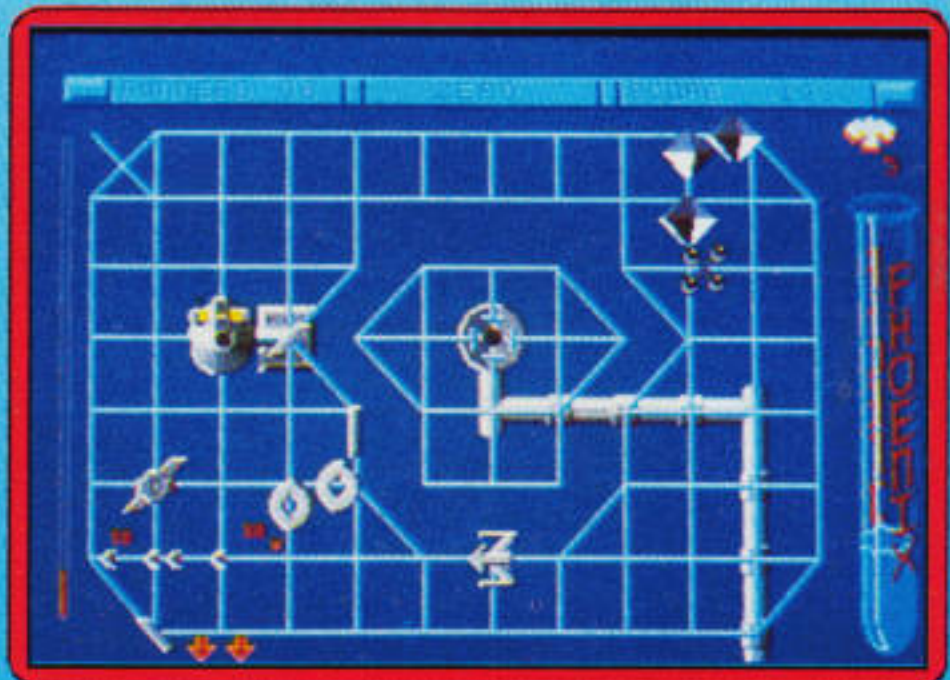
Alain Huyghues-Lacour

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

Tetra Quest

Atari ST, disquette Microdeal

Les premiers jeux galactiques risquent de ne pas avoir lieu : les six tablettes du Phoenix ont été dérobées par des ressortissants de la planète Tetradome (les seuls qui n'ont pas été invités aux jeux). Le seul moyen de récupérer les précieuses tablettes est d'investir la planète hors la loi. Pour corser la difficulté les voleurs ont divisé les tablettes en 64 morceaux répartis parmi les 384 secteurs qui constituent Tetradome. Pour accomplir votre mission vous disposez d'un véhicule permettant de rouler sur



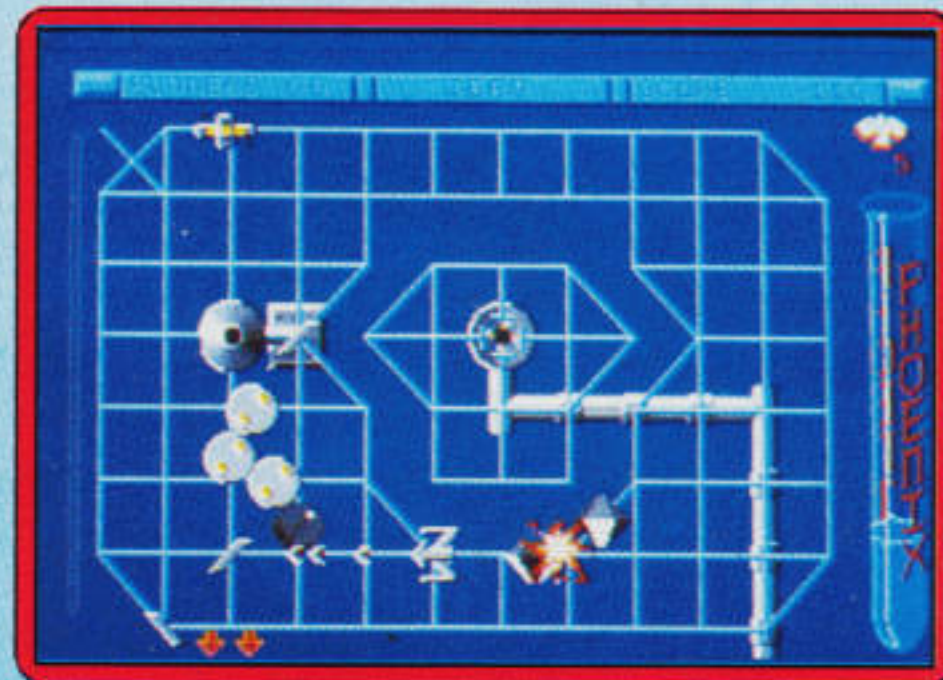
les multiples rails d'énergie qui parcourent la planète.

De multiples créatures se déplacent sur ces voies obligatoires afin de vous détruire. Il vous faut donc emprunter les itinéraires les plus pratiques pour l'exploration des différents secteurs. Des téléporteurs vous viennent en aide, certains d'entre eux sont déconnectés des rails de déplacement. Pour parvenir à les atteindre, vous disposez d'une spectaculaire possibilité de transformation en oiseau de feu (le Phoenix) qui vous permet de survoler le décor en toute liberté. Malheureusement, ce mode de déplacement est très gourmand en énergie

et ne peut être utilisé souvent. Les graphismes de ce programme sont relativement dépouillés, mais d'une grande finesse. Ils s'avèrent efficaces à l'usage. Les animations sont lisses et d'une grande rapidité. Les bruitages sont corrects. Un jeu complexe mais intelligent.

Eric Caberia

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



Version Amiga

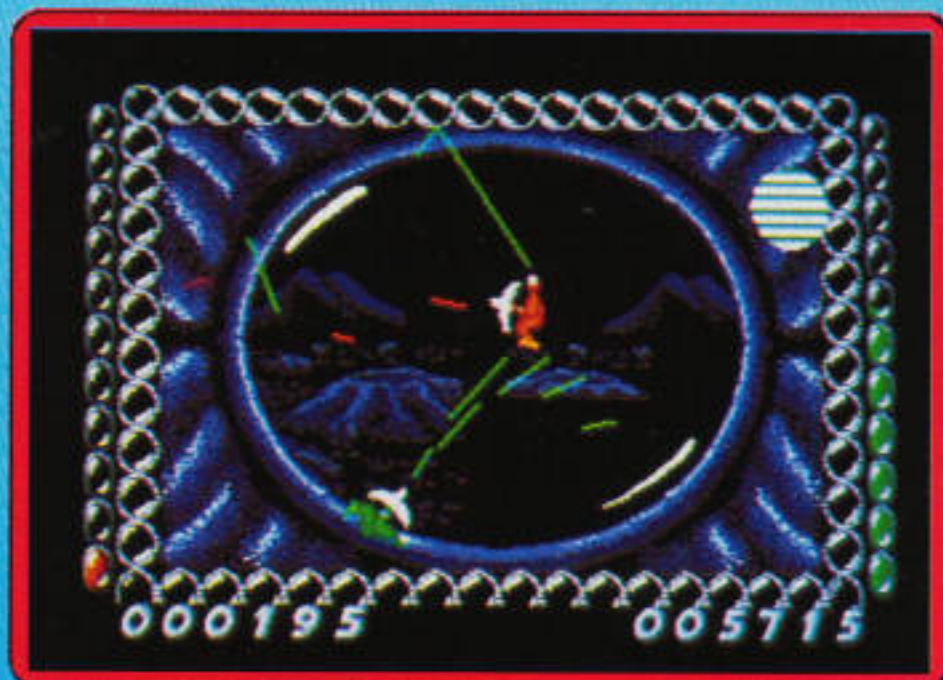
La version Amiga est de qualité équivalente à celle du ST. Les bruitages sont cependant de meilleure qualité (est-ce vraiment étonnant ?). Un bon jeu.

Eric Caberia

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

Albedo

Amiga, disquette Myriad



Ce programme propose dix épreuves en solitaire et quatre compétitions qui doivent être jouées à deux. Quatre de ces épreuves sont disponibles immédiatement et vous devez y réaliser de bons scores pour accéder aux autres. Hélas, celles-ci ne sont guère variées et n'offrent, en fait, que des variations sur un même thème. Armé d'un fusil laser orientable, vous évoluez dans des salles en état d'apesanteur pour y détruire des cellules contaminées par un puissant virus. En fait, à part le maniement original du fusil, il s'agit d'un shoot-them-up assez banal et peu excitant dans lequel il faut tirer à tout va. Les épreuves sportives pour deux

joueurs sont mieux réussies, avec notamment celle du photo-palet qui est assez amusante.

Albedo est la création de Myriad, un nouvel éditeur français. Un grand soin a été apporté à la réalisation de la bande sonore. Le graphisme est assez simple. On a toujours envie de soutenir un nouveau venu, surtout quand il présente un jeu original et ambitieux. Néanmoins, il faut bien reconnaître que ce programme n'est pas totalement convaincant : on a du mal à se laisser prendre par une action très répétitive. Il s'agit certainement d'un défaut de jeunesse et on attend avec intérêt les prochaines réalisations de Myriad. Alain Huyghues-Lacour

Type action
Intérêt 11
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix C

Tracker

Amiga, disquette Rainbird

Affrontez votre ordinateur dans un combat sans merci pour le contrôle des réseaux de communication d'une planète. Vous disposez de huit vaisseaux pour déjouer les défenses de l'ordinateur.

Dans ce jeu de stratégie de haut niveau vous devez faire preuve de discernement et de méthode pour contrer les manœuvres de votre adversaire, dès qu'il « comprend » le sens de votre attaque.

L'adaptation de ce logiciel (voir Tilt n° 40, page 41, n° 50, page 37) sur Amiga déçoit beaucoup. Il s'agit d'un simple transcodage de la version ST !

Les graphismes sont en dessous de la capacité de la machine ainsi que le bruitage



mais malgré ce défaut le jeu reste cependant fort intéressant.

Dany Boolauck

Type action/stratégie
Intérêt 17
Graphisme ★★★
Animation ★★★
Bruitage ★★★
Prix C

36-15
TILT
du 15 décembre 88
au 15 janvier 89
gagnez un PC

S.O.S Nintendo

Comme convenu, voici la suite de nos conseils pour les aventuriers qui se sont lancés dans cette extraordinaire quête. Nous y reviendrons par la suite, mais

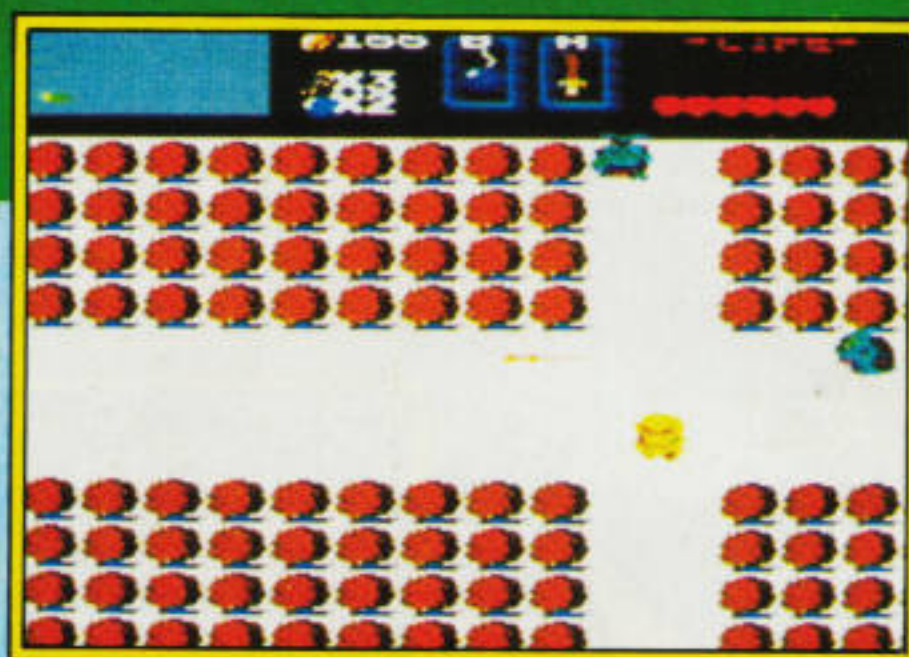
nous ne pourrions jamais tout vous dire car cette aventure est tellement riche qu'il faudrait y consacrer un numéro entier de Tilt pour en faire le tour.



La légende de Zelda

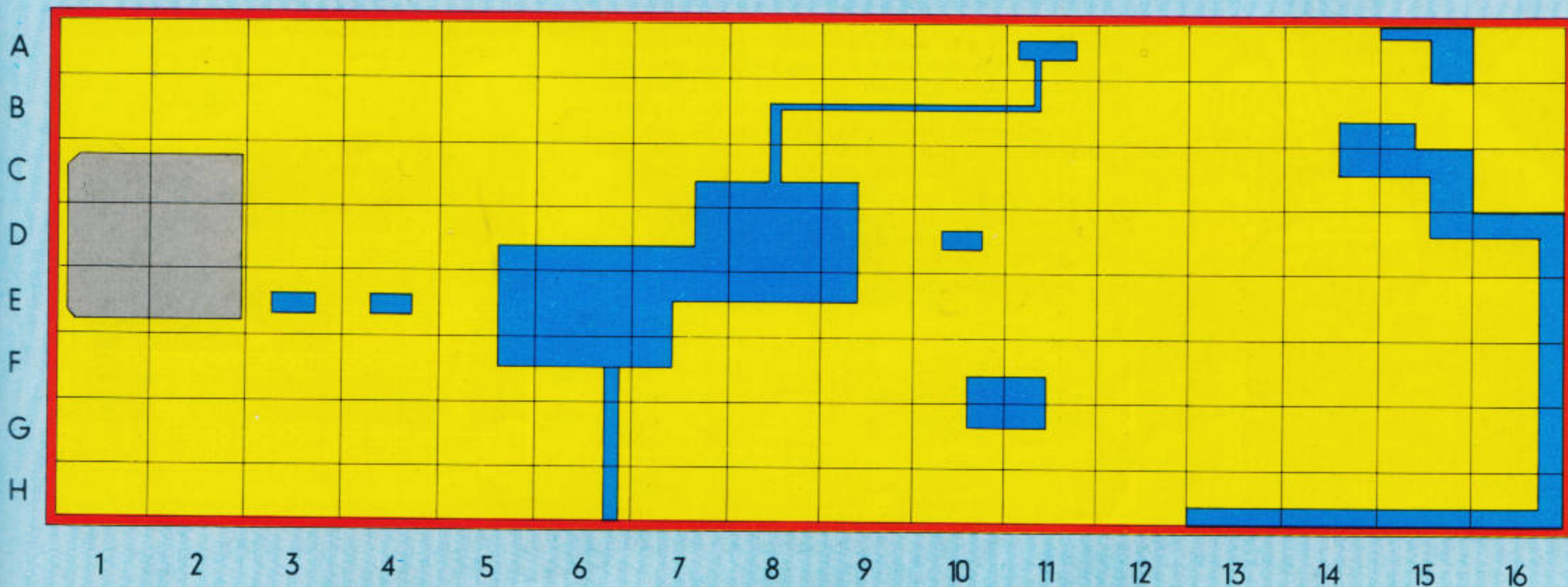


Vous aurez toutes les peines du monde à trouver votre chemin dans certaines régions, comme les bois perdus (G2).



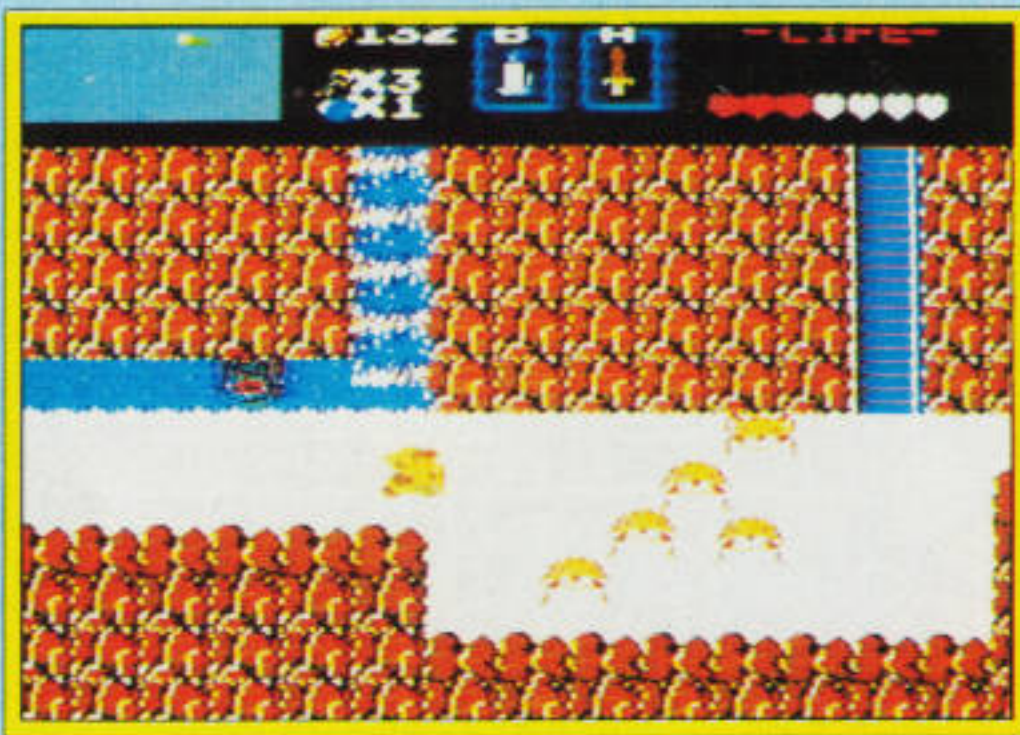
La vieille femme qui se trouve dans la caverne (H1), vous donnera la solution moyennant finances, à vous de fixer le prix.

Le monde d'Hyrule est immense, puisqu'il occupe 128 écrans, sans même parler des mondes souterrains. Aussi voici un plan qui vous permettra de localiser facilement les écrans dont nous allons vous parler. Les cases sont numérotées de 1 à 16 horizontalement, et de A à H verticalement. A titre d'exemple, l'écran où commence le jeu correspond à H8.

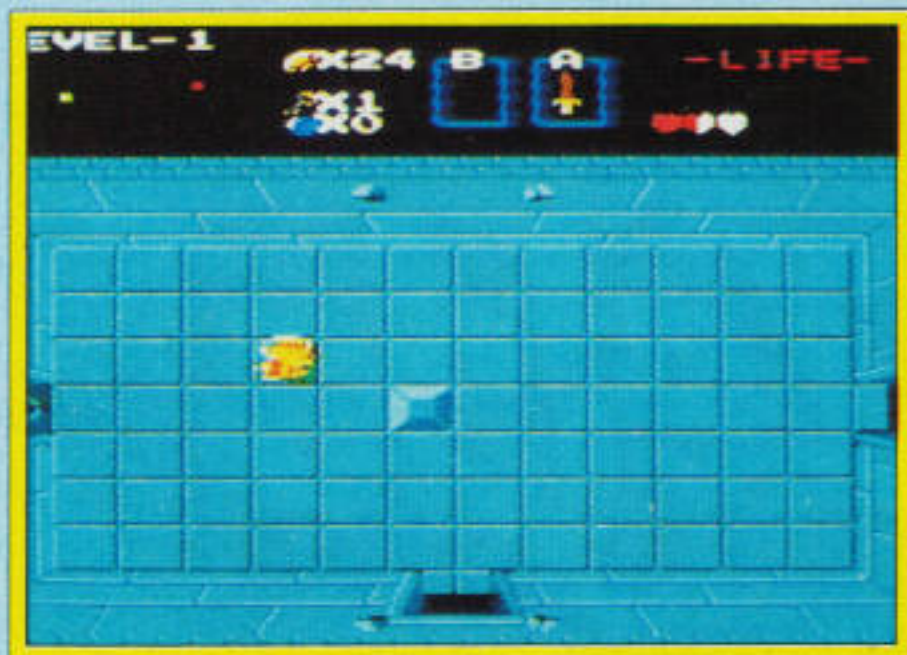


S.O.S Nintendo

La légende de Zelda



Vous rencontrerez le même problème dans les ruines (B12) qui mènent à l'entrée du monde souterrain n° 5. la vieille femme qui détient la solution de cette énigme vit dans l'écran B11, cherchez-la.

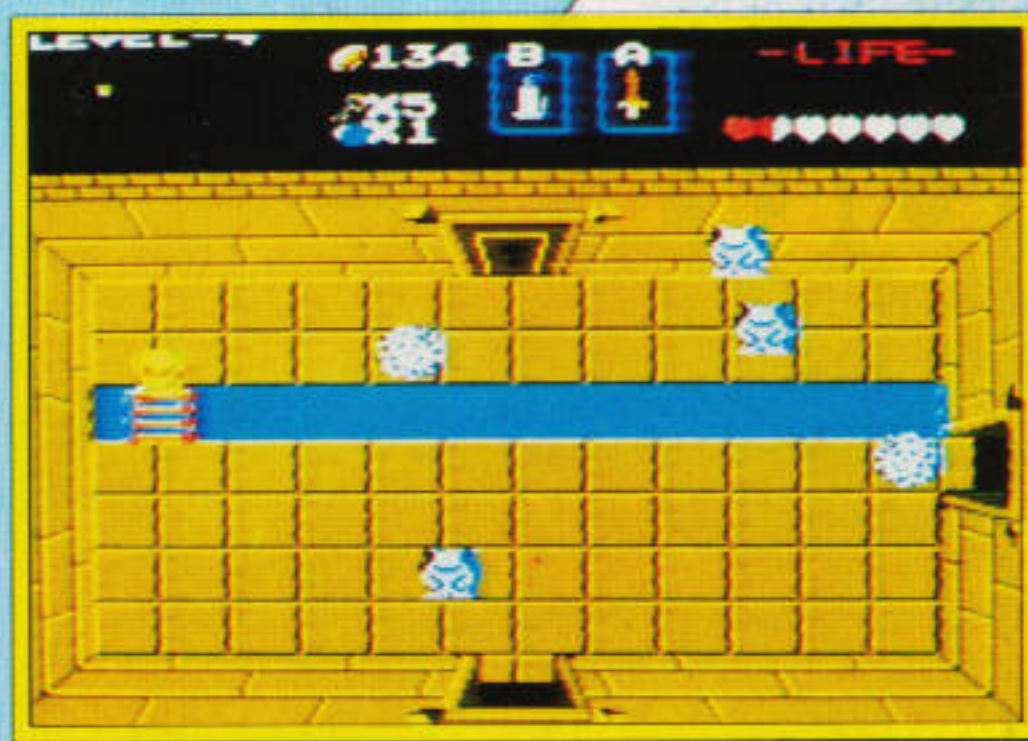


Dans les mondes souterrains se trouvent des hommes qui vous donneront de sages conseils. Ainsi, dans le premier monde, un vieillard vous indiquera où se trouve le morceau de triforce. Mais la porte de la pièce secrète où il vous attend ne s'ouvre pas avec une clé, pour y parvenir il faut déplacer la pierre qui se trouve au milieu de la salle.



Une fois que vous connaissez l'emplacement de la triforce, vous pouvez vous en emparer après avoir affronté le monstre qui la garde et ressortir ensuite. Mais attention, il faut absolument explorer chaque recoin des mondes souterrains à la recherche des nombreuses salles qui s'y trouvent. Dans celui-ci, il y en a une en haut à gauche. Pour libérer le passage, il faut déplacer la pierre, à gauche de l'entrée. Vous y découvrirez l'arc qui vous sera très utile par la suite.





Le monde souterrain n° 4 renferme des salles dans lesquelles des fosses vous barrent le chemin. Vous ne pourrez les franchir que si vous êtes en possession de l'échelle.

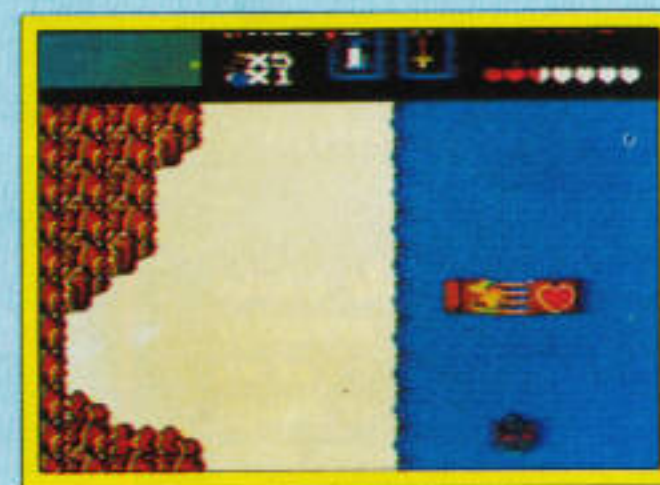
Vous utiliserez fréquemment cette échelle par la suite. Par exemple, elle vous permet de vous procurer le cœur qui se trouve dans la mer (F16).



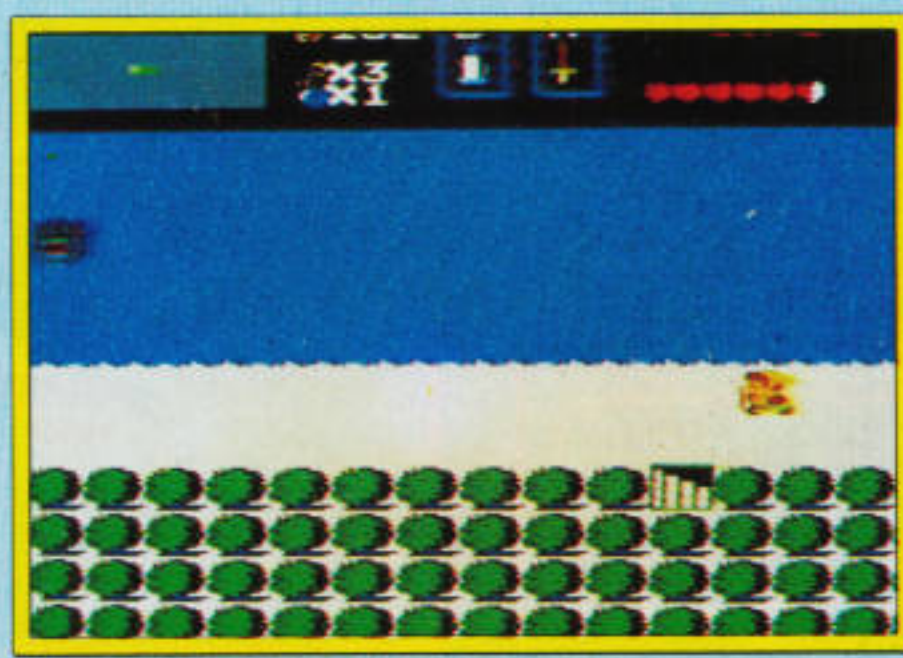
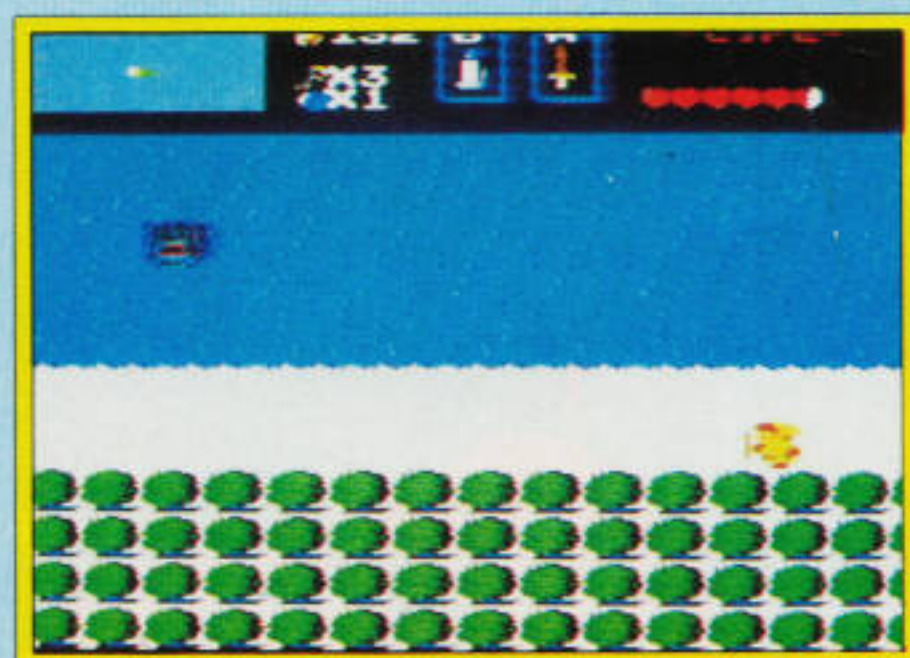
L'échelle se trouve dans une salle secrète qui s'ouvre lorsque vous déplacez une pierre.



D'autres objets indispensables, comme une bougie, devront être achetés dans les cavernes des marchands.



à suivre...



A partir du monde souterrain n° 4, vous devrez traverser des salles obscures. Vous ne pourrez les éclairer que si vous êtes en possession de la bougie.

Vous pourrez utiliser cette bougie pour mettre le feu à des arbres. Certains d'entre eux laisseront alors apparaître des escaliers qui mènent à des passages secrets ou à des salles renfermant de précieux trésors. Vous en trouverez dans l'écran E8, mais il y en a beaucoup d'autres, à vous de les découvrir.





S.O.S Nintendo

PUNCH-OUT!!



Sous le feu des projecteurs vont se dérouler d'extraordinaires combats de boxe.

Le mois prochain, vous retrouverez Mike Tyson dans Punch-out !, sur Nintendo.

Tout le monde connaît l'invincible Mike Tyson, le champion du monde des poids lourds. Il vous révèle ses secrets dans ce super jeu Nintendo. Il ne s'agit pas d'un jeu de combat comme les autres, dans lequel il suffit de frapper à tout va pour vaincre. Dans Punch-out, il faut faire preuve de stratégie et de précision pour l'emporter sur ses adversaires. Chacun de vos adversaires emploie une technique différente en fonction de laquelle vous devez modifier votre stratégie. Mais ils ont tous une faiblesse, à vous de la découvrir.

La faiblesse de Glass Joe, votre premier adversaire, c'est sa mâchoire qui est assez fragile. Si vous êtes rapide, vous pourrez le mettre K.O. dans la première reprise. Pour cela il faut le frapper au visage et si vous parvenez à l'envoyer à terre en moins d'une minute, vous avez toutes vos chances. Dès qu'il se relève, cueillez-le d'un uppercut foudroyant et cette fois il devrait tomber pour le compte. Un superbe K.O. qui demande rapidité et précision.



Von Kaiser, votre second adversaire, est bien plus redoutable. Ses coups sont très puissants et, même si vous les bloquez, vous les sentirez passer. Il faut absolument esquiver ses coups, puis le frapper très vite au visage. S'il est sonné pour un instant, c'est l'occasion de placer un uppercut. Mais si vous n'êtes pas assez rapide, vous laisserez passer votre chance et il ne vous fera pas de cadeau.

à suivre...

Quand l'arcade dépasse les bornes

C'est un scandale ! Imaginez : Alain Huyghues-Lacour a pu jouer gratuitement à tous les meilleurs jeux d'arcade disponibles en France. Privilège exorbitant du journaliste de *Tilt*. Résultat, il est complètement intox et se met à pleurer quand il voit les graphismes de son *Amiga*. Un comble...

Les jeux d'arcade font souvent rêver, tellement ils sont beaux. Mais ils sont moins pratiques d'accès que les jeux sur micro : on ne les trouve que dans les cafés et les salles spécialisées. Pas à la maison. Et pour cause : ils contiennent des cartes avec trois microprocesseurs 68 000 et ils utilisent au moins 16 mégas de mémoire. C'est impressionnant, sans parler du prix. On réalise alors les difficultés que rencontrent les programmeurs lorsqu'ils doivent faire une conversion sur nos micros qui contiennent entre un demi et un méga de mémoire avec un seul microprocesseur. Jusque là, ils ne s'en tirent pas trop mal. Pour revenir aux jeux d'arcade, depuis le succès de *Gauntlet*, ils ne cessent d'évoluer dans le sens de la convivialité. Avant, on jouait seul dans son coin. Aujourd'hui, on voit arriver de plus en plus de programmes qui se pratiquent à deux, à trois, voire à quatre. La plupart des jeux que nous présentons ici sont dans ce cas. C'est une évolution très positive : on a encore plus de plaisir à jouer à deux en s'épaulant, tout en essayant de faire mieux que l'autre.

Last Duel, nouveau jeu d'arcade de Capcom, est un shoot-them-up à scrolling vertical très réussi. L'action est frénétique, les décors magnifiques. Des teintes sombres avec de belles nuances de couleur donnent une atmosphère envoûtante au combat. Un ou deux joueurs peuvent livrer un combat acharné contre les délirants Aliens qui peuplent les nombreux niveaux de cet univers. Dans le premier niveau, assez classique, vous affrontez toutes sortes d'Aliens en détruisant au passage des protubérances disposées à intervalles réguliers sur les parois du tunnel. Plus loin, le passage est bloqué. Vous devez vous frayer un chemin en ouvrant une brèche dans l'obstacle par quelques tirs bien placés. Le moment le plus spectaculaire est celui où vous volez au milieu de boules indestructibles entre lesquelles circulent des vers, ce qui n'est

pas sans rappeler la scène du cœur dans *R-Type*. Lorsque vous les abattez, certains Aliens laissent apparaître des pastilles qui vous permettent de vous procurer des équipements supplémentaires particulièrement efficaces. A la fin du premier niveau, un monstre volant vous attaque alors que le décor est traversé par des éclairs du meilleur effet.

Après un début assez classique, *Last Duel* devient bien plus original dans le second niveau. Aux commandes d'une voiture du futur, lourdement armée, vous circulez sur une route suspendue dans l'espace, bordée de blockhaus et de tourelles de tir. Lorsque vous perdez une vie, vous retrouvez votre vaisseau. Vous passez ainsi de l'un à l'autre tout au long de ce parcours. Si vous jouez à deux, l'un contrôle la voiture, l'autre le vaisseau et vous changez à chaque perte de vie. Il faut alors bien se répartir les tâches car la voiture ne peut atteindre que les cibles au sol et le vaisseau doit se charger de celles qui sont situées en hauteur. La voiture est vulnérable aux attaques des véhicules ennemis et aux tirs des tourelles. Sans un solide appui aérien, il est difficile de tenir le coup. De plus, elle doit sauter pour éviter les trappes situées sur la chaussée et suivre rapidement les fréquents changements de direction de la route, sous peine de tomber dans le vide. Au bout du chemin, vous arrivez en face de trappes d'où sortent d'énormes monstres qui tirent de puissants rayons dévastateurs dans votre direction.

Last Duel est un programme passionnant, qui gagne beaucoup à être joué à deux. On prend alors un grand plaisir à se protéger mutuellement et à se répartir les armements supplémentaires. Seuls les très bons joueurs survivront longtemps en solitaire. (Capcom.) Bien qu'il porte le même nom qu'un jeu de tir sorti ré-

Amiga, **P.O.W.** n'a rien à voir avec ce dernier. Vous tenez le rôle d'un redoutable mercenaire retenu prisonnier dans un camp militaire quelque part en Amérique du Sud. Au début de la partie, vous faites sauter la lourde porte de votre cellule avec un explosif que vous avez réussi à dissimuler à vos geôliers. L'aventure commence. Vous voilà dehors, mais vous n'êtes pas sorti d'affaire pour autant. Pour vous évader, il faut quitter le camp et des soldats ennemis tentent de vous en empêcher. Dès que vous arrivez dans le couloir, quatre soldats essaient de vous barrer le chemin. Un coup de pied bien placé et l'un d'eux vole dans les airs de manière spectaculaire. Vous affrontez les autres en vous servant de vos poings comme de vos pieds, en évitant surtout de vous laisser encercler par vos adversaires. Vous vous débarrassez d'eux au plus vite et vous sortez du baraquement pour tomber sur un autre groupe de soldats qui vous attaquent aussitôt. L'un d'eux porte un fusil mitrailleur. Vous l'assommez, l'arme tombe par terre et vous la ramassez immédiatement tandis que d'autres soldats arrivent sur vous. Vous vous débarrassez de vos agresseurs en quelques rafales et vous reprenez votre progression en tirant sur tout ce qui bouge. Mais le chargeur est bientôt vide et vous devez à nouveau combattre à mains nues alors que certains de vos ennemis sont armés de couteaux. ►







Legend of Makaj



P.O.W.



P. 47



Enchaînant les combats vous continuez de progresser en ramassant au passage des armes fort efficaces mais dont l'usage est limité dans le temps. Quand vous atteignez la fin de ce premier niveau, vous grimpez à une échelle et vous arrivez à un chemin de ronde. Là, le combat reprend contre des soldats encore plus nombreux et surtout beaucoup mieux armés. Il devient d'autant plus difficile de survivre que des ennemis balancent des grenades dans votre direction et qu'il est très difficile de les éviter tout en combattant vos adversaires les plus proches. Ensuite un hélicoptère descend du ciel et dépose des soldats d'élite qui vous attaquent brutalement. Les combats se succèdent sans un temps mort et il vous faudra déployer beaucoup d'énergie pour tenir le coup. *P.O.W.* est un bon programme de combat, rapide et violent. On ne peut lui reprocher qu'un certain manque d'originalité. En effet, il s'agit d'un remake de *Double Dragon*. Les rues de la ville sont remplacées par un décor militaire et les soldats ont pris la place des loubards. A part cela, on retrouve tous les ingrédients de ce succès d'arcade : les combats contre plusieurs adversaires qui tentent de vous encercler, les armes que l'on peut ramasser et utiliser momentanément. Comme *Double Dragon*, *P.O.W.* peut être joué à deux simultanément, ce qui rend les choses moins difficiles. C'est un programme efficace qui aurait pu remporter un grand succès s'il n'arrivait pas si longtemps après son célèbre prédécesseur. (S.N.K.)

P. 47 est un shoot-them-up à scrolling horizontal dont l'action se situe pendant la dernière guerre mondiale. Vous contrôlez un chasseur bombardier lors d'un raid sur les territoires occupés par l'ennemi. Vous disposez de mitrailleuses pour combattre les escadrilles de chasseurs qui vous attaquent de front et vous devez également prendre garde aux défenses au sol. Toutes sortes de véhicules blindés, ainsi que des canons de D.C.A. vous canardent, vous obligeant très souvent à voler dangereusement en rase-mottes pour les éliminer. Plus tard, un long train blindé apparaît. Il tire sur vous avec ses nombreux canons que vous devez noyer sous un déluge de bombes pour les faire taire. L'action est frénétique, tout va

très vite. Vous ne pouvez survivre que grâce à l'extraordinaire maniabilité de votre appareil. Une fois ce premier niveau terminé vous prenez de l'altitude pour continuer le combat au-dessus des nuages. La qualité du scrolling en parallaxe et la beauté des couleurs font de ce second niveau un véritable régal pour l'œil. Mais attention, ne vous laissez pas distraire par le spectacle car le moindre instant d'inattention vous est fatal. En effet, l'action devient beaucoup plus difficile, les avions ennemis sont très nombreux et encore plus rapides que précédemment. Après que vous ayez détruit quelques vagues, des rangées de missiles arrivent en dessous de vous et l'enfer se déchaîne. Il vous faudra des réflexes d'enfer pour vous tirer d'affaire. Accrochez-vous, cela en vaut la peine. D'autres combats très variés vous attendent ensuite. *P. 47* est un shoot-them-up assez classique, mais qui séduit par sa superbe réalisation et par une action passionnante. Il peut être joué à deux simultanément, ce qui est très amusant. (Jaleco.)

Legend of Makaj fait partie d'une catégorie très rare dans les salles d'arcade : celle des jeux d'arcade/aventure. Le jeu fait suite à *Black Dragon*, un autre programme qui n'avait pas eu beaucoup de succès lors de sa sortie. Il est vrai que ce sont les amateurs de shoot-them-up qui jouent dans les salles d'arcade ou dans les cafés, et rarement des fans de jeux d'aventure. Dans le premier niveau, la jeune princesse explore une forêt à la recherche de toutes sortes d'objets indispensables à la réussite de sa quête. Elle ramasse des clefs et ouvre les coffres disposés dans les branches des arbres. Mais si l'aventure tient un grand rôle dans *Legend of Makaj*, l'action n'a pas été négligée pour autant. Armée d'une longue épée, la princesse doit combattre toutes sortes d'adversaires : des créatures reptiliennes, des trolls et des morts-vivants décapités qui tiennent leur tête sous leur bras. Brr... Elle peut également détruire ses adversaires à distance en lançant des poignards.

Chaque fois qu'elle abat un ennemi, la princesse gagne de l'argent et lorsqu'elle dispose d'une somme suffisante elle doit sauter sur un arbre où se trouve une porte. Une fois à l'intérieur, elle peut acheter des armes plus puissantes ou d'autres objets. Le graphisme est agréable mais bien moins impressionnant que celui de la plupart des autres jeux d'arcade. Malgré cela on est vite conquis par cette aventure qui ne manque pas de charme.

Fighting Soccer est un excellent programme de football qui offre la particularité de permettre à quatre joueurs de jouer simultanément.

Il se présente comme une machine double avec

et deux rangées de boutons en face de chacun d'eux. Toutes les combinaisons de jeu sont possibles : contre l'ordinateur, seul ou à deux, un contre un ou deux contre deux. Le match proprement dit est très bien rendu, le terrain est vu de dessus et défile en un scrolling irréprochable.

Le joueur que vous contrôlez est indiqué par une flèche de couleur, ce qui offre l'avantage d'éviter tout risque d'erreur lors d'un changement. Les équipes sont complètes, ce qui fait qu'il y a toujours de nombreux joueurs sur l'écran. La grande clarté du graphisme facilite les choses. On retrouve toute l'excitation d'un vrai match grâce à une animation très rapide des joueurs. Les commandes sont également d'une grande précision. Après une courte période d'adaptation, on peut vraiment construire son jeu et en tirer beaucoup de plaisir. C'est un magnifique programme qui séduira tous les amateurs de football. Son point fort repose sur une grande convivialité et l'on peut vraiment s'éclater en jouant à quatre. Un grand foot comme on rêve d'en avoir un sur son micro, surtout les possesseurs de 16 bits qui ne sont pas gâtés en ce domaine. (S.N.K.)

Dans ce dossier, il nous a paru intéressant de parler de plusieurs grands jeux d'arcade plus anciens, mais dont les conversions arrivent ces jours-ci sur nos micros et consoles. Nous avons ainsi voulu savoir si ces nouvelles versions sont fidèles à l'esprit des jeux originaux et découvrir si on retrouvait le même plaisir de jeu. **R-Type**, le célèbre shoot-them-up de Sega, a remporté un grand succès dans les salles d'arcade cette année. C'est un programme passionnant qui se devait d'être adapté. Activision sort une version sur tous les principaux formats et Sega l'adapte sur la console (voir la rubrique Hits de ce numéro). Mais cela ne s'arrêtera certainement pas là, car différents shoot-them-up influencés par *R-Type* sont déjà annoncés. La particularité de *R-Type* repose sur deux éléments : les équipements supplémentaires et les monstres à abattre. **Nemesis**, un autre grand jeu d'arcade, avait introduit l'armement évolutif et depuis on ne voit plus de shoot-them-up qui n'utilise ce procédé. *R-Type* représente la seconde génération de ce type de programme car les équipements disponibles sont plus nombreux et plus spectaculaires. Tout d'abord, il y a le module qui se fixe sur le vaisseau et qui arrête alors les tirs ennemis, mais que l'on peut également envoyer en éclaireur. Dans ce cas, il facilite beaucoup votre progression, d'autant plus qu'il bénéficie également des puissants systèmes de tir que vous vous procurez. Les armes disponibles sont aussi efficaces que spectaculaires.

On appréciera tout particulièrement les tirs qui rebondissent sur les parois, faisant un véritable carnage chez les Aliens.



DOSSIER

Quant aux monstres, ils sont absolument magnifiques et jamais encore on n'avait vu d'aussi grôss sprites sur nos écrans. Pour ne citer que ceux du début, il y a l'énorme monstre qui vous attend à la fin du premier niveau et qui vous tire dessus tout en essayant de vous balayer d'un coup de queue. Ensuite il y a le cœur, avec un grand serpent qui en jaillit. Et le gigantesque vaisseau amiral ennemi qui occupe presque tout l'espace disponible, ne vous laissant

dement et les utiliser contre eux pendant un certain temps. Vous ramassez également différents objets pour ensuite les lancer à la tête de vos agresseurs : une caisse, un baril et même une lourde pierre. Pour combattre, vous disposez d'une bonne variété de coups différents dont le plus efficace est le coup de pied au visage. Plus tard certains ennemis vous lancent des couteaux ou des cartouches de dynamite qu'il faut absolument éviter si vous voulez

matique rapide qui est particulièrement efficace. Malheureusement l'utilisation de ces armes est limitée dans le temps. L'action est frénétique, les escadrilles ennemies ne vous laissent pas un instant de répit et surgissent à toute allure dans toutes les directions. Les bombardiers géants sont encore plus redoutables car ils occupent la plus grande partie de l'écran en lâchant des chapelets de bombes derrière eux. Pour les détruire rapidement il est souhaitable de disposer du tir automatique. Lorsque vous terminez un secteur vous passez à un tableau de bonus dans lequel on attaque les destroyers ennemis qui font feu de tous leurs canons. Les conversions sur micro sont très proches du jeu original, les graphismes sont agréables, mais les sprites sont trop petits ce qui gâche un peu le plaisir. (Capcom.) Paradoxalement les versions 8 bits sont mieux réussies que celle sur ST. Tout d'abord on retrouve l'une des principales qualités du programme original, c'est-à-dire la possibilité de jouer à deux simultanément. On ne sait pour quelle raison cela n'est pas possible sur la version ST. Compte tenu des possibilités de chaque machine, les versions 8 bits, et particulièrement celle sur CPC, sont plus soignées graphiquement.

Assault est un nouveau jeu d'arcade signé Atari. C'est un shoot-them-up original qui devrait remporter un grand succès dans les salles d'arcade cette année. Aux commandes d'un char d'assaut du futur vous partez affronter des armées d'Aliens afin de libérer les planètes qu'elles occupent. La principale originalité de ce programme repose sur le mode de contrôle de votre véhicule. La machine est équipée de deux manches pourvus de boutons de tir, qui correspondent aux chenilles de votre char. Ces deux manettes offrent un grand choix de manœuvres : comme dans la réalité on les pousse vers l'avant pour avancer, on pousse l'une en tirant sur l'autre pour que le char tourne sur lui-même. Mais un char du futur se doit d'offrir d'autres possibilités, aussi on peut également le faire se déplacer sur le côté en le faisant basculer sur lui-même, ce qui est parfois bien utile pour esquiver les tirs ennemis au dernier moment. Au premier abord ▶



Fighting Soccer : quatre joueurs en simultané et un scrolling irrécusable.

que très peu de marge de manœuvre pour le combattre. De plus il est très long et avance lentement, vous n'aurez pas trop de tous vos équipements supplémentaires pour en venir à bout. Un chef-d'œuvre. La version Sega est particulièrement réussie. On y retrouve tous les éléments du jeu original et l'action est tout aussi passionnante. Cela n'est pas vraiment une surprise car Sega soigne toujours spécialement les conversions de ses propres jeux d'arcade. La version ST est presque terminée, nous avons pu jouer le premier niveau lors d'une présentation au PC Show de Londres. Elle semble très réussie également et devrait être fidèle au programme original à l'exception du mode de contrôle qui ne pourra se faire qu'en utilisant un seul bouton de tir.

Double Dragon a été le jeu de combat le plus populaire dans les salles d'arcade cette année. Selon un thème bien connu vous devez libérer votre fiancée qui a été enlevée par un gang.

Il faut livrer de nombreux combats de rue et, comme dans *Renegade*, affronter plusieurs adversaires à la fois en évitant de se laisser encercler.

La nouveauté de ce programme, outre le fait que l'on peut jouer à deux, c'est la possibilité d'utiliser des armes et des projectiles divers. Certains de vos adversaires sont armés d'une chaîne ou d'une batte de baseball qu'ils laissent échapper lorsque vous les faites tomber d'un coup de pied bien placé. Vous pouvez alors vous en saisir rapi-

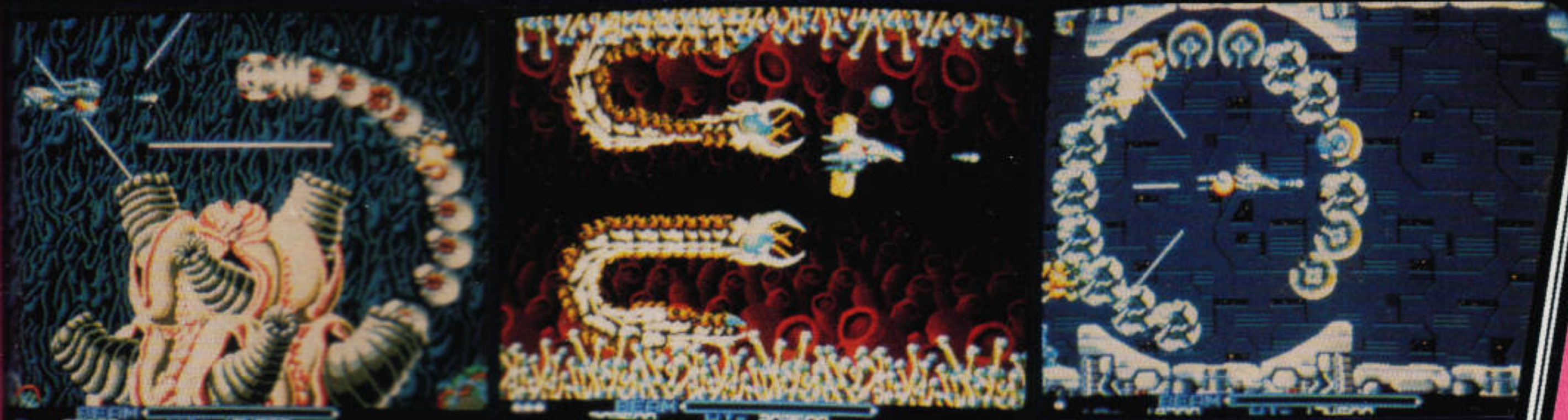
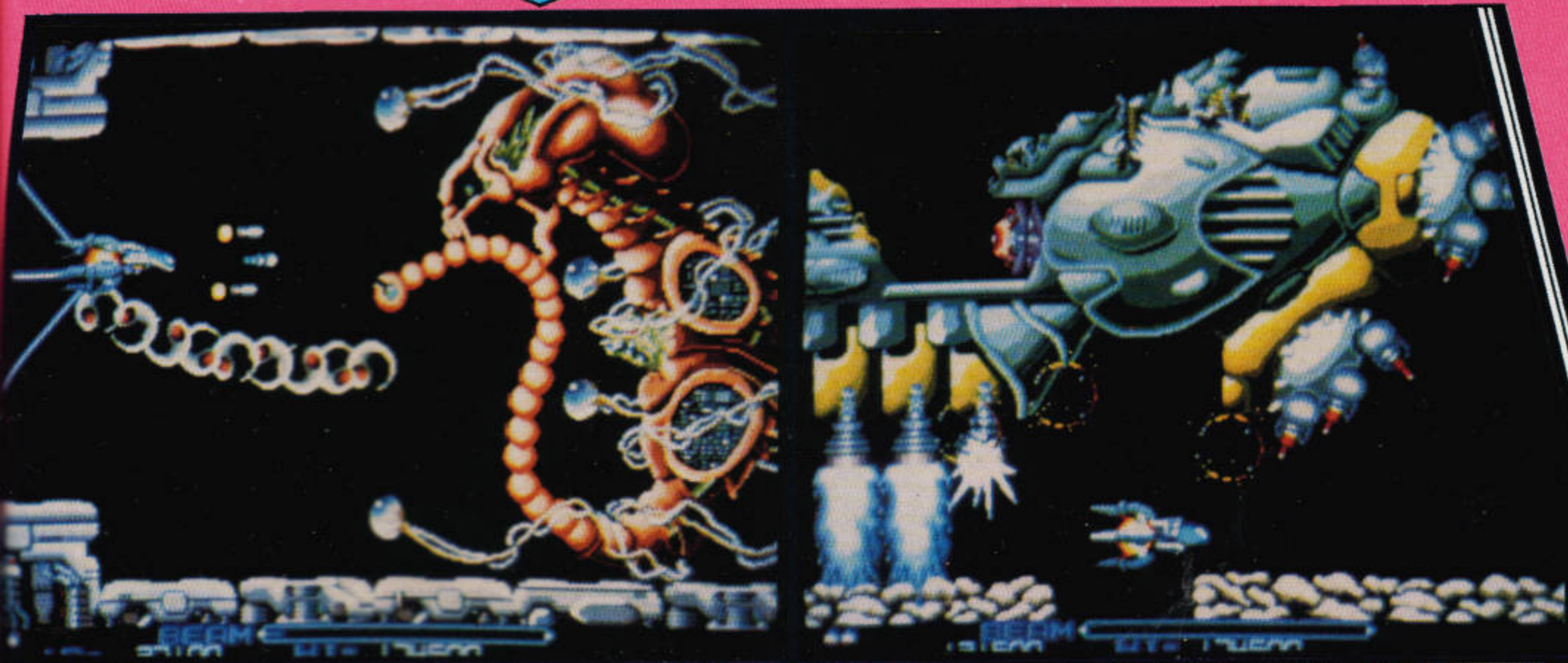
rester en vie. Vous devez parfois combattre de puissants lutteurs qui vous donneront bien du fil à retordre, à moins que vous ne soyez en possession d'une arme à ce moment-là. Nous n'avons pas encore pu essayer la conversion d'Ocean sur ST mais la version pour la console Sega est terminée. Elle est très fidèle au jeu original et on retrouve toutes les qualités qui ont fait le succès de ce grand jeu d'arcade. (Taito.) Cette version est d'autant plus proche de l'arcade que la présence de deux boutons de tir sur la manette Sega permet un mode de contrôle similaire. Cette version est réussie graphiquement, mais on peut regretter de fréquents clignotements de sprites, assez désagréables.

1943 est un agréable shoot-them-up mais il faut bien reconnaître que c'est loin d'être le meilleur programme de Capcom. Il s'agit en fait d'un remake de 1942, la seule différence, c'est que, entre 42 et 43, on a inventé l'armement évolutif. En effet, le principe du jeu est le même.

Lors de la guerre du Pacifique, vous affrontez des escadrilles ennemies ainsi que des bombardiers géants au-dessus de la mer qui défile en scrolling vertical.

Mais cette fois, vous ramassez au passage des icônes qui vous procurent divers équipements spectaculaires : tirs puissants ou en faisceau et surtout un tir auto-

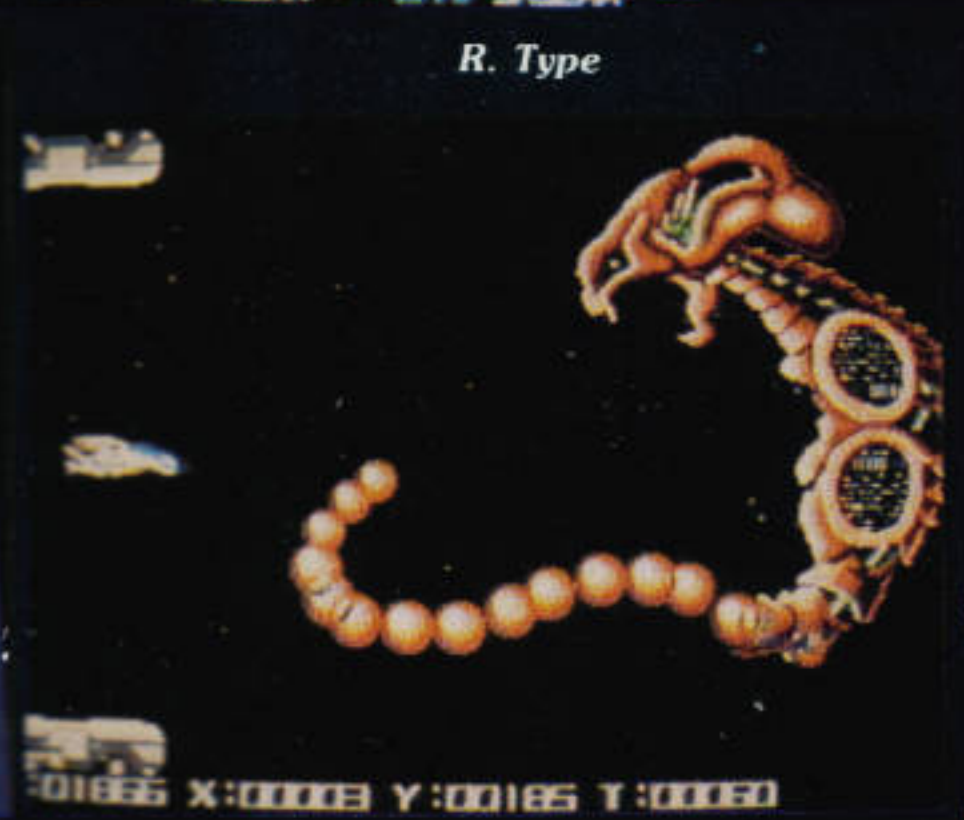




R. Type



1943



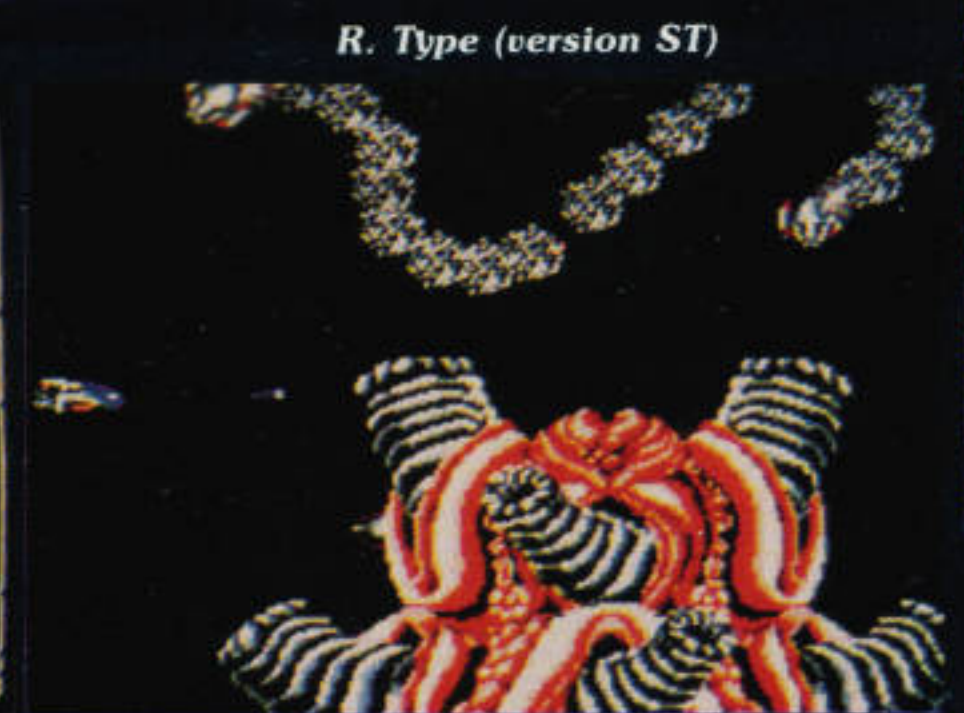
R. Type (version ST)



Double Dragon



1943 (version ST)



R. Type (version Sega)



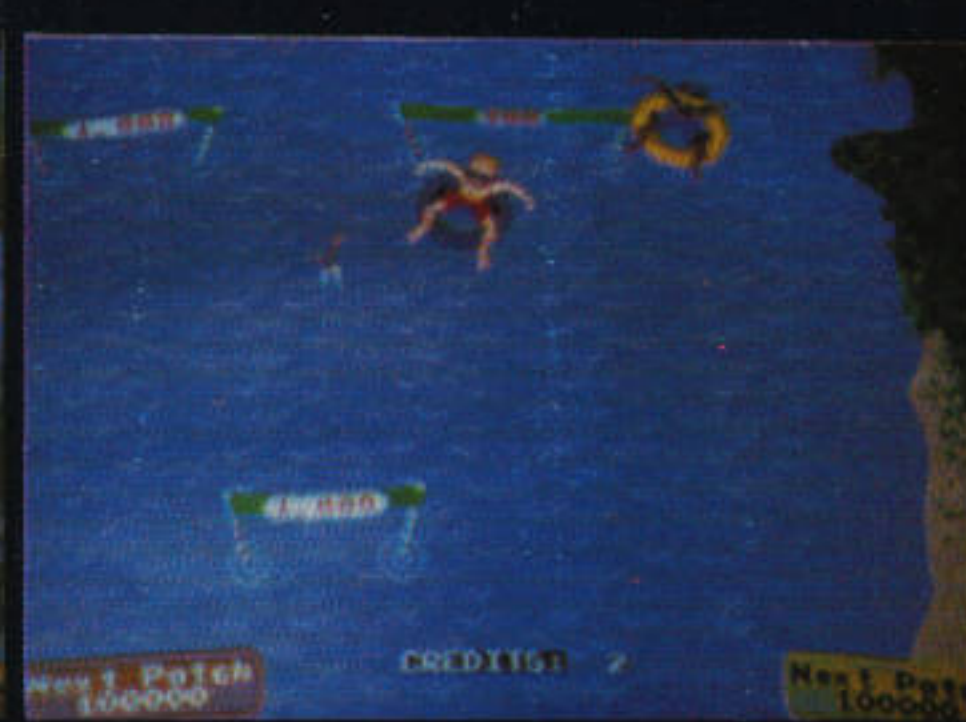
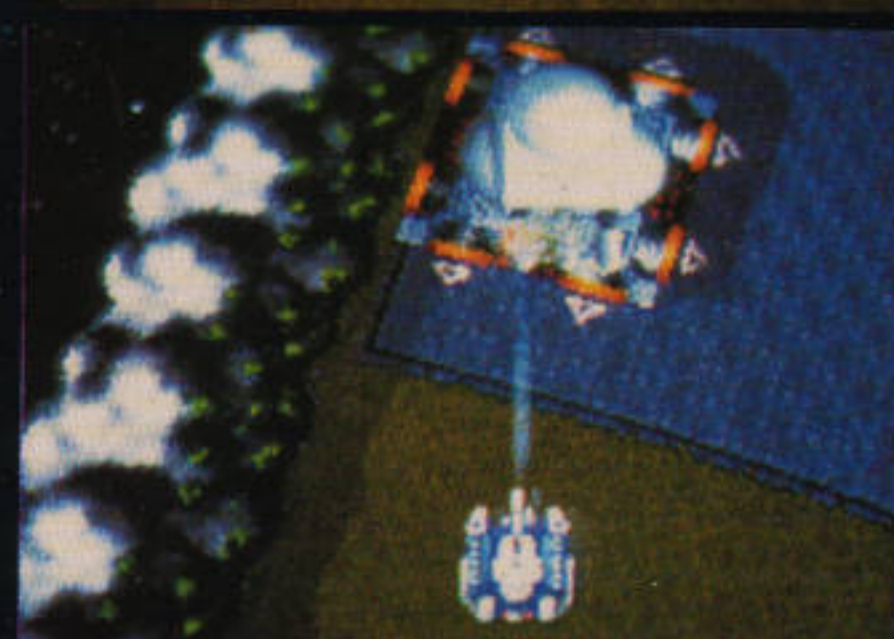
Double Dragon (version ST)



Final Lap



Assault



Toobin'

ce mode de contrôle des plus inhabituels est déconcertant et le char semble prendre un malin plaisir à exécuter des manœuvres totalement différentes de celles que l'on désire. Mais avant la fin de la première partie on s'y habitue et tout rentre dans l'ordre. Le véhicule répond alors à la moindre commande avec rapidité et précision. C'est un mode de contrôle qui offre un grand confort d'utilisation et on a vraiment l'impression de diriger physiquement le tank. L'effet produit lorsque le char tourne sur lui-même est spectaculaire, il garde sa position sur l'écran et c'est le paysage qui bascule autour de lui. Le décor scrolle rapidement, d'une manière fluide, ce qui est très impressionnant. Lors des premières parties on ressent une forte impression de vertige, c'est à vous donner le mal de mer. Mais on se remet bien vite et on repart au combat. On peut avancer dans toutes les directions et une flèche apparaît sur l'écran pour vous guider vers l'ennemi le plus proche. Vous affrontez de nombreux tanks et vous devez également détruire des canons qui vous arrosent d'un feu nourri. De temps à autre on rencontre une large sphère disposée sur le sol, on se place au centre et le char se retrouve projeté dans les airs. Là encore, l'effet obtenu est spectaculaire à souhait. Le paysage descend et la vue devient plus large, un peu comme dans *Thunder Blade*. Tandis que le char s'élève dans les airs il peut tourner sur lui-même en tirant dans toutes les directions. On peut effectuer ce mouvement à trois reprises, ce qui permet de nettoyer les alentours. Une fois tous vos adversaires anéantis, il ne vous reste plus qu'à attaquer le quartier général ennemi, défendu par deux énormes tourelles de tir. Vous les détruisez avant de passer au niveau suivant. *Assault* est un grand jeu d'arcade, original et riche en sensations fortes. Peut-être sera-t-il un jour adapté sur micro, mais il risque de perdre beaucoup de ce qui fait son charme, c'est-à-dire le mode de contrôle à deux manettes. (Atari/Namco.)

Twin Eagle est un shoot-them-up à scrolling horizontal, classique mais efficace. Aux commandes d'un hélicoptère de combat lourdement armé vous survolez les lignes ennemies pour faire le plus de dégâts possible. Le but du jeu est simple : il faut tirer sur tout ce qui bouge... et même sur ce qui

ne bouge pas. Avec vos canons vous détruisez indifféremment soldats, tanks, canons et hélicoptères. A intervalles réguliers un avion traverse l'écran en larguant dans son sillage un ballon ou un dirigeable miniature. Si vous ramassez le premier vous obtenez un double tir et le second augmentera le calibre de vos projectiles. De plus, vous disposez de quelques missiles très puissants qui déclenchent une série d'explosions devant votre appareil, ce qui s'accompagne d'un bruit de tonnerre impressionnant.

Lorsque vous avez terminé un secteur, vous passez à un tableau de bonus. Une voix annonce l'arrivée des chasseurs ennemis, le scrolling s'accélère nettement et les avions adverses traversent l'écran à pleine vitesse, ne vous laissant que peu de temps pour les abattre.

Twin Eagle est un programme très prenant qui compense son manque d'originalité par une action frénétique et des effets particulièrement spectaculaires. La bande sonore est d'une qualité supérieure à la moyenne, tant en ce qui concerne les effets que pour l'excellent thème musical dont certaines parties sont chantées. Les digitalisations sonores sont très réussies et de surprenants hennissements de chevaux ponctuent l'action. A priori on ne voit pas le rapport, à moins que cela ne fasse allusion au fait que dans l'armée américaine les régiments de cavalerie soient maintenant équipés d'hélicoptères. On peut jouer à deux simultanément, ce qui augmente encore le plaisir du massacre. Un shoot-them-up qui décoiffe (Taito).

Final Lap : Atari est célèbre pour ses courses de Formule 1 car *Pole Position* fut le premier grand jeu d'arcade de ce type. Depuis ils en ont réalisé plusieurs, dont le dernier était particulièrement réussi avec un écran principal entouré de deux autres sur lesquels le paysage défilait. Après cela, il ne semblait plus possible d'innover en ce domaine et pourtant *Final Lap* apporte un plus indiscutable. L'idée c'est de permettre à deux personnes de jouer simultanément : à chacun son écran, son volant, son levier de vitesse et sa pédale d'accélérateur. Sur l'écran on voit sa propre voiture et l'autre, lorsqu'elle roule à votre hauteur. En haut sont disposés les rétros qui permettent de repérer l'autre véhicule lorsqu'il se rapproche pour essayer de doubler. Si on joue seul on a un jeu très bien réalisé, mais assez classique.

En revanche lorsqu'on joue à deux la compétition devient très excitante et on prend beaucoup de plaisir à se doubler ou à se faire des queues de poisson, mais attention les deux voitures peuvent s'accrocher. La course est construite sur le modèle de *Pole Position*, il faut terminer chaque tour de circuit dans un temps

enchaîner sur le suivant et on retrouve même le dirigeable publicitaire qui évolue au-dessus du circuit. Toutefois on remarquera quelques différences avec le grand classique : le tour de qualification a disparu et les voitures n'explorent pas en cas d'accident. D'autre part, dans le premier tour les deux joueurs s'affrontent en tête à tête, mais à partir du second il y a d'autres concurrents qui se font un plaisir de tenter de vous empêcher de les dépasser. *Final Lap* est un programme passionnant qui bénéficie d'une remarquable animation. Il est disponible en version debout ou assis. Hélas, nous ne verrons jamais en France la version américaine, aussi spectaculaire que coûteuse, dans laquelle chacun des sièges bouge quand le véhicule correspondant négocie un virage (Atari/Namco).

Toobin' est un jeu d'arcade qui n'est pas un shoot-them-up, ni un programme de combat, ni une course de voitures, voilà qui est surprenant. Les détracteurs des jeux d'arcade leur reprochent généralement de manquer d'originalité, pourtant cette fois ils en seront pour leurs frais car on ne peut prétendre qu'Atari ait manqué d'imagination. Dans *Toobin'* vous devez descendre une rivière sur une bouée, en ramassant au passage des objets flottants qui vous rapportent des bonus. Vous dirigez la bouée en équilibrant les battements de chaque côté de votre embarcation improvisée. Au début on patauge un peu (c'est le cas de le dire) car il n'est pas si facile de se diriger avec précision pour passer entre les portes de bonus et surtout pour éviter les branches et les troncs d'arbre qui risquent de crever votre embarcation. Il faut également éviter la ligne du pêcheur qui se trouve sur la rive, mais si vous avez ramassé les boîtes de coca qui flottaient dans l'eau vous pourrez les lancer dans sa direction pour vous débarrasser de lui.

Tout d'abord on descend une rivière assez tranquille, mais par la suite les choses se gâtent. Dans le secteur suivant, la rivière traverse la jungle et il faut prendre garde aux hippopotames et aux crocodiles qui se lancent à votre poursuite, ainsi qu'aux indigènes qui vous décochent des fléchettes. Dans le secteur suivant, vous vous retrouvez en plein western, méfiez-vous des ours et des flèches que vous lancent les Indiens. A un moment, la rivière serpente dans un étroit canyon et il faut réagir très vite pour éviter les éboulements de rochers.

Toobin' est un programme original et plein d'humour. On y joue à deux simultanément, ce qui est très amusant. Un bon jeu pour se détendre après avoir sauvé le monde en massacrant des hordes d'Aliens déchaînés (Atari).

Alain Huyghues-Lacour

Nous tenons à remercier les sociétés Bussoz et Stambouli qui nous ont beaucoup aidés à réaliser ce dossier.

STOS, le Basic créateur

Banques mémoire réservées:
1 sprites S:\$0BFF00 E:\$0C75 L:\$007600

Ok



Stos Game Creator est un excellent Basic pour ST. Il est spécialement destiné à programmer des jeux. Créer et animer des sprites est un vrai jeu d'enfant. Il comporte une vaste bibliothèque d'instructions graphiques. Musiques et bruitages ne sont pas oubliés. L'éditeur de sons est un modèle de simplicité.

Parmi la foison de logiciels présentés lors du dernier Personal Computer Show de Londres, *Stos The Game Creator* connut un succès certain auprès des curieux. Le badaud non-averti se contenta d'admirer la démo accrocheuse : une série de variations sur le thème « scrollings et déformations d'écrans » suivie d'une saynète où l'on voit Max, un zombie armé, poursuivre une petite bête inoffensive. Le tout arrosé de bruitages et de musiquettes. En fait, ce que l'on observe sur l'écran n'est autre que le résultat d'un programme écrit en Stos Basic sur Atari ST. La démo met en avant les nombreuses possibilités graphiques et sonores du langage. Rappelons d'abord son histoire : il a été développé en France par la société Jawx et édité, à l'origine, par Cedric-Nathan. La sortie de la première version de *Stos* remonte à un an. Mais depuis, les rapports entre les deux sociétés se sont gâtés, preuve que les relations franco-françaises ne sont pas forcément les meilleures. C'est pourquoi, Jawx est allé chercher outre-Manche un nouveau partenaire, l'éditeur Mandarin Software, qui a repris le flambeau et nous gratifie d'un package plus alléchant ou, tout au moins, mieux adapté aux exigences des programmeurs de jeux. Il faut noter que le *Stos* d'origine avait le gros défaut de fonctionner exclusivement avec les anciennes ROM du ST. Avant de s'intéresser au « Créateur de Jeu », pratiquons l'autopsie de la défunte version (que l'on trouve encore dans quelques boutiques). *Stos* est le sigle de ST Operating System. A l'origine, il ne s'agit pas d'un simple Basic mais d'un système d'exploitation à part entière, proche de MS-Dos si l'on en juge par la syntaxe des commandes : Dir, Diskcopy, Chdir, Type, etc. Autour du noyau (le système) viennent se greffer l'interpréteur Basic, un lot d'accessoires, des utilitaires de gestion (ramdisk, spooler d'imprimante, etc.) et l'éditeur-assembleur. En somme, nous avons affaire à un ensemble de développement complet. Trop complet peut-être, puisque la version anglaise est amputée de

quelques branches : les commandes du système sont supprimées ainsi que les utilitaires de gestion. Le recentrage s'effectue autour du Basic, identique, et des onze accessoires parmi lesquels trois sont indispensables et nous intéressent au premier chef puisque nous sommes dans la rubrique création : le gestionnaire de sprites, l'éditeur de musique et l'assembleur.

LE BASIC

Si le *Stos* porte le titre de « Game Creator », ce n'est pas pour rien. Hormis le noyau commun à toutes les versions de Basic — opérations arithmétiques, logiques, structures de contrôle, etc. —, il se distingue par le nombre des instructions graphiques et sonores : vingt et une pour les sprites, dix-huit pour les manipulations d'écran, trente-deux pour le graphisme et douze pour les sons. Certes, les chiffres bruts ne suffisent pas. Prenons l'exemple d'une instruction particulièrement sympathique : en tapant Sprite 1,x,y,5, on obtient l'affichage du sprite numéro un aux coordonnées x et y ; le dernier paramètre signifie que l'on affiche la cinquième représentation du sprite qui peut en contenir vingt. Autre exemple qui agit sur l'écran : Zoom physic, 0,10,0,10 to 0,319,0,19 effectue un agrandissement de la zone définie par les quatre premiers paramètres à l'écran tout entier. Epatant ! On n'a plus qu'à se servir. Le *Stos* est un vrai libre-service à effets tape-à-l'œil. Pour s'en convaincre, il suffit de charger les jeux qui se trouvent sur la troisième disquette du package. Le casse-briques n'a pratiquement rien à envier à *Arkanoïd I* ou *II*, et je pèse mes mots. Il est aussi rapide et complexe. Une option permet même de redéfinir la disposition des briques dans les tableaux.

Mais tout ceci ne doit pas masquer le fait que le Basic *Stos* ressemble davantage à une super version d'un Basic d'ordinateur huit bits. Il ne heurtera pas le programmeur habitué à travailler sur Thomson, Amstrad CPC, compatible PC, etc. Il est d'un classicisme à toute épreuve. En revanche, celui ou celle qui a tâté du GFA Basic

aura l'impression d'effectuer un véritable bond en arrière. De quoi ? Il faut numéroté les lignes ? Il n'y a pas de procédures, pas de variables locales, pas de passage de paramètres ? On ne « récurse » pas ? Il est difficile de prédire l'avenir du *Stos*, car le GFA a une bonne longueur d'avance en terme de notoriété, et puis on prend si vite de bonnes habitudes. Le *Stos* pousse à la bidouille tandis que le GFA impose davantage de rigueur. Même si, en fin de compte, les deux peuvent produire des résultats identiques. Il reste néanmoins que les accessoires dont nous allons parler maintenant, séduiront bien des programmeurs.

LES ACCESSOIRES

Ils sont résidents (en RAM) et sont appelés à partir de l'éditeur Basic, à tout moment. Le simple appui sur la touche « Help » affiche un tableau qui mentionne les accessoires présents en mémoire. A chacun d'eux correspond une touche de fonction qu'il suffit de presser pour activer le programme voulu. A propos, les accessoires du *Stos* n'ont rien à voir avec les accessoires de bureau traditionnels sous GEM. En effet, ce sont des programmes écrits en Basic chargeables comme tels, listables à l'écran, voire modifiables. Cela implique, au passage, que l'on peut programmer ses propres utilitaires. Mais pour les charger en tant qu'accessoires, il faut taper la commande « Accload » suivie du nom. Méthode plus rapide : si on écrit «*» à la place du nom, tous les accessoires (fichiers portant l'extension .ACB) se chargeront d'un coup, en fonction de la place mémoire disponible.

L'EDITEUR DE SPRITES

L'ancien *Stos* était livré avec un éditeur de sprites assez rudimentaire, peu pratique ; bref médiocre. S'il figure toujours sur la nouvelle version, c'est uniquement parce qu'il fonctionne dans les trois résolutions du ST. Un second éditeur, bien plus performant et facile d'emploi, fait partie du lot. Toutefois, il ne fonctionne qu'en basse résolution. D'abord qu'est-ce qu'un

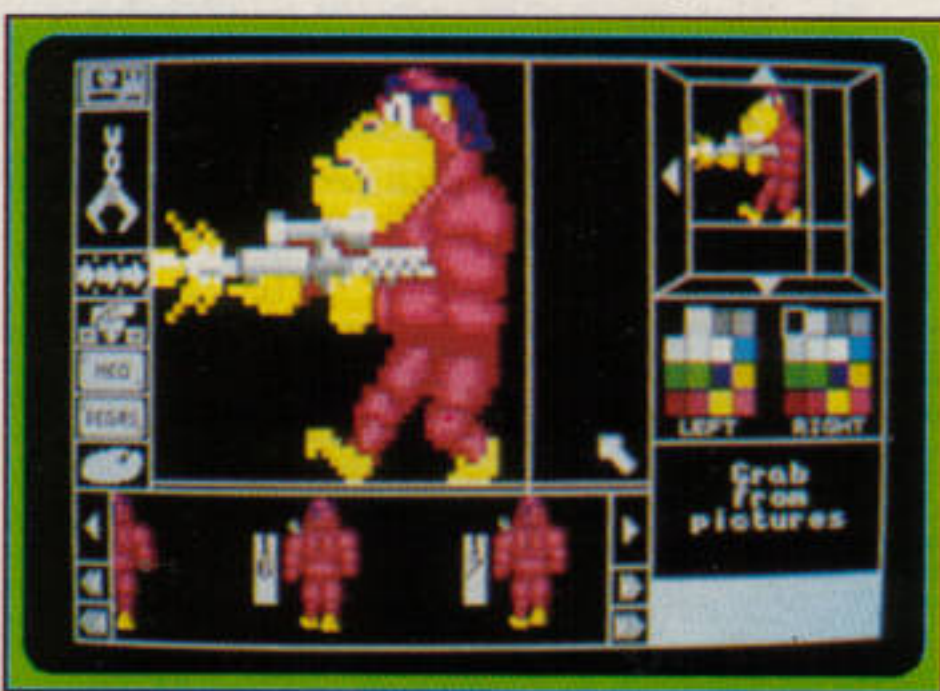
sprite ? C'est un bout d'image généralement de la taille d'un gros timbre poste. Il peut représenter n'importe quoi, mais le plus souvent il sert de support aux petits objets et aux personnages de jeux. Car un sprite a ceci de différent avec une portion d'image : il passe devant ou derrière le décor, détecte les collisions et surtout, quand il se déplace, il n'affecte pas l'image de fond. Sur certains micros, comme le C 64, les sprites sont gérés au niveau hard, par le contrôleur d'écran. Ce n'est pas le cas du ST, d'où l'obligation d'écrire toutes les routines de gestion. Cela représente un travail de programmation assez important. Il est plus sage de laisser cette besogne à d'autres que soi. Les autres, ce sont les programmeurs du Stos. Ils ont truffé leur Basic d'instructions pour afficher, déplacer jusqu'à seize sprites simultanément. Belle prouesse ! Mais avant d'afficher Max, le zombie armé, encore faut-il lui donner une apparence physique, c'est-à-dire le dessiner. C'est justement à cela que sert le fameux éditeur.

Le centre de l'écran est réservé au dessin du sprite. Les outils (crayon, gomme, pot de remplissage) sont rassemblés sur la droite. Juste au-dessus, figure le cadre d'affichage du sprite en grandeur réelle puisqu'il est hors de question de dessiner à l'échelle, vu qu'un sprite mesure au maximum 63x63 pixels. Tout le côté gauche de l'écran est recouvert d'icônes qui donnent accès aux différentes fonctions : animation, couper-coller, stockage sur disque, etc. Eu égard au nombre élevé des possibilités, il est impossible de tout décrire. Focalisons-nous sur la partie animation. Une série de petites fenêtres numérotées au bas de l'écran attendent qu'on place dans chacune d'elles une représentation du sprite. Ici, la notion de sprite est étendue par rapport à la définition qui en a été donnée précédemment : un sprite Stos est une entité composée d'une série d'images ; c'est un carnet de timbres dont les motifs seraient différents. Dans la case 1, Max est prêt à dégainer, dans la case 2, il met la main au fourreau, etc., jusqu'à la case 20 où il lâche le chien du fusil. Il est bien entendu que c'est à vous de dessiner chaque étape. Puis, vous les enregistrez une par une dans les cases. Après quoi, pour mieux vous rendre compte de l'effet, vous chargez un décor (au format Degas ou Neo) sur lequel le sprite vient s'animer. Des indicateurs sont prévus afin d'ajuster la vitesse d'animation qui correspond à l'intervalle de temps entre deux positions de Max. Il est également possible d'ajuster la durée d'apparition des positions. En jouant sur les paramètres, on arrive à créer une animation fluide.

L'ensemble complet est sauvé sur disquette, prêt à être utilisé dans un programme. Il existe une autre possibilité qui consiste à quitter l'éditeur en demandant la conservation de la mémoire allouée aux sprites. En revenant sous l'éditeur Basic, tapez la commande « List ». Une ligne de message dont vous n'êtes pas l'auteur vous informe que la bank 1 (une mémoire) est allouée au sprite numéro 1 entre telle et telle adresse. C'est alors que vous tapez l'instruction Sprite 1,100,100,1. Et le voilà en plein écran. Il y a une variante pour créer des sprites, qui se



Le menu principal de l'éditeur de sprite.



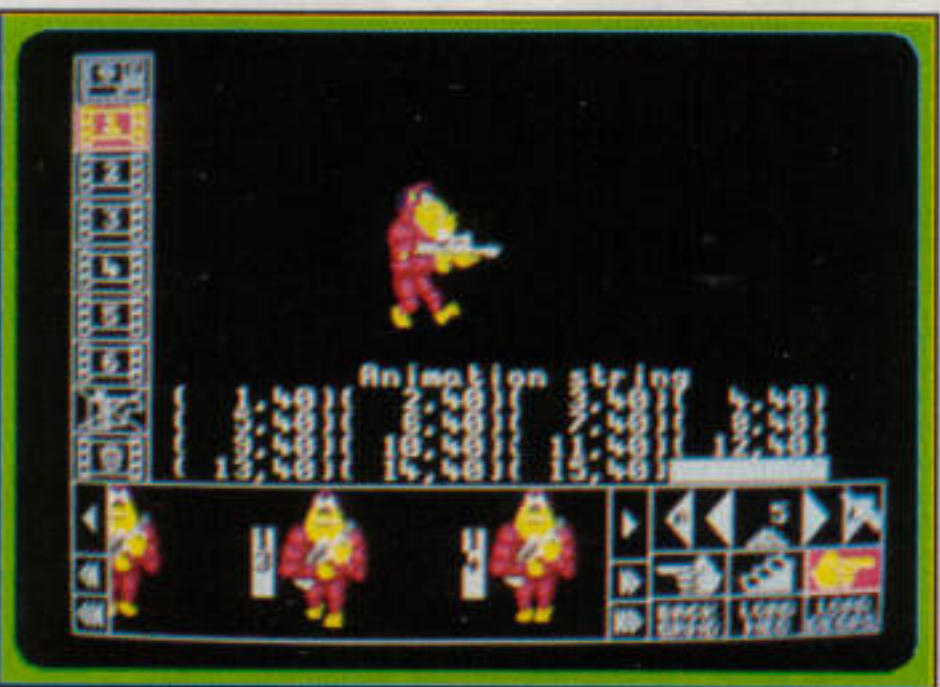
On peut capturer une image Degas ou Néo.



En bas : les positions successives du sprite.



Et on peut même grossir ou réduire Max !

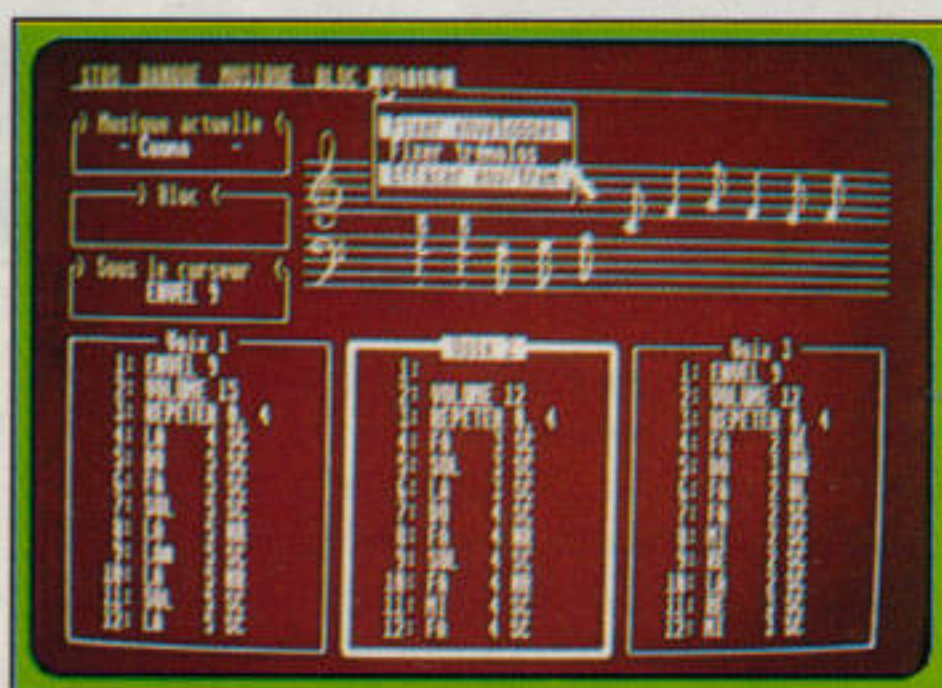


Ajustage de la vitesse d'animation.

révèle fort pratique : il s'agit de capturer une portion d'image Degas ou Néo dans les limites de la taille maximale d'un sprite. Donc, il faut retenir le fait que l'éditeur de sprite et l'interpréteur Basic sont liés, que le passage de l'un à l'autre est instantané.

L'EDITEUR DE MUSIQUE

Après le plaisir de l'œil, le plaisir des oreilles. La musique est l'un des éléments clé de la signature d'un jeu mais n'est pas facile à créer. Devant la difficulté, les programmeurs s'en soucient au dernier moment. L'éditeur de musique de Stos changera vos habitudes grâce à sa déconcertante facilité d'emploi. L'Atari ST gère trois voies, on les retrouve ici. Pour la cause, l'écran se divise en trois tableaux côte à côte dans lesquels sont inscrits les notes, le numéro d'octave et sa durée. La saisie se pratique au clavier : les notes sont désignées par leur nom (LA pour la, DO pour do) et l'octave par un chiffre. Définir la durée est à peine plus compliqué. BL signifie blanche, NR noire, DC double croche. Ça peut sembler fastidieux comme méthode mais c'est pourtant la plus efficace. Une portée traduit en écriture musicale les notes que vous inscrivez. Toutes les fonctions sont accessibles par un système de menus déroulants de type GEM (mais ce n'est pas GEM !). Pêle-mêle, on trouve le générateur d'enveloppe et de trémolo, le mode bloc équivalent à celui d'un traitement de texte : il sert à capturer une séquence pour la déplacer, la reproduire, etc. Cliquons sur « Jouer musique ». Aussitôt, vous entendez la chose. Mais ce n'est pas une écoute passive car vous pouvez modifier, pendant l'audition, la vélocité, et la hauteur du morceau. La barre d'espace active le mode pas à pas, les notes seront alors jouées à la demande. Il y a deux façons de quitter l'éditeur : par « Quit » et par « Grab ». Cette dernière a pour conséquence de conserver le morceau en mémoire. De retour sous Basic,



L'accessoire de musique avec ses trois voies.

vous la réécoutez en tapant l'instruction vous la réécoutez en tapant l'instruction « Music 1 ». Après quoi, faites ce que vous voulez, l'air se joue tout seul... Dernier raffinement du Stos : tous les messages sont rédigés en anglais et en français. Le choix de la langue est défini dans le programme « Config.bas » dont les paramètres sont lus à chaque lancement du Stos. Il sert aussi à l'affectation des touches de fonctions. Un dernier mot pour dire que le manuel (en anglais) est étoffé, précis et clair. De bonne source, on peut annoncer la sortie du compilateur pour de janvier. Et la version Amiga ne relève pas de l'utopie.

Ivan Roux

GFA Basic 3.0

GFA Basic est sans conteste le Basic le plus connu et le plus utilisé par les programmeurs sur ST. Ce n'est pas un hasard car il est de très grande qualité. La version 3.0 corrige les quelques bugs des précédentes versions. Et du coup, il se trouve enrichi de nouvelles instructions précieuses qui ont bouleversé Jacques Harbonn !

Le Basic GFA version 2.02 était déjà un excellent Basic, bien supérieur à celui fourni avec le ST. Mais il présentait malgré tout certaines lacunes : difficulté d'utilisation des ressources du GEM ou d'intégration de routines assembleur, bureau non standard interdisant l'usage d'accessoires de bureau. Il commençait

qui permet de se rendre directement à une ligne donnée (il ne s'agit que d'une référence, les numéros de ligne restant toujours inutiles dans cette version). A l'extrême gauche du menu se trouve le sigle Atari qui propose certaines fonctions : sélection d'un accessoire du bureau GEM, définition du format de listing, mode

contrôler le curseur à l'aide du pavé numérique (comme sur les PC). Toutes ces fonctions sont sélectionnables à la souris et doublées au clavier. Passons à l'éditeur. Il s'agit bien sûr d'un éditeur plein écran qui dispose de toutes les facilités pour se déplacer d'un caractère, d'une ligne, d'une page, aller au début ou à la fin du programme, effacer un caractère ou une ligne (qu'il est cette fois possible de récupérer en cas d'erreur, contrairement à la version 2.02).

La grande nouveauté réside dans le « folding ». En plaçant le curseur sur une procédure et en appuyant sur « HELP », cette procédure est repliée et il ne subsiste que son nom. Ce procédé permet de rendre beaucoup plus lisible un listing dont on aura bien sûr déjà testé le bon fonctionnement des procédures. Vingt touches de fonction sont programmables (F1 à F10, seules ou en conjonction avec SHIFT) et cette programmation reste valable pendant l'exécution du programme. Cet éditeur est en outre plus rapide à l'affichage que le précédent.

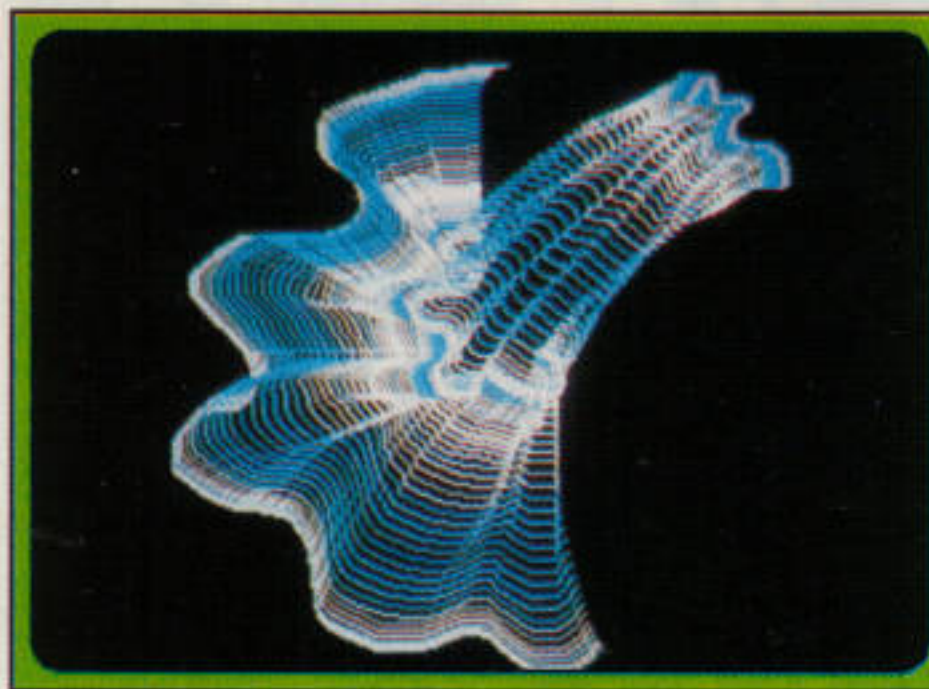
Passons à la programmation proprement dite. Outre les classiques variables booléenne, entière, réelle, et chaîne, on dispose de deux nouveaux types : « BYTE » ET « WORD » qui sont des variables entières sur un et deux octets, ce qui permet un gain de place et de rapidité important. De plus, grâce à DEFBIT, DEFBYT et DEFWRD, on définit le type de variable par défaut, ce qui évite la fastidieuse frappe des % ou équivalent, l'éditeur se chargeant de les mettre lui-même.

Toujours au chapitre des variables, l'astérisque qui permettait de connaître l'adresse mémoire d'une variable est complété par « V : » dont l'usage plus universel permet de pointer directement sur un élément d'un tableau. A l'inverse, un autre jeu d'instructions permet de connaître la valeur d'une variable dont on a l'adresse. Les instructions de conversion de type sont riches, complétées encore de « CINT » qui transforme une variable réelle en entier arrondi (avec une précision déterminée par « ROUND »), tandis que « CFLOAT » fait le contraire (mais il ne trouvera quelque intérêt qu'avec le compilateur). La lecture ou l'écriture de un, deux ou quatre octets est possible sur l'intégralité de la mémoire, y compris la zone protégée. Les instructions de suppression et d'échange de variables sont assorties d'instructions de tri. « SSORT » et « QSORT » effectuent un tri respectivement en méthode Shell ou Quick, en ordre croissant ou décroissant, sur tout ou partie d'un tableau. Les performances sont étonnantes : tri de mille nombres réels en une demi-seconde environ. Les instructions de gestion d'horloge et de



Ah ! les belles images programmées en GFA. Une œuvre signée Ivan Roux.

donc à être sérieusement concurrencé par d'autres Basic, comme l'Omikron. Cette nouvelle version, 3.0, corrige une grande partie des lacunes de la version précédente et redonne le flambeau au Basic GFA. Après chargement du programme, on se retrouve devant le désormais classique double menu supérieur. Il contient les éléments de la version 2.02 : chargement et sauvegarde des programmes au nouveau format GFA ou en ASCII (les programmes .BAS du 2.02 devant être sauves en ASCII pour être rechargés sous 3.0), listage sur imprimante, opérations sur les blocs, recherche-remplacement, affichage des différentes pages du programme, insertion, mode direct, affichage de l'image-écran résultant du dernier programme lancé, test des boucles, sous-programmes et instructions conditionnelles et bien entendu l'indispensable « RUN ». Mais on découvre aussi quelques nouveautés à ce niveau. Tout d'abord, à droite, une horloge temps réel modifiable et un compteur de lignes



Des formes générées par le programme Meta.

spécial où l'introduction de chaque nouveau nom de variable — procédure ou fonction — demandera confirmation, évitant ainsi les fautes de frappe parfois sources d'un difficile débogage. En cliquant sous le sigle Atari, il est encore possible de modifier l'état du CAPS-LOCK ou d'émuler le NUM-LOCK pour

STARSOFT



LES LOGICIELS 4 ETOILES

NOUVEAU !
Pour vos commandes

N°VERT 05 05 13 00
APPEL GRATUIT

STARSOFT - S.A.R.L. au Capital de 50.000F

MSX
ALBATROS (CART) 238 F
BULL & MIGHTY'S SLIM CHA 199 F
CITY CONNECTION (CART) 249 F
ELEVATOR ACTION (CART) 179 F
FINAL ZONE WOLF (CART) 197 F
FORMULE ONE SPIRIT (K7) 215 F
MUE (CART) 189 F
PENGUIN ADVENTURE (CART) 169 F
PETER BEARDSLEY INT. FOOT 95 F
SALAMANDER (CART) 225 F
SCRAMBLE (CART) 249 F
SHALOM (CART) 238 F
SPACE CAMP (CART) 238 F
STRANGE LOOP (CART) 249 F
THE ROBIN PLANET STYLUS 208 F
TOURNAMENT GOLF (CART) 238 F
WORLD GAMES (K7) 99 F

MANETTES
* CRYSTAL 189 F
ERGOSTICK 199 F
GUN SHOT 1 59 F
2 GUN SHOT 1 100 F
JY2 (double branchement) 59 F
2 JY2 100 F
* NAVIGATOR 149 F
PC ANKO 155 F
PHASER GUN AMIGA 445 F
PROFESSIONAL STANDARD 145 F
QUICK SHOT II 79 F
QUICK SHOT II TURBO 139 F
SPEED KING 119 F
2 SPEED KING 219 F
SUPER PROFESSIONAL 145 F
SUPER PRO (2 branchements) 95 F
SUPER PRO 2 TRANSPARENT 149 F
SWITCH JOY 1 (tir rafale) 89 F
2 SWITCH JOY 1 89 F
SWITCH JOY 2 79 F
SWITCH JOY DOUBLE PRISE 100 F
2 SWITCH JOY DOUBLE PRISE 170 F
THE BOSS 139 F
2 THE BOSS 249 F
VENUS 149 F

PERIPHERIQUES
ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS ST... 75 F
ADAPTATEUR BUS CPC 125 F
BOITES RANGEMENT DISK SERRURE
pour 80 DK 3" et 3 1/2" 100 F
pour 80 DK 3" et 3 1/2" 150 F
pour 50 DK 5 1/4" 110 F
pour 100 DK 5 1/4" 165 F
CABLE IMPRIMANTE PC 79 F
CABLE MAGNETO 464/6128 55 F
CABLES PRISE PERITEL

AMIGA
AMSTRAD 109 F
ATARI ST 129 F
CAISSON POUR CLAVIER 599 F
CASSETTES VIERGES (les 10) 75 F
DISQUETTES VIERGES
3" boîte de 5 (GODEX) 99 F
3" boîte de 10 (AMSOFT) 250 F
3 1/2" boîte de 10 (PRECISION) 155 F
5 1/4" boîte de 10 (PRECISION) 95 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC 79 F
FILTRES ECRANS
COULEUR 12" 179 F
COULEUR 14" 239 F
MONOCHROME 12" 139 F
MONOCHROME 14" 149 F

HOUSSES
AMIGA 500 ou 2000 125 F
COMMODORE 125 F
CPC 464/6128 115 F
PCW 9512 149 F
PCW 8256 189 F
PC 1512 189 F
ST 520 149 F
ST 1040 189 F
TO8 165 F
KIT NETTOYAGE 80 F
LISTING 80g 370 pages 100 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464 100 F
RALLONGE SOURIS/JOYSTICK ST 45 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW 85 F
SPECTRUM INTERFACE JOYSTICK 50 F
SUPPORT ECRAN 14" 160 F
SUPPORT ECRAN 12" 130 F
TAPIS SOURIS 75 F

SEGA
AFTERBURNER 289 F
ALEX KIDD II 289 F
AZTEC ADVENTURE 249 F
BLADE EAGLE 289 F
FANTASY ZONE 3 THE MAZE 249 F
GREAT BASEBALL 289 F
GREAT VOLLEYBALL 249 F
KENSEIDEN 289 F
MAZE HUNTER 3D 289 F
PENGUIN LAND 289 F
POWER STRIKE 249 F
SHANGHAI 249 F
SHINOBI 289 F
SPACE HARRIER 3D 289 F
THUNDER BLADE 289 F
WONDERBOY II MONSTER LAND 289 F
ZILLION II 249 F

AMSTRAD
1943 107 F 158 F
4 STARS COMPILATION 99 F 136 F
* AIRBORNE RANGER 95 F 145 F
ALTERNATIVE WORLD GAMES 95 F 145 F
ARCADE ACTION 99 F 169 F
ARKANOID 2 78 F 129 F
ARTURA 95 F 135 F
BARBARIANS (PSYGNOSIS) 95 F
* BATMAN 88 F 129 F
BEYOND THE ICE PALACE 95 F 139 F
BIONIC COMMANDOS 95 F 139 F
* BOMBULZAL 115 F 144 F
BUGGY BOY 85 F 145 F
BY FAIR MEANS OR FOUL 109 F
CALIFORNIA GAMES 95 F 145 F
CHARLIE CHAPLIN 95 F
CHARTBUSTERS 109 F
* CIRCUS 109 F 159 F
COMBAT SCHOOL 145 F
CONSPIRACY 129 F 169 F
CORRUPTION 269 F
CRAZY CARS 129 F 159 F
CRUCIAL TEST 187 F
CYBERNOID 2 95 F 135 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC 95 F 139 F
DARKSIDE 95 F
DEFIS DE TAITO 139 F 195 F
ELITE COLLECTION 139 F 159 F
EMPIRE CONTRE ATTAQUE 99 F 145 F
ENDURO RACER 75 F
FER ET FLAMME 249 F
FERNANDEZ MUST DIE 95 F 139 F
FIRE & FORGET 109 F 135 F
FISTS N' THROTTLES 95 F 139 F
FLIGHT ACE 159 F 206 F
* FOOTBALL MANAGER II 144 F 189 F
FRANK BRUND'S BIG BOX 129 F 179 F
GABRIELLE 119 F 155 F
GALACTIC CONQUEROR 129 F 169 F
GAME SET & MATCH 2 139 F 195 F
GAMES OVER II 99 F 149 F
GAMES SET & MATCH 119 F 159 F
GARY LINEKER'S SUPER SKI 95 F 145 F
GAUNTLET 95 F 139 F
GAUNTLET II 95 F 139 F
GEE BEE AIR RALLY 95 F 145 F
GIANTS 129 F 169 F
GOLD HIT 3 109 F 189 F
GOLD SILVER BRONZE 145 F 195 F
GRYZOR 85 F 145 F
GUERRILLA WAR 89 F 139 F
GUNSHIP 145 F 185 F
* HEROES OF THE LANCE 117 F 209 F
HISTORY IN THE MAKING 179 F 219 F
HIT PACK II 89 F 135 F
HOPPING MAD 95 F 145 F
HOT SHOTS 95 F 135 F
IKARI WARRIORS 95 F 129 F
IMAGINE'S ARCADE HITS 99 F 145 F
KARATE ACES 115 F 159 F
L'ANNEAU DE ZENGARA 135 F 175 F
L'OEIL DE SET 135 F 175 F
LA CHOSE DE GROTEMBURG 125 F 159 F
LA COLLECTION KONAMI 99 F 179 F
LA GUERRE DES ETOILES 99 F 145 F
LAST NINJA 2 125 F 159 F
LE MAITRE DES AMES 169 F
LIVE & LET DIE 109 F 159 F
MAD MIX 85 F 128 F
MATCH DAY 2 85 F 139 F
* MERCENARY I 109 F 159 F
MICKEY MOUSE 95 F 145 F
MIKE & MOKO 216 F

NIGEL MANSELL 95 F 145 F
NIGHT RAIDER 95 F 145 F
OFF SHORE WARRIOR 129 F 169 F
OPERATION WOLF 109 F 129 F
OUTRUN 99 F 139 F
OVERLANDER 95 F 145 F
PACMANIA 109 F 109 F
PAPERBOY 75 F 125 F
PETER BEARDSLEY'S INT. F 89 F
PEUR SUR AMITYVILLE 125 F 159 F
PLATOON 85 F 145 F
PREDATOR 85 F 139 F
RASTAN 75 F 135 F
RENEGADE 75 F 125 F
* RETURN OF JEDI 117 F 159 F
* REX 105 F 159 F
ROAD BLASTERS 95 F 139 F
ROAD RUNNER 139 F
ROY OF THE ROVERS 109 F 159 F
SALAMANDER 85 F 139 F
SAMURAI WARRIOR 139 F
SAVAGE 95 F 149 F
SCRABBLE DE LUXE 219 F
SIX PACK V.III 95 F 165 F
SKATE CRAZY 85 F 139 F
SPACE ACE 159 F 189 F
STREET FIGHTER 95 F 145 F
SUPER SPORT 95 F 139 F
* SUPERMAN 109 F 159 F

**APPLE II
APPLE GS
MACINTOSH
ATARI 2600
ATARI XE-XL
PCW
SPECTRUM
THOMSON**
**CONTACTEZ-NOUS
OU
CONSULTEZ NOTRE
SERVEUR MINTEL**

SUPREME CHALLENGE 147 F 197 F
TARGET RENEGADE 85 F 139 F
TEN GREAT GAMES 3 147 F 169 F
TERRORPODS 95 F
THE TRAIN 115 F 185 F
THEY SOLD A MILLION III 126 F
THUNDERCATS 89 F 145 F
TITAN 129 F 169 F
TOP TEN COLLECTION 99 F 139 F
TOTAL ECLIPSE 99 F 149 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE 189 F 249 F
TUER NEUST PAS JOUER 95 F 145 F
ULTRA SON 199 F
VINDICATOR 85 F 129 F
VIXEN 99 F 159 F
WINTER GAMES II 106 F 159 F

ATARI ST
1943 189 F
ACTION 209 F
ACTION SERVICE 239 F
AFTERBURNER 209 F
ALIEN SYNDROME 185 F
ARKANOID 2 185 F
ARMY MOVES 175 F
ARTURA 185 F
BARBARIAN (PSYGNOSIS) 195 F
BEYOND THE ICE PALACE 175 F
BIONIC COMMANDOS 185 F
BOMBULZAL 175 F
BOMBULZAL 209 F
BUGGY BOY 185 F
CARRIER COMMAND 229 F
CHUBBY GRISTLE 145 F
COLOSSUS CHESS 10 266 F
CRAZY CARS 225 F
CYBERNOID 185 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC 185 F
DESOLATOR 219 F
DOUBLE DRAGON 179 F
DRILLER 185 F

DUNGEON MASTER 239 F
ELIMINATOR 209 F
ELITE 225 F
EMMANUELLE 206 F
EMPIRE CONTRE ATTAQUE 185 F
EXOLON 185 F
EXPLORA 335 F
FERNANDEZ MUST DIE 239 F
FIRE & FORGET 235 F
FISH 266 F
FLIGHT SIMULATOR II 345 F
FOOTBALL MANAGER II 185 F
FREEDOM 197 F
GALACTIC CONQUEROR 249 F
GAUNTLET II 195 F
GUNSHIP 245 F
HELLFIRE ATTACK 209 F
HELTER SKELTER 158 F
HOT SHOTS 165 F
HYPERDOME 209 F
IKARI WARRIORS 145 F
IMPACT 145 F
INTERNATIONAL KARATE 185 F
INTERNATIONAL SOCCER 185 F
JET 365 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE 229 F
LEADERBOARD COLLECTION 235 F
LEATHERNECK 199 F
LIVE & LET DIE 205 F
LOCK ON 275 F
LOMBARD RALLY 249 F
MAD MIX 159 F
MANIAX 199 F
MANOIR MORTEVILLE 175 F
MENACE 209 F
* MERCENARY I 199 F
MICKEY MOUSE 185 F
MOTORBIKE MADNESS 149 F
NEBULUS 185 F
NETHER WORLD 185 F
NIGEL MANSELL 195 F
NIGHT RAIDER 155 F
NO EXCUSES 209 F
OBLITERATOR 215 F
OPERATION JUPITER 238 F
OUTRUN 195 F
OVERLANDER 195 F
PACMANIA 209 F
PLATOON 185 F
POWERDOME 225 F
PUFFY'S SAGA 219 F
R TYPE 209 F
RETURN OF JEDI 205 F
S.D.I. 209 F
SARGON III CHESS 249 F
SCENERY DISK EUROPE 199 F
SCRABBLE DE LUXE 219 F
SINBAD 185 F
SKRULL 215 F
SOLDIER OF LIGHT 185 F
SORCERY PLUS 195 F
SPACE HARRIER 175 F
SPEEDBALL 249 F
SPITFIRE 40 185 F
STAR GOOSE 195 F
STARGLIDER 2 225 F
STARRAY 195 F
STORMBRINGER 159 F
STREET FIGHTER 195 F
* SUMMER CHALLENGE 125 F
SUMMER OLYMPIAD 165 F
SUPER HANG ON 145 F
* SUPERMAN 249 F
* SUPERSTAR ICE HOCKEY 249 F
TERROR PODS 195 F
TEST DRIVE 265 F
TETRA QUEST 145 F
THE HUNT FOR RED OCTOBER 215 F
* THE GRAIL ADVENTURE 209 F
* THE PRESIDENT IS MISSING 265 F
THUNDER CATS 185 F
* TIMES OF LORE 279 F
TRIAD 309 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GEN. 279 F
* TURBO JET 296 F
WHIRLIGIG 185 F
ZERO GRAVITY 209 F
ZYNAPS 185 F

AMIGA
ACADEMY 235 F
AUTODUEL 249 F
BATTLE CHESS 245 F

BOMBULZAL 245 F
BUGGY BOY 209 F
CARRIER COMMAND 229 F
* CIRCUS 249 F
CYBERNOID 199 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC 225 F
* DEFCON 5 265 F
DRILLER 225 F
EXPLORA 335 F
FERNANDEZ MUST DIE 249 F
FERRARY FORMULA 1 259 F
FOOTBALL MANAGER II 199 F
FUSION 249 F
GALACTIC CONQUEROR 239 F
* GUNSHIP 299 F
* HELL BENT 209 F
HELLFIRE ATTACK 216 F
HELTER SKELTER 158 F
HIT DISKS I 266 F
* HOT BALL 266 F
HOT SHOTS 165 F
HYBRIS 296 F
INTERCEPTOR 249 F
INTERNATIONAL SOCCER 209 F
LEADERBOARD COLLECTION 235 F
MANOIR DE MORTEVILLE 179 F
MARIA WHITTAKERS CHRISTM 158 F
* MERCENARY I 199 F
MENACE 165 F
MISSION CON-BAT 369 F
NIGEL MANSELL 249 F
* NO EXCUSES 209 F
OFF SHORE WARRIOR 239 F
OUTRUN 209 F
PACK COMMODORE 269 F
PACMANIA 209 F
PETER PAN 169 F
* POOL 99 F
* PUFFY'S SAGA 249 F
QUESTON II 225 F
REACH FOR THE STARS 249 F
* RETURN OF JEDI 199 F
RETURN TO GENESIS 195 F
ROCKET RANGER 277 F
ROGER RABBIT 229 F
SARGOPHABER 145 F
SIDE ARMS 219 F
* SKATE BALL 249 F
SOLITAIRE 269 F
SORCERY + 266 F
SPEEDBALL 249 F
STAR GOOSE 195 F
STARGLIDER 2 225 F
* STREET GANG 149 F
SUMMER OLYMPIAD 189 F
* SUPERMAN 249 F
TEST DRIVE 325 F
* THE PRESIDENT IS MISSING 265 F
* TIMES OF LORE 279 F
TRACKER 266 F
* TRIPLE POWER PACK 209 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE 279 F
VIRUS 195 F
ZERO GRAVITY 209 F
ZYNAPS 209 F

COMMODORE
1943 95 F 145 F
AMERICAN CIVIL WAR III 179 F
ARMALYTE 109 F 155 F
* BATMAN 88 F 129 F
BATTLE ISLAND 109 F 159 F
BLACK SILVER 296 F
BOMBULZAL 115 F 139 F
BY FAIR MEANS OR FOUL 109 F 139 F
CAVEMAN HUGH-LYMPICS 109 F 159 F
* CIRCUS 109 F 159 F
CORRUPTION 218 F
CRAZY CARS 129 F 169 F
CYBERNOID 2 95 F
* DEFCON 5 95 F
DEFENDER OF THE CROWN 129 F 145 F
DOUBLE DRAGON 109 F 159 F
FAST BREAK 159 F
FERNANDEZ MUST DIE 117 F 147 F
* FOOTBALL MANAGER II 139 F 189 F
FURY 159 F
GAME SET & MATCH 2 139 F 195 F
GIANTS 129 F 169 F
HELLFIRE ATTACK 109 F 159 F
HISTORY IN THE MAKING 266 F 318 F
HIT PACK TRIO 89 F 129 F
HOT SHOTS 95 F 129 F

INTENSITY 109 F 159 F
LA PANTHERE ROSE 109 F
LEADERBOARD COLLECTION 146 F 139 F
LIVE & LET DIE 106 F 128 F
LIVE AMMO 145 F
MAD MIX 85 F 128 F
MC ARTHURS WAR 179 F
* MERCENARY I 109 F 159 F
MODEM WARS 159 F
NEUROMANCER 159 F
OPERATION WOLF 109 F 159 F
OUTRUN 95 F 145 F
PLATOON 85 F 145 F
POOL OF RADIANCE 159 F
POWERPLAY HOCKEY 159 F
* RACKEM 159 F
RAMBO III 90 F 138 F
RED STORM RISING 139 F 185 F
* ROBOPOL 88 F 129 F
ROCKET RANGER 259 F
ROGER RABBIT 219 F
SALAMANDER 85 F 135 F
SERVE'N'VOLLEY 159 F
* SKATE BALL 149 F 189 F
SOCCER 159 F 218 F
SOLDIER OF LIGHT 106 F 159 F
SPACE ACE 138 F 159 F
SPACE STATION OBLIVION 296 F
* STARRAY 109 F 159 F
SUBBATTLE SIMULATOR 85 F
* SUMMER CHALLENGE 119 F
SUPER SPORTS 109 F 169 F
* SUPERMAN 109 F 159 F
TERMINATOR 109 F 159 F
* TIMES OF LORE 99 F 159 F
THYPHOON OF STEEL 189 F
TOTAL ECLIPSE 106 F 138 F
TYPHOON 89 F 125 F
ULTIMA V 288 F
VINDICATOR 95 F 145 F

IBM PC
4 STARS COMPILATION 259 F
* AIRBORNE RANGER 245 F
APOLLO XVIII 249 F
CHESSMASTER 2000 265 F 235 F
CHUCK YEAGER 245 F
* CIRCUS 259 F
* DARK CASTLE 259 F
DESERT BATS 219 F
* DIVE ROVER 295 F
DOUBLE DRAGON 189 F
EMMANUELLE 209 F
FALCON 379 F
FALCON AT-EGA 479 F
FIRE POWER 269 F
FOOTBALL MANAGER II 218 F
* FREEDOM 209 F
* GALACTIC CONQUEROR 259 F
HEROES OF THE LANCE 259 F
HOT SHOTS 173 F
KINGS QUEST IV 349 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE 237 F
MIL SOCCER 275 F
OFF SHORE WARRIOR 199 F
* PACMANIA 279 F
PEGASUS 279 F
PETER PAN 187 F
* PHANTASM 269 F
PIRATES 249 F
* POOL OF RADIANCE 296 F
ROCKET RANGER 249 F
* SKATE BALL 249 F
* SKATE OR DIE 239 F
SKYFOX II 225 F
* SPEEDBALL 299 F
* STARRAY 269 F
* SUPERMAN 259 F
* TERRIFIC LAND 187 F
TEST DRIVE 225 F
TRIVIAL PURSUIT 275 F
* ULTIMA V 309 F
VICTORY ROAD 275 F

B.P. 20 94141 ALFORTVILLE CEDEX
Téléphone : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

Vente par correspondance uniquement
Ouvert du lundi au samedi de 9h à 19h

COMMANDEZ PAR MINTEL
3615 - Tapez CLUBTEL * STAR
- 10%

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

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

ORDINATEUR Marque et type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion					
+ 50 F					
Frais de Port 15 F					
C.R.					
TOTAL					

Payez par Carte Bancaire

Date d'Expiration...../...../..... Signature.....

EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT



B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

N°Client (si connu).....

NOM.....

Prénom.....

Date de naissance.....

Adresse.....

Ville.....

Code Postal.....Tél :.....

Chèque.....Mandat-Poste.....

Contre -Remboursement + 20F

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

décompte de temps sont toujours présentes. « LET » a un fonctionnement un peu différent des Basic classiques. Il permet de donner à une variable un nom de mot-clé. La gestion de la mémoire a été enrichie d'instructions qui permettent d'allouer de la mémoire et de la libérer ou de la restreindre, sans qu'il soit besoin de calculer auparavant l'espace par « FRE(0) ». Les opérateurs classiques sont au rendez-vous, complétés de « IMP » (déduction logique) et « EQV » (équivalence) qui travaillent au niveau des bits. Les fonctions mathématiques sont très complètes et le générateur de nombres aléatoires peut désormais produire des nombres entiers de seize bits ou fixer la séquence aléatoire. Les instructions d'arithmétique entière permettent à peu de frais l'incrément, la décrémentation, la multiplication ou la division. Les opérations sur les bits d'octet, de mot ou mot long, sont maintenant gérées directement. Voilà qui ravira les programmeurs d'applications graphiques où leur usage est important. Dans le même ordre d'idée « BYTE(X) » renvoie l'octet de poids faible de X, « CARD(X) » le mot de poids faible et « WORD(X) » transforme un mot en mot long. Les instructions de gestion des chaînes ne sont pas en reste, avec en particulier « PRED » et « SUCC » qui renvoient un caractère de code ASCII respectivement supérieur et inférieur à celui du premier caractère de la chaîne évaluée, tandis que « RINSTR » recherche une sous-chaîne dans une chaîne en commençant par la fin, c'est-à-dire à l'inverse de « INSTR ».

Les entrées-clavier et sorties-écran sont bien gérées. On remarquera le « LOCATE », maintenant au format Microsoft (ligne, colonne), « HTAB » et « VTAB » plus rapides pour positionner le curseur, « KEYLOOK » qui donne l'avant-dernière touche appuyée et surtout « KEYPRESS » qui simule l'appui d'une touche. Passons maintenant aux entrées-sorties générales. Les instructions fichiers sont très riches et gèrent accès séquentiels simples ou indexés et accès sélectifs. « INPAUX\$ » et « INPMIDI\$ » lisent directement une chaîne de caractères sur le port série ou Midi. Souris et joystick sont gérés encore plus facilement grâce à « SETMOUSE » qui positionne la souris à un endroit précis de l'écran et à « STICK » et « STRIG » qui testent respectivement l'état du manche à balai et du bouton de tir. Le chapitre des commandes du programme, déjà riche dans la version 2.02, s'est encore étoffé de nouvelles instructions. « ELFE IF » raccourcit l'écriture, tandis que « SELECT », « CASE » et « DEFAULT » permettent des branchements conditionnés par la valeur d'une expression. Les boucles, outre les « FOR-NEXT », « REPEAT-UNTIL », « WHILE-WEND » et « DO-LOOP » sont maintenant gérables par « DO-UNTIL », « DO-WHILE », « LOOP-UNTIL » et « LOOP-WHILE », autorisant une programmation plus concise. Les procédures et les variables locales sont toujours présentes, mais il est cette fois possible de modifier directement une variable globale au sein d'une procédure. Les fonctions se sont enrichies d'une définition sur plusieurs lignes, acceptent des paramètres d'entrée et peuvent bien sûr renvoyer des paramètres de

sortie. Les interruptions sont gérées directement en Basic : « EVERY » définit la rythmicité d'exécution d'une procédure, tandis que « AFTER » permet son exécution après un certain temps. Branchements événementiels, traitement des erreurs, puissantes instructions graphiques (dont de nouvelles comme « BOUNDARY » qui active ou non l'encadrement d'une surface de remplissage et « DRAW » qui accepte désormais les paramètres du Logo) et sonores, gestion des fenêtres, menus déroulants et boîtes d'alerte aident grandement le programmeur. Mais nous avons gardé le meilleur pour la fin. Tout d'abord, on peut désormais appeler des routines C ou assembleur directement au sein du programme. Et surtout toutes les fonctions AES, les principales routines VDI et les routines LINE-A disposent d'instructions dédiées qui

facilitent grandement leur mise en route et leur mémorisation. « GEMDOS », « BIOS » et « XBIOS » sont toujours disponibles pour les autres. Le manuel en français, complet (350 pages), est bien réalisé, les différentes instructions étant regroupées par fonctions. De nombreux exemples illustrent chaque mot-clé. Un Basic exceptionnel qui s'adresse tout autant au débutant désireux de se familiariser avec ce langage qu'au programmeur averti ou au développeur qui pourra cette fois utiliser toutes les ressources du GEM de manière pratique et rapide. Le compilateur correspondant ne devrait pas tarder à voir le jour, ce qui accroît encore l'intérêt de ce produit. (Disquette Micro-Application, pour Atari ST. Prix : 750 F ou 350 F en échange de la version 2.0.)

Jacques Harbonn

Contact

Le minitel et le CPC établissent le contact.
Pour une nouvelle forme de communication,
voici un utilitaire simple, pas très original, mais
qui peut rendre parfois quelques services.

Vous avez un minitel, un Amstrad CPC et de l'argent à dépenser. Esat Software a concocté à votre intention un petit utilitaire de gestion du minitel à partir du CPC. Le câble qui se trouve à l'intérieur du boîtier n'est pas une rallonge pour votre baladeur. Il sert évidemment à relier les deux appareils : d'un côté, à la prise péri-informatique située à l'arrière du minitel ; de l'autre, au port joystick et à la sortie son de l'ordinateur. Il ne s'agit en aucun cas d'un émulateur minitel (logiciel qui simule le terminal sur un ordinateur). Après avoir chargé le programme, deux choix se présentent sous la forme d'un simple menu : entrer en contact avec un autre minitel ou enregistrer les pages émises par un serveur. L'intérêt de la seconde option de stockage de pages n'est autre que de vous faire économiser du temps de connexion, donc de l'argent. Sauf si vous appelez à partir du minitel de votre voisin. En fait, l'opération consiste à pianoter normalement sur le minitel tandis que le CPC enregistre au fur et à mesure tous les codes émis et reçus qui sont stockés directement en mémoire. La capacité de stockage est de trente pages environ. Une fois la consultation terminée, vous pouvez relire à volonté ces pages. En pratique, le CPC envoie les codes (les pages) vers le minitel en mode local. L'option de sauvegarde des pages sur disquettes vous laisse le loisir de les consulter ultérieurement. Après cinq tentatives de connexion à divers services, trois se sont révélées fructueuses (par exemple 3615 TILT), les autres ayant, par conséquent, échouées en cours de route. A qui la faute ? Sans doute à tout le monde, mais je soupçonne le soft de caprices... à moins que ce soient les interférences dues au joystick de Diabolik Buster qui s'acharne sur l'Amiga près de moi... à moins que le CPC soit sur le point de rendre l'âme.

La première option interpelle davantage puisqu'il est question de causer d'homme à homme par minitel interposé. Peu importe la teneur du dialogue, ce qui importe c'est le support. A partir de ce choix, vous avez droit à sept nouvelles options. Le mode dialogue gère la liaison directe avec un correspondant : un prompteur, le signe « supérieur ou égal à » placé en début de ligne, indique que vous devez taper votre texte. Le symbole "" est quant à lui réservé à l'interlocuteur, de sorte que l'on distingue bien qui écrit quoi. Mais, le plus utile n'est pas là. Après tout, plutôt que se fatiguer les doigts sur le clavier, il est plus simple de converser oralement (et le coût de la communication est le même). Les autres options sont réservées à l'envoi de fichiers. Cela suppose que le correspondant dispose du même équipement que le vôtre. Ainsi, vous pouvez lui envoyer des fichiers programmes, des fichiers de pages minitel, en quarante ou en quatre-vingts colonnes. Suivant la taille du fichier à transférer, l'échange risque d'être plus ou moins long : cinq à six minutes pour quatre pistes de la disquette. Toutefois, le transfert des données peut être interrompu en cours d'échange en appuyant sur la barre d'espace. Le soft se contente d'afficher des écrans de menus sur le moniteur, et, en cas de plantage ou de problèmes sur la ligne, vous resterez quelques minutes à contempler béatement des écrans passifs. L'utilité de ce genre de soft est franchement contestable. Passées les premières minutes d'enthousiasme — Oh mais ça marche, je vais pouvoir enfin inonder la planète de mes messages secrets — il faut se rendre à l'évidence : pour un investissement de 380 F (le prix du logiciel), on obtient des résultats bien maigres. Si vous devez envoyer un fichier, la voie postale reste encore la solution la plus fiable.

Ivan Roux

les meilleurs logiciels sont à Conforama



COMPILATION DE JEUX
comprenant :

- THE SENTINEL
- STARGLIDER
- ELITE
- ACE 2
- TETRIS

Pour :

- AMSTRAD (Cass.)
- AMSTRAD (Disq.)
- COMMODORE C 64
- SPECTRUM

MANETTE DE JEUX "NAVIGATOR"

fonctionnant sur :

- ATARI ST
- AMIGA
- COMMODORE C 64 et C 128
- CPC (Sans autofire)
- MSX
- SPECTRUM + 2
- SPECTRUM + 3 (Sans autofire)

COMPILATION ET MANETTE DE JEUX

en cassette

249_F

en disquette

279_F



CONFORAMA

DISPONIBLES
DANS TOUS
LES MAGASINS

Le pays où la vie est moins chère.

OFFRE VALABLE
JUSQU'AU
31 JANVIER 1989



Illustration Jérôme Tesseyre

Neuromancer ★

C 64

Un jeu à la fois passionnant et novateur, le premier jeu de rôle sur micro où le dialogue tient une place privilégiée. Plongez dans le cyberspace qui autorise la visualisation en 3D du monde interdit des banques de données informatiques !

Interplay/Electronic Arts.

Tout commence à Chiba, près de la merveilleuse baie de Tokyo, dans le district de Kanto, île de Honshu, Japon. En cette année 2058, Chiba est la plus redoutée des villes. C'est le centre nerveux de toute la clique des techno-criminels de deuxième zone. Le taux de criminalité dans ce secteur est constamment élevé. Pas brillant comme cadre mais c'est là que l'aventure démarre pour vous ! Le nez plongé dans un plat de spaghettis synthétiques, vous vous réveillez lentement pour voir la tête d'abruti de Ratz.

Il vous réclame quarante-six crédits pour les spaghettis qui vous ont servi d'oreiller. Voilà donc un début peu banal dans un monde futuriste où l'ordinateur est roi. On peut y vendre ou acheter, à bon prix, toutes les parties d'un corps humain. Ainsi les fauchés n'hésitent pas à vendre leurs reins, yeux ou jambes qui sont instantanément remplacés par des prothèses synthétiques de qualité douteuse. Les humains n'ont plus besoin de s'instruire pour survivre, ils possèdent une enclave dans le crâne qui per-



La pulpeuse Akiko est un contact important.

met aux individus de s'emparer des puces. Bref, celui qui veut se comporter comme un policier se branche la puce appropriée et le tour est joué ! La mort n'existe plus en 2058, on peut se faire réanimer ! L'humain ne sert plus à grand-chose dans ce monde où l'ordinateur gère tout, y compris la justice ! Rassurez-vous, les humains ont trouvé un passe-temps intéressant, celui de pénétrer dans le cyberspace. Le cyberspace est une visualisation en 3D du monde interdit des banques de données des



ordinateurs. Grâce à une console et au programme adéquat, les hommes branchent leurs cerveaux aux réseaux informatiques : le cyberspace. Ce petit jeu leur permet d'avoir accès aux secrets les mieux gardés ! « Bien, mais que faut-il faire dans ce jeu d'aventure ? », doit se demander le lecteur. Eh bien, vous avez tout faux ! Il ne s'agit pas d'un jeu d'aventure mais d'un jeu de rôle dont le but est de découvrir les raisons de la disparition de plusieurs hommes

ayant fait un voyage dans le cyberspace. Des amis vous lancent un appel pour obtenir votre aide dans cette enquête très dangereuse. En effet, dans le cyberspace, les mesures de protection des programmes prennent la forme de gardes de sécurité qui sont plus ou moins puissants selon l'importance des données à protéger. Evitez, dans les premiers temps, les rencontres avec les Intelligences Artificielles. Elles ont l'apparence d'humains et réagissent comme tels.



Le lawbot : un policier cybernétique.

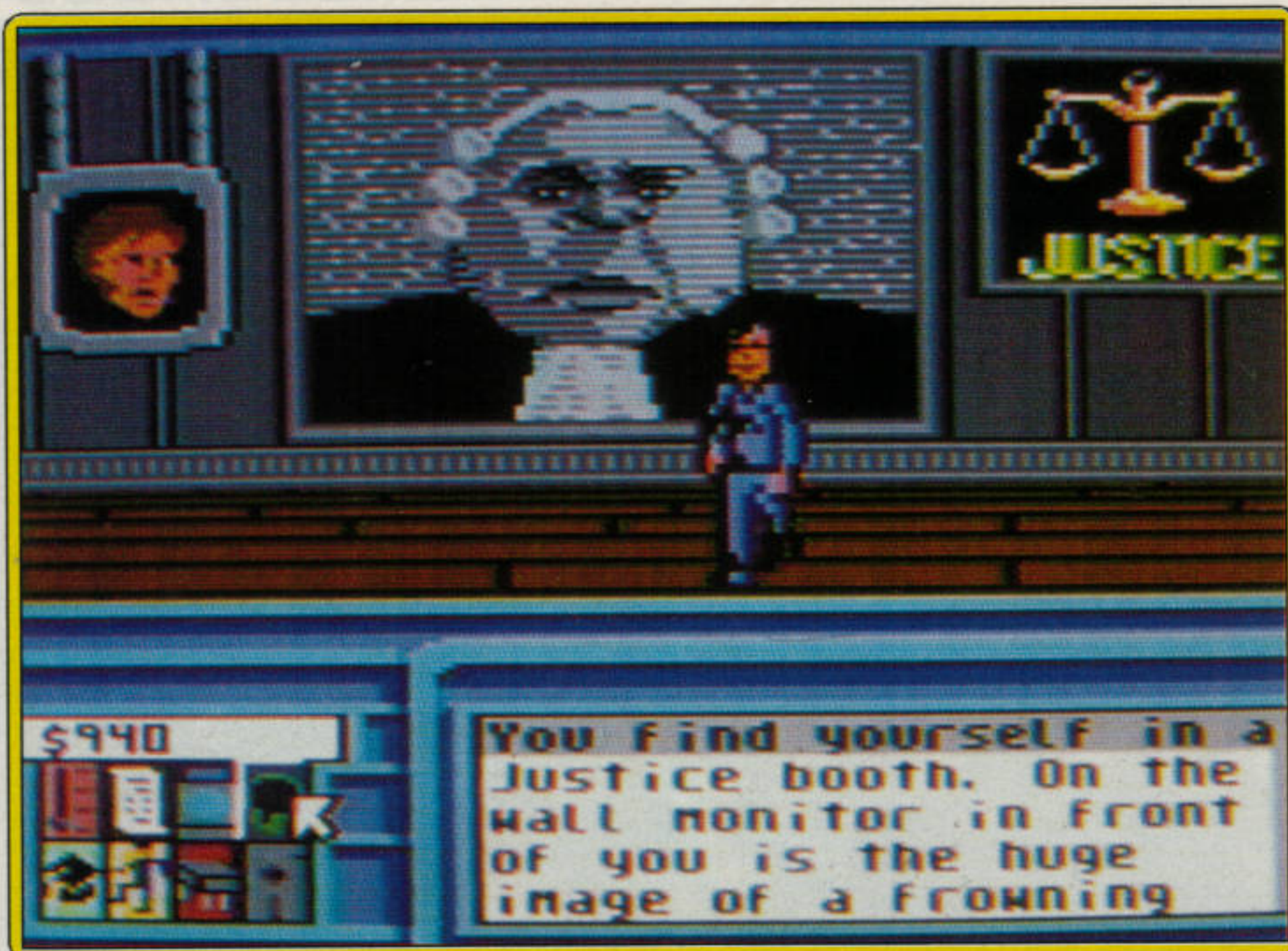


Le Bodyshop pour faire peau et organes neufs !



Le bon skillchip lui délie la langue.

Neuromancer bouleverse toutes les traditions du jeu de rôle. Terminés les attributs, les passages de niveaux et les points d'expérience basés uniquement sur les combats. Ces règles sont respectées mais d'une manière très logique, et sont liées au nombre d'obstacles que surmonte votre personnage. Le joueur constate une amélioration de ses aptitudes à l'usage et non pas en constituant une liste de chiffres. On découvre avec grand plaisir que le scénario, excellent au demeurant, s'appuie essentiellement

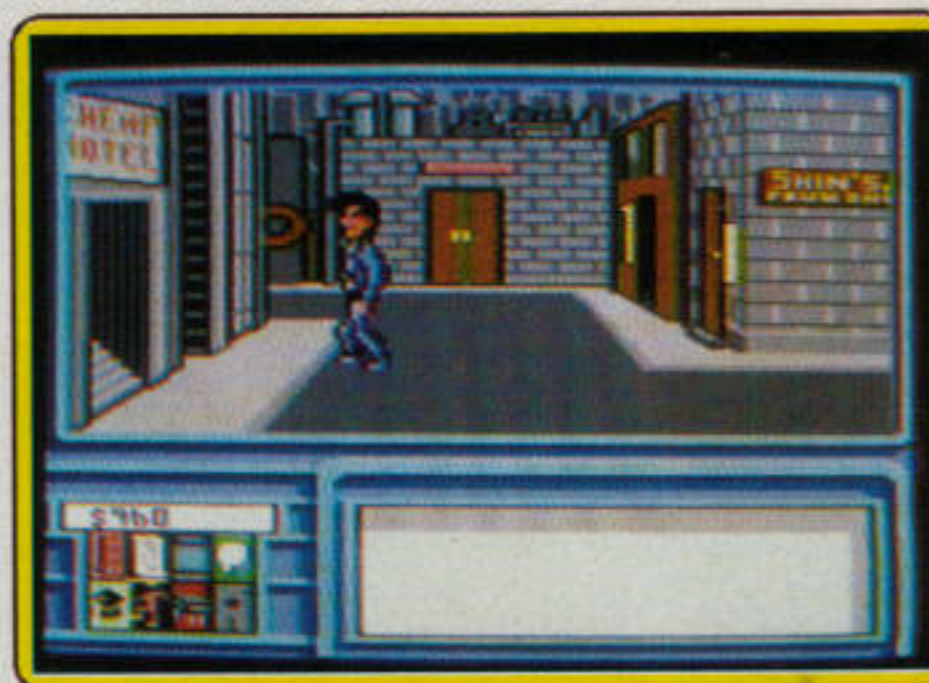


L'ordinateur-robot vous inculpe invariablement. La peine va de l'amende à la mise à mort.

sur les dialogues ! Oui, *Neuromancer* est le premier jeu de rôle où le dialogue est crucial. L'intérêt est tel qu'on pardonne la qualité moyenne de la réalisation. Pour conclure, disons que ce jeu est un de ceux qu'il faut absolument posséder ! Des jeux de rôle de ce niveau, on en redemande. Un grand bravo à Interplay ! Prévu sur PC en avril.

Dany Boolauck

Type	_____	rôle
Intérêt	_____	18
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	_____	n.c.



Le Cheap Hotel, votre QG.

Times of Lore ★

Commodore 64/128

Ce jeu de rôle entièrement animé et au scénario fouillé séduira les amateurs par la simplicité de son maniement. Accessible à tous, ce soft vous replongera dans le monde, désormais bien connu, de la magie et des monstres mythiques.

Origin/Micropose. Conception :
Chris Roberts ; programmation :
Paul-C. Isaac, Chris Roberts ;
musique : Martin Galway.

Times of Lore est un jeu de rôle animé tout à la fois simple à manier et complexe quant à son scénario. L'aventure rappelle *The Faery Tale* par son paysage et la mise en place graphique de l'action. Développé sur C 64, cette quête reste bien sûr moins « belle » que celle du titre pré-cité. Mais face aux possibilités de la machine, la performance mérite tout de même d'être soulignée.

Le scénario de *Times of Lore* est classique. Som-



Découverte du parchemin vert, un sort puissant.

bres histoires de famille au sein d'une grande lignée, exil d'un roi et naissance d'une puissance diabolique dans le royaume, votre héros part à la conquête d'un monde assez vaste. Il va y glaner une série d'indices et mettre fin aux agissements du maître de l'ombre. Au début de la mission, vous vous réveillez dans l'auberge d'Eralan, l'une des sept cités du royaume. La carte géographique fournie avec le soft est très précise. Les sept villes y apparaissent reliées par des chemins. On remarque aussi un vaste désert, des bois dangereux et divers lacs et cours d'eau. L'écran de jeu met en place plusieurs fenêtres. En haut de l'écran, la fenêtre graphique montre un décor de vue aérienne semi-3D. En bas, une série d'icônes donnent accès aux huit manipulations essentielles : prendre, donner, parler, regarder, etc. le maniement du programme est dès lors très simple. L'ensemble du jeu est contrôlé au joystick, qu'il s'agisse des combats ou de la discussion avec les personnages de rencontre. Bien que rédigé en anglais, *Times of Lore* est donc accessible à tous les aventuriers, novices ou professionnels.

La résolution de cette énigme est assez typique et passe par deux phases de jeu définies, les voyages et combats d'un côté, le dialogue de l'autre. Vous interrogez tout de suite tous les personnages que vous rencontrez. Dans l'auberge d'Eralan, par exemple, on apprend que le pays souffre de la puissance

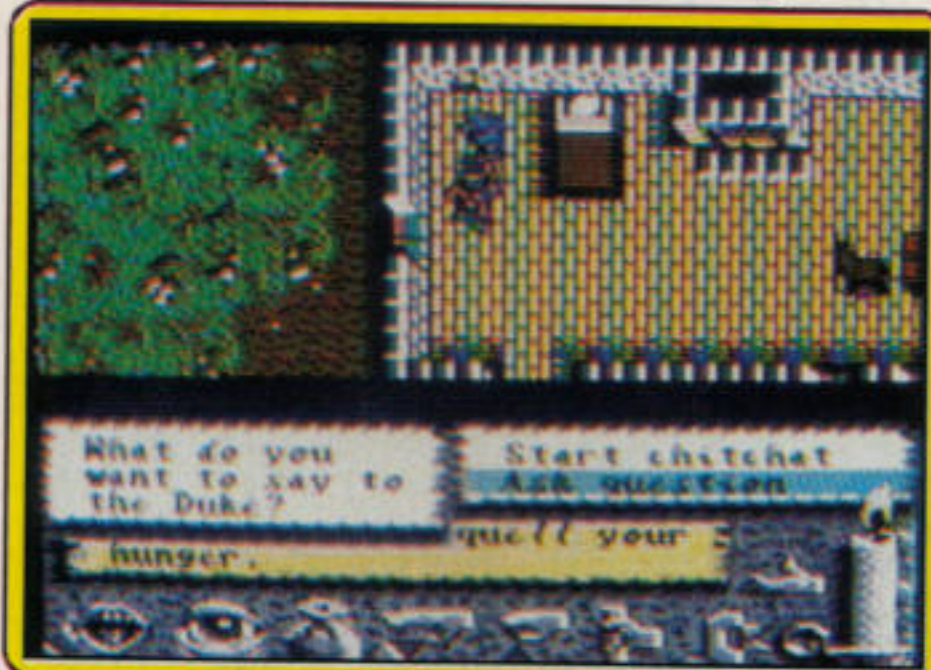


Les combats sont nombreux, les ennemis variés.

de plus en plus présente des forces du mal et qu'une arme spéciale est disponible dans la ville de Lankwell. Inutile de s'attarder ici plus longtemps, prenez la route vers le sud. Le paysage qui défile en scrolling sous vos pas est assez varié. La progression du héros ne tient pas compte de la composition du terrain (ce qui aurait apporté un « plus » à la partie). En revanche, les combats sont très nombreux et tout aussi fructueux ! Vos adversaires, goules, squelettes ou archers, sortent des bois pour venir à votre rencontre. Quelques coups d'épée, l'ennemi disparaît et laisse sur son passage un sac d'or, une arme, un parchemin magique, une potion... Vous-collectez ces indices et poursuivez votre route. Il faut sans cesse observer de près la bougie qui se consume sur la droite de l'écran. Elle symbolise votre puissance physique et vous oblige à surveiller vos provisions (achetées dans les auberges) et à boire quelques potions revitalisantes. A chaque ville visitée, l'aventurier glane des indices sur la présence de telle ou telle arme, ou sortilège, disponible dans une autre cité. L'intérêt majeur de la partie provient de cette dualité réflexion/action, c'est-à-dire dialogue dans les villes, combats sur les chemins. Plus loin dans le jeu, vous saisissez peu à peu le sens profond de la quête et apprenez à utiliser les sortilèges au mieux. Le parchemin vert vous permet par exemple de « sauter » d'une cité à l'autre en quelques secondes.



L'aubergiste assure vos nuits et... sauvegarde.



Cet homme peut vous vendre une arme efficace.

Il faut sauvegarder la partie dans les auberges en demandant à l'aubergiste de passer la nuit sous son toit. On peut ensuite rester toute une journée aux abords d'une ville pour mener un grand nombre de combats et glaner ainsi son bon paquet d'or, d'argent nécessaire à l'achat d'une arme puissante... *Times of Lore* dévoile très vite l'importance du dialogue dans la résolution de l'énigme. Il est nécessaire d'interroger sans cesse les serfs, aubergistes, moines, etc. et revenir les voir au fur et à mesure de votre progression dans la quête. Les sujets de conversation se multiplient progressivement. *Times of Lore* séduira les amateurs d'aventure animée par la simplicité de son maniement et la continuité de son jeu. Impossible de rester bloqué, dans cette quête, il suffit de visiter une nouvelle région pour retrouver le fil. L'ambiance de la partie est assurée par la qualité des graphismes et des animations sonores. Un soft assez « facile » et suffisamment complet pour intéresser tous les amateurs du genre sur Commodore 64.

Olivier Hautefeuille

Type _____ aventure/rôle animé
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Langue _____ anglais
Prix _____ C

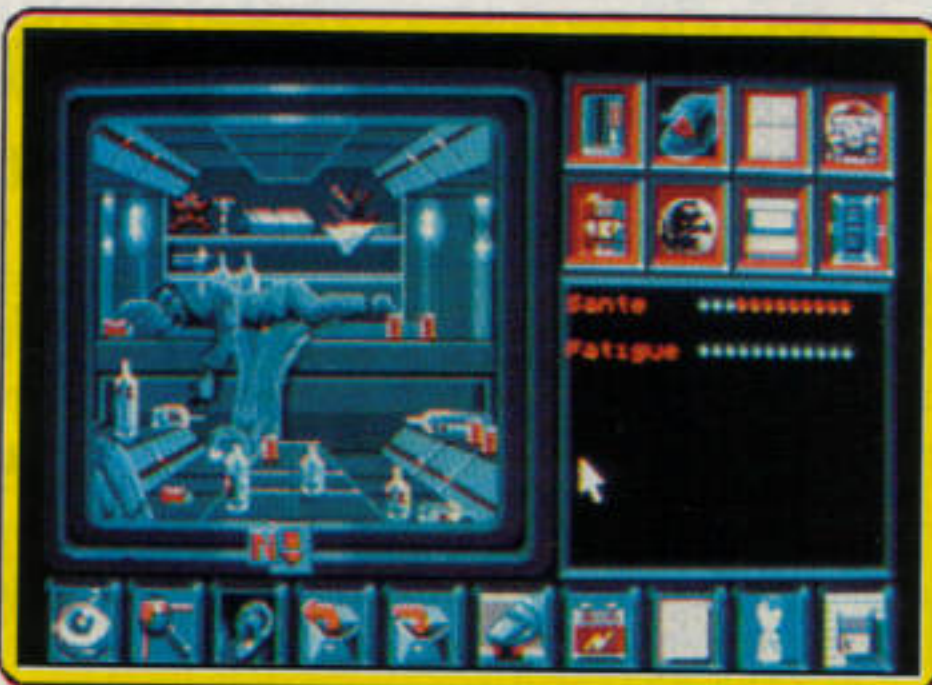
Star Trap

ATARI ST

Star Trap n'est certes pas le logiciel du siècle. Bien conçu et correctement réalisé, cette aventure saura faire passer d'agréables heures aux aventuriers amateurs de plaisir plus que de complexité. Un soft qui vaut son prix d'achat : c'est rare !

Loriciels. Auteurs : D. Billard, J.-P. Archez ; musique : M.W.

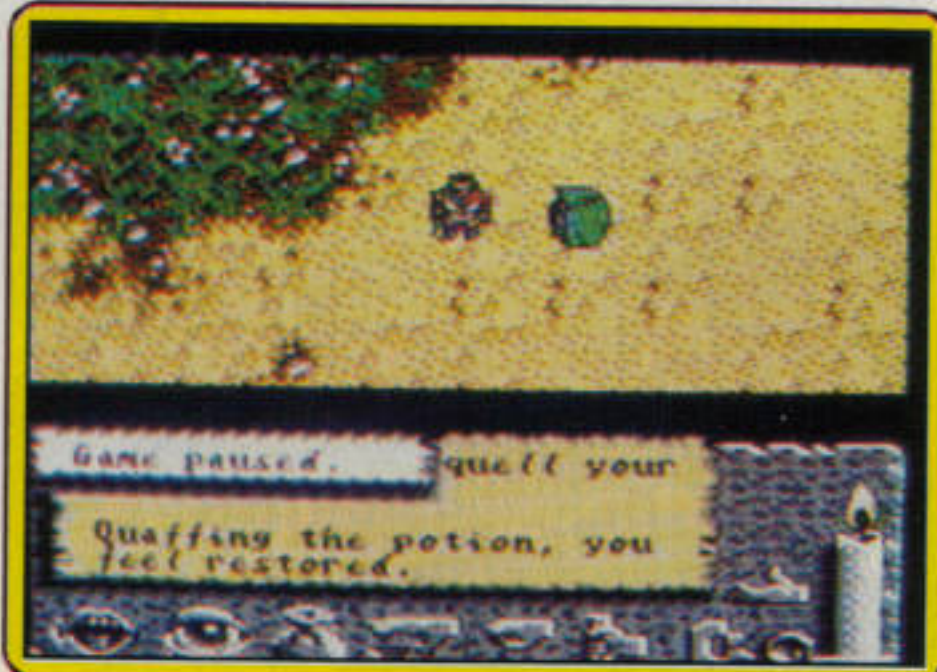
L'Ampelos, cargo spatial de seconde zone sort de l'hyper-espace, toutes alarmes hurlantes. Dans le vaisseau à l'aspect mi-requin, mi-dirigeable, c'est la tuile. Les instruments de la salle de pilotage sont inertes, le commandant agonise près de l'ordinateur de bord. La tuile s'enfle et se fait catastrophe. L'oxygène manque, vous mourrez d'asphyxie d'ici quelques heures. Les robots agressifs dont vous subissez les attaques à chacun des nombreux coins du vaisseau semblent désireux de raccourcir encore ce délai... Votre seule certitude est que tout cloche. Impossible d'investir votre couchette pour réfléchir tranquillement. De fait, le temps de rédiger ces pre-



Le navigateur a vidé les bouteilles.



Les bottes magiques pour passer les gués.



La potion verte redonne force et vigueur.

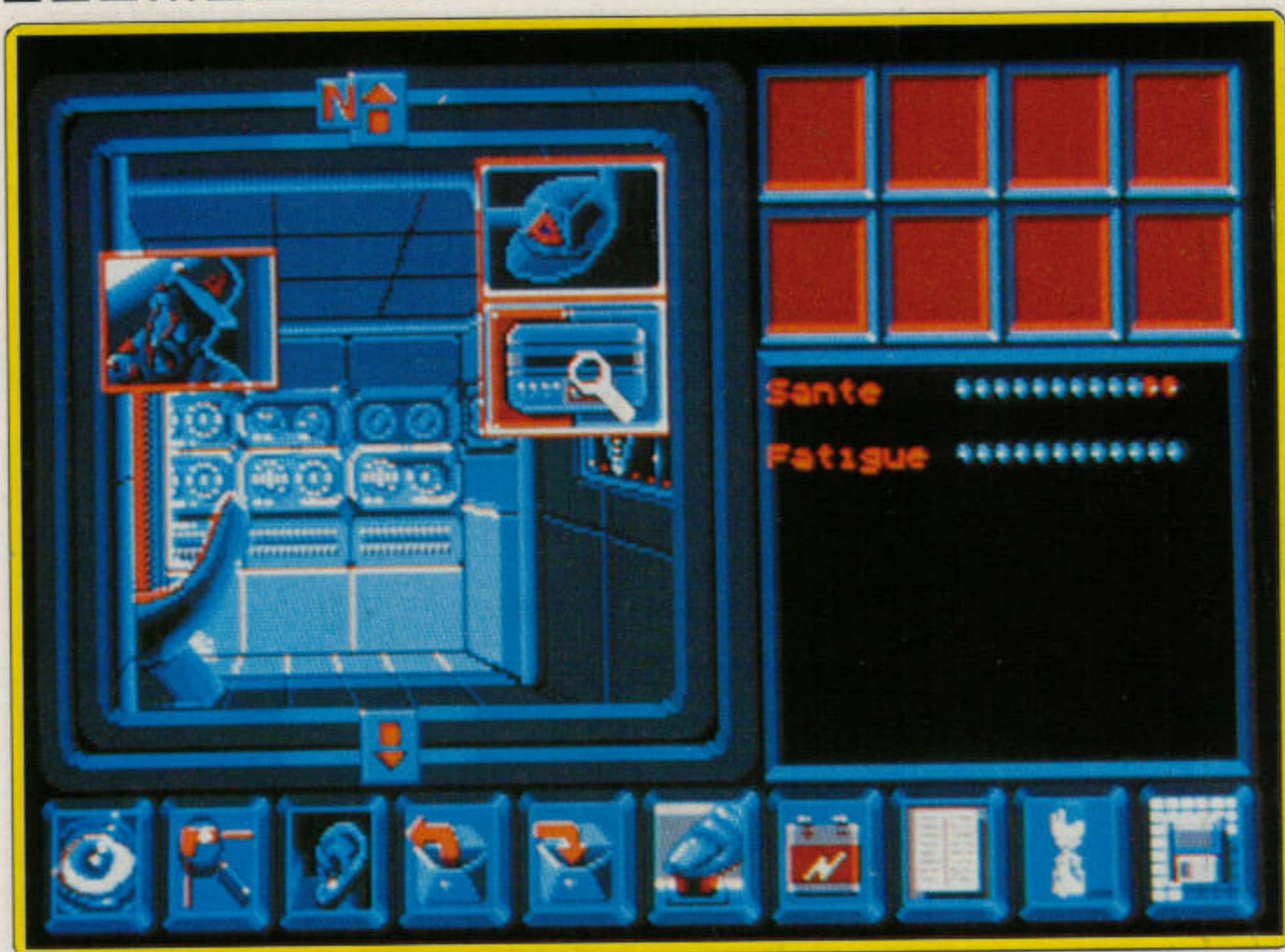


mières lignes, le commandant est mort, de façon absolument définitive. Outre la peine que vous éprouvez lorsque vous constatez ce triste état du corps, s'insinue en vous la légère angoisse que procure l'incertitude sur la cause d'une mort si proche et si récente. D'un point de vue très pragmatique, le plus terrible vient de ce que le commandant était au courant de quelques informations qui vous manquent maintenant cruellement. Heureusement, aucune situation n'est sans issue : écoutez tranquillement la marche funèbre célébrant votre propre mort et attendez que l'écran vous demande si vous voulez rejouer ou non.

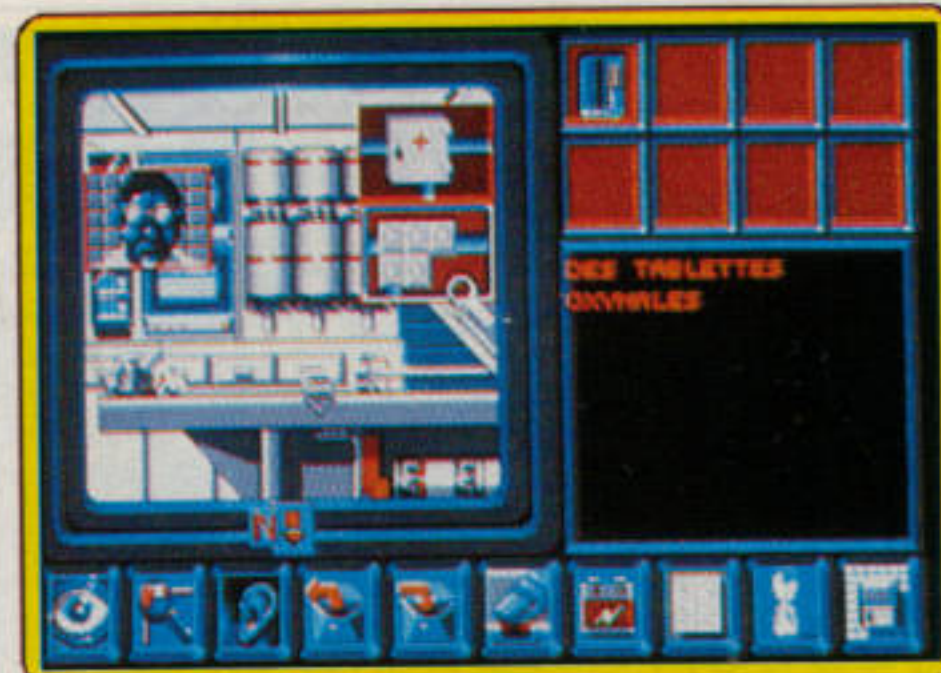
Aucun obstacle disproportionné ne vous bloque au cours de la progression. Même les premières portes fermées que vous rencontrez s'ouvrent sans trop rechigner. Vous comprenez peu à peu la difficile situation dans laquelle vous vous êtes fourré en insérant les disquettes dans le ST. Une possibilité de sauvegarde vous évite de renoter les divers codes et coordonnées qui changent à chaque démarrage. Bizarrement, si vous voulez sauvegarder différentes étapes de jeu, il faudra que vous y consacriez autant de disquettes différentes.

La souris suffit pour mener les dialogues, vos propos sortent du ST en synthèse vocale audible. Fouiller ou examiner un endroit, une personne ou un objet revient à balader l'icône œil ou loupe sur la

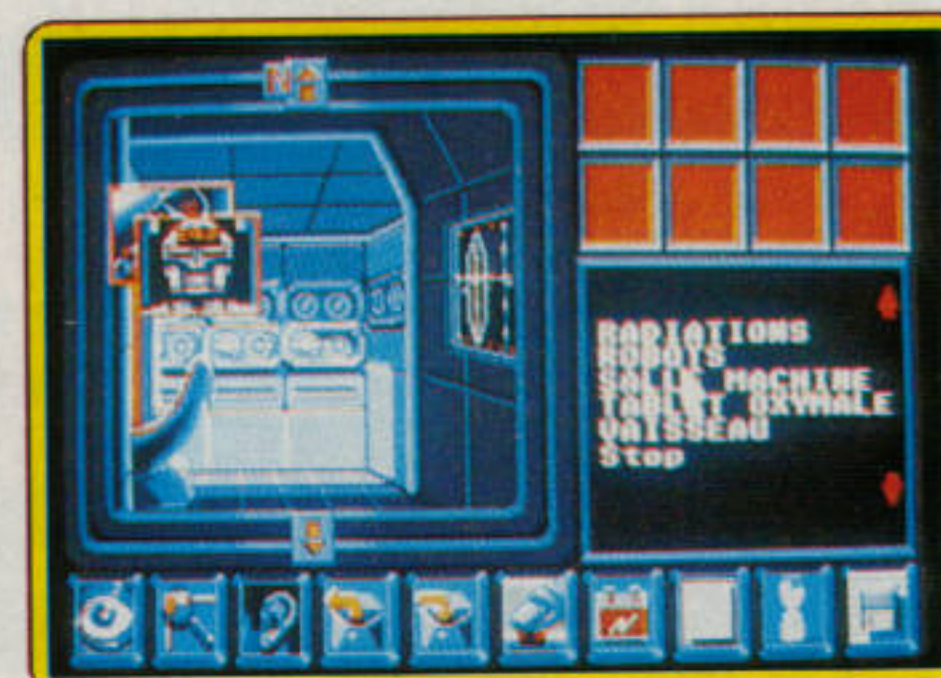
S.O.S AVENTURE



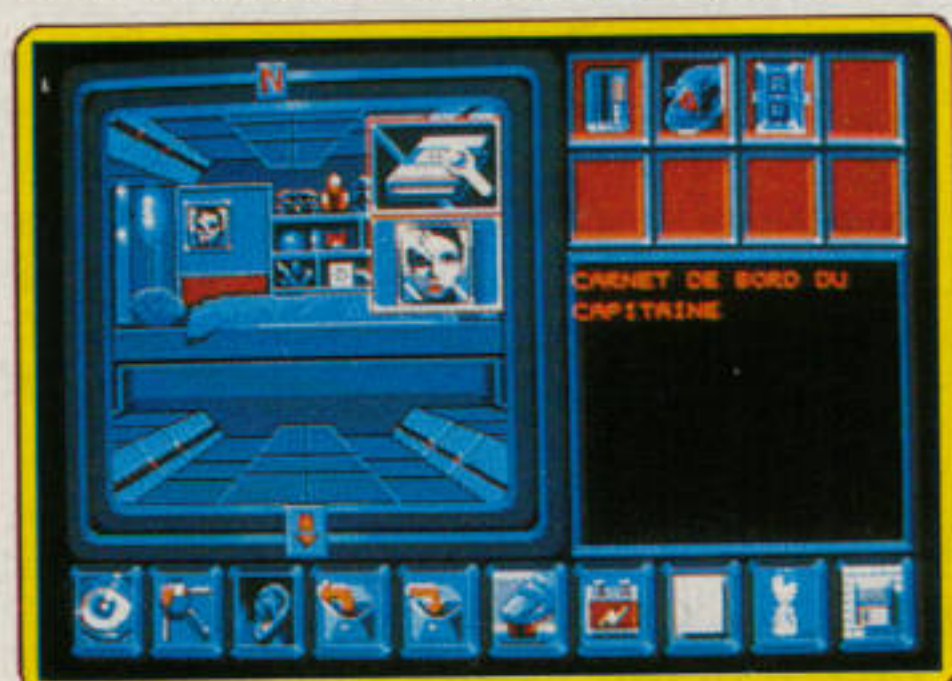
La salle des ordi, le commandant agonise.



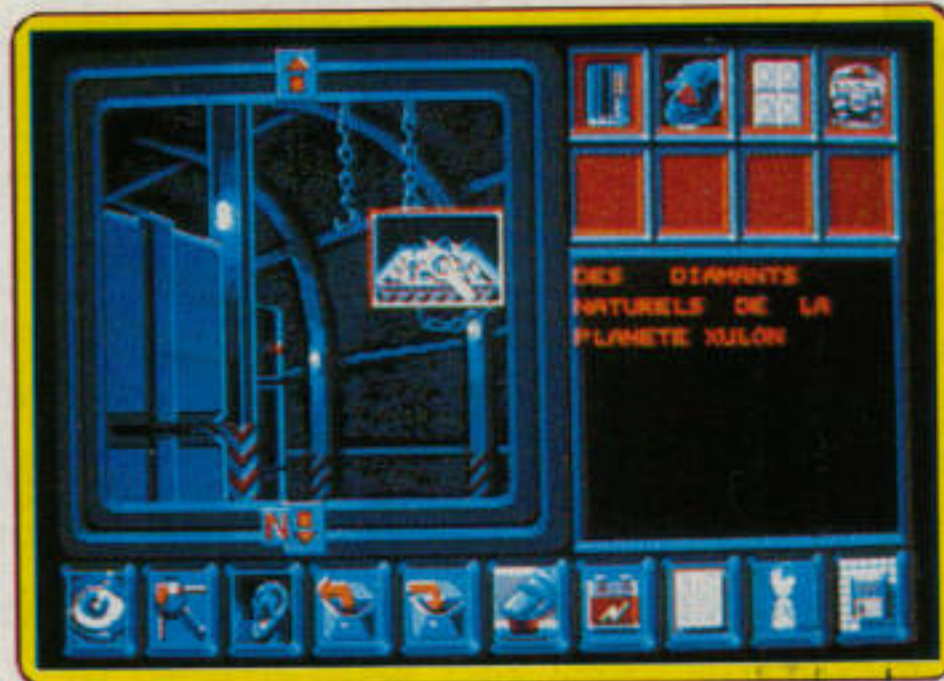
Un médicament contre l'asphyxie.



Encore ce foutu robot dans les pattes !



Le portrait de la femme du commandant.



Cargaison étonnante, mais inutile.



Sandwich à consommer avec modération.

zone intéressante. Les graphismes réussis traduisent une froideur délibérée. Les bruitages n'apportent pas grand-chose, alors que les musiques de chargement et de conclusion, correctes, ne resteront pas non plus dans les annales. *Star Trap* a le mérite de mettre en œuvre une idée de manière cohérente. L'ambiance résulte de tous les éléments du logiciel. La réalisation de bonne qualité participe du résultat. J'ai passé de longs moments à progresser sans cesse, à accumuler des indices, à découvrir de nouveaux endroits. Bien que le passage d'une pièce à l'autre, un peu lent, fasse se succéder des écrans fixes, l'impression d'un déplacement est bien rendue. Elles donnent accès à la navette spatiale et à la salle des machines. Dans l'espace, les déplacements s'effectuent selon les trois dimensions, tandis que l'accès à la salle des machines permet de comprendre la nature des avaries. Les deux disquettes *ST* renferment un programme qui donne à chaque instant envie d'aller plus loin. La finition irréprochable fait de *Star Trap*, logiciel sans ambitions démesurées, un programme solide. (Deux disquettes.)

Denis Scherer

Type _____ aventure
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ —
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

Avis

Star Trap séduira les amateurs de science-fiction réaliste tendance Arthur-C. Clarke. L'atmosphère est glacée, clinique. Le gros reproche que l'on peut adresser au jeu, qui n'en demeure pas moins une réussite, est l'accès incessant de la disquette. Lorsque l'on pénètre dans une pièce, le décor est

rechargé à chaque fois. A la longue, on se demande si le drive va résister longtemps. Les bruitages sont insignifiants : par exemple, en cliquant sur l'option écoute, il est affiché « des bruits de ferrailles » mais on ne les entend pas. La partie dialogue aurait mérité d'être davantage étoffée. Les caractères des mots sont laids mais c'est un détail. Indiana Red

The Twilight Zone ★

PC ET COMPATIBLES, EGA, CGA, VGA ET TANDY

Cette aventure textuelle, très complexe, est intéressante pour la richesse et la démesure de son scénario.

Faites donc ce fabuleux passage du réel au fantastique : entrez pour toujours dans la quatrième dimension !

First Row. Scénario : Dr Michaël M. Breggar, Terrence R. Boyle et Steven Trippe ; programmation : A. Caleb Gattegno ; graphismes : Patrick Moran.

The Twilight Zone, c'est le passage du réel au fantastique, le moment où conscience et rêve se mêlent dans l'imaginaire. 24 septembre 1988, vous émergez d'un lourd sommeil dans votre chambre à coucher.

Le temps de poser les pieds par terre, de prendre et de mettre quelques vêtements qui traînent au sol. Tout semble normal, si ce n'est l'heure de votre « réveil » et les quelques indices qui attirent votre attention. Le début d'un long cauchemar.

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

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

Offre 1: 520 STF

+ 1 pack au choix

3490 F

Offre 2: 520 STF

+ écran couleur

+ 1 pack au choix

4990 F

Offre 3: 1040 STF

+ écran couleur

+ 1 pack au choix

6490 F

PACK N°1 Atari

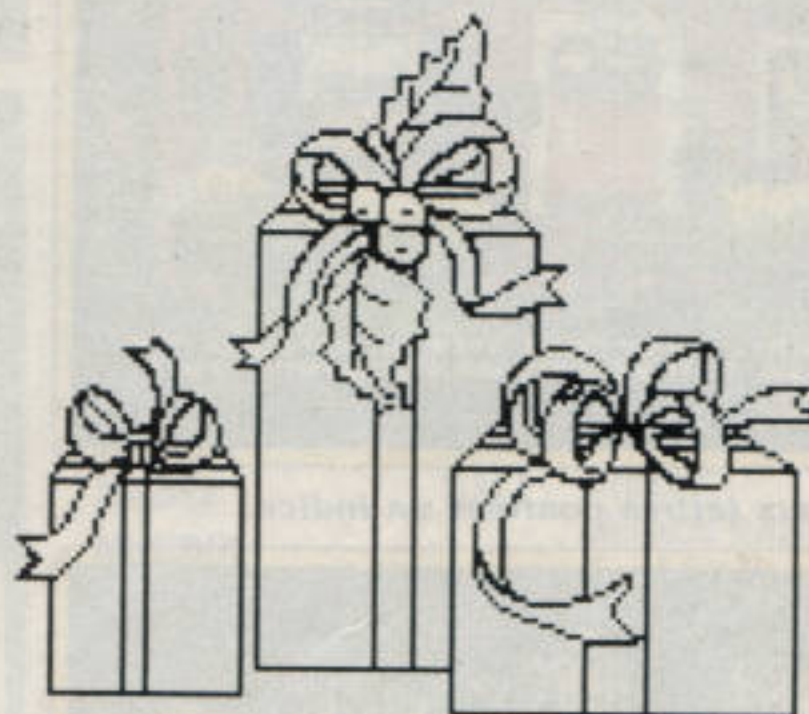
Goldrunner
Jupiter Probe
Karate Kid II
Slaygon
Obliterator
1 Joystick
10 Disquettes

PACK N°2 Atari

Barbarian
Crazy Cars
Rampage
Enduro Racer
Terrorpods
Wizball
10 Disquettes
1 Joystick

PACK N°3 Atari

Spy vs Spy
Boulder Dash
Barbarian
Airball
Karting GP
Terrorpods
10 Disquettes
1 Joystick



Offre 4: Amiga 500

+ 1 pack au choix

4490 F

Offre 5: Amiga 500

+ écran couleur

+ 1 pack au choix

6490 F

POUR TOUTES
COMMANDES OU
RENSEIGNEMENTS
TAPEZ 36 15
CODE: ELECTRON

PACK N°1 Amiga

GOLDRUNNER
JUPITER PROBE
KARATE KID II
SLAYGON
BARBARIAN
TERRORPODS
CABLE PERITEL
10 DISQUETTES
1 JOYSTICK

PACK N°2 Amiga

OBLITERATOR
TERRORPODS
WINTER OLYMPIADS
MOUSE TRAP
PLUTOS
BLOOD FEEVER
SECONDS OUT
FROST BYTE
CABLE PERITEL
10 DISQUETTES
1 JOYSTICK

CABLE MINITEL + LOGICIEL, GRATUITS POUR 1000 F D'ACHAT

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

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

ADRESSE.....

C.P.VILLE.....

CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CARTE BLEUE ☐

Nº | | | | | | | | | | | | | | | DATE EXP. | | | |

SIGNATURE _____ TEL _____

BON DE COMMANDE A DECOUPER

OFFRE N° + PACK N° =

OFFRE N° + PACK N° =

FRAIS DE PORT MACHINE	+	50 F
-----------------------	---	------

TOTAL TTC =

S.O.S AVENTURE

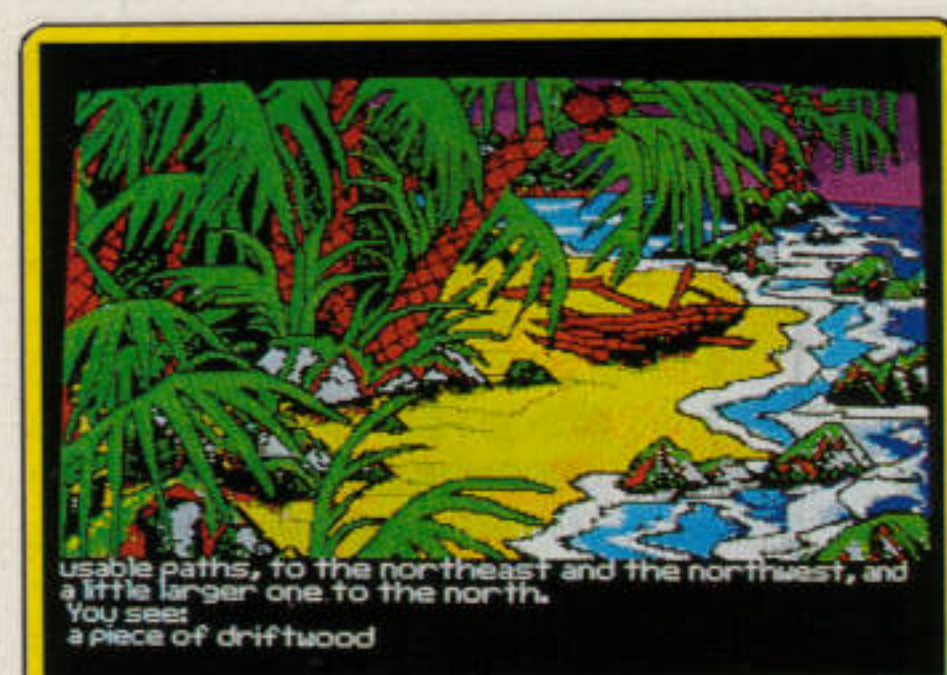
The Twilight Zone est presque une aventure textuelle. Les graphismes sont rares, environ une image tous les cinq lieux visités. Ces images tirent profit au maximum des possibilités du PC. Le jeu tourne sous toutes les configurations « écran couleur ». Avec écran monochrome, l'aventure se passe de graphismes. Les décors, variés, sont traités avec précision. Le joueur s'en sert pour repérer un objet, chose rare sur PC ! L'essentiel de l'aventure passe malgré tout par le texte. L'anglais utilisé pour les dialogues est riche au niveau du vocabulaire, moins en ce qui concerne la syntaxe. L'ordinateur comprend parfois les ordres associés et l'utilisation des « IT » ou « AND ». Plus loin, il est impossible de taper « GET



La boîte aux lettres contient un indice.



Un brusque changement de décor, porte fermée.



Une pièce de bois utile pour plus tard.

SHIRT AND WEAR IT » sans se voir répondre « WEAR WHAT ? » Enervant ! Même chose en ce qui concerne certaines aberrations, voulues ou non (?) par les programmeurs. Vous voici devant la porte d'un manoir. Impossible d'avancer, la porte est fermée. Vous tapez « OPEN DOOR », l'ordinateur répond « THE DOOR IS NOW OPEN » mais continue à vous interdire l'accès du manoir... la porte étant par miracle encore fermée ! De quoi perdre la tête et passer votre chemin. Dernier point de syntaxe assez déplaisant : les sempiternelles réponses « humoristiques » qui ponctuent toutes les phrases incompréhensibles. Usant après plusieurs heures de recherches !



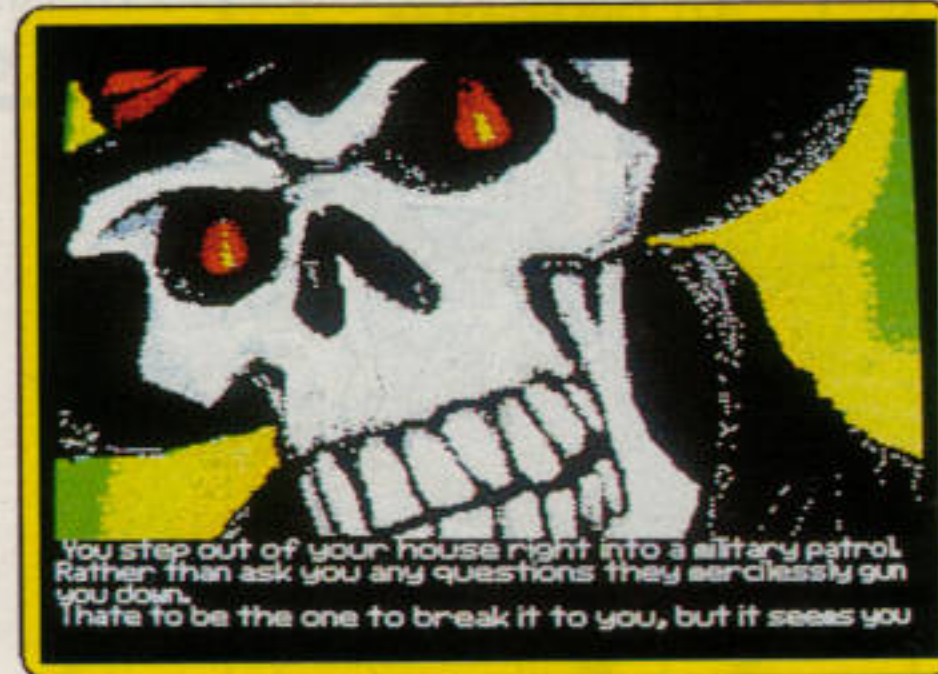
Réveillé au beau milieu de la nuit...



Retour à la maison pour prendre de l'argent.

Par devers ces quelques défauts, le scénario de cette quête réhausse l'intérêt du jeu. Rien à redire de ce côté, l'aventurier plonge tout de suite dans l'illogisme de la quatrième dimension. Le monde que vous parcourez est complètement loufoque. Une rue paisible donne accès à un océan de boue, une jungle refait surface dans quelque lieu traditionnel. Les objets que l'on découvre sont soit très classiques, soit farfelus. C'est au niveau des situations même que l'on ressent très bien l'ambiance cauchemardesque de l'escalier sans fin des rêves d'enfants. Une situation qui prend vite des allures de tortures. Le joueur évolue ainsi au milieu de personnages très réels mais particulièrement indifférents à sa quête (aller chercher un billet de train dans la gare...) Il faut davantage faire place au surréalisme qu'à la logique pour progresser dans le jeu. Les descriptions très complexes des lieux visités sont alors riches de renseignements, pour peu que l'on arrive à percer l'état d'esprit des concepteurs du soft.

The Twilight Zone est finalement une aventure très complexe, intéressante pour la richesse et la « démente » de son scénario, si l'on passe outre les quelques problèmes syntaxiques de son maniement. Le programme est très bien conçu en ce qui concerne les sauvegardes (dix positions mémorisées sur les disquettes de jeu). L'ordre « UNDO » permet de revenir en arrière en cas de fausse manœuvre.



En cas de panique, essayez l'option « UNDO ».

vre. Le programme s'installe sur disque dur par simple copie et la notice est succincte mais agrémentée d'un guide à l'usage des aventuriers novices. Pas bête ! *The Twilight Zone* devrait être adapté sur seize bits très prochainement avec quelques fonctions supplémentaires.

Olivier Hautefeuille

Type _____ aventure graphique
(textuelle sur PC monochrome)

Intérêt _____ 15

Graphisme _____ ★★★★★

Syntaxe _____ ★★

Bruitage _____ ★★★

Langue _____ anglais

Prix _____ n.c.

3615 TILT
du 15 décembre 1988
au 25 janvier 1989

premier prix : un Amiga 500
deuxième prix : un lecteur 1010
offerts par Computer Concept
en jouant au jackpot

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

A 500 512 Ko RAM + lecteur 3"1/2 + souris	4490 F
A 500 C A 500 + moniteur couleur 1084	7290 F
A 2000 1 Mo RAM + lecteur 3"1/2 + souris	11590 F
A 2000 C A 2000 + moniteur couleur 1084	14790 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		Genlocker vidéo comp. ext.	
3"1/2 interne A 2010	1690 F	GST 30	3390 F
3"1/2 externe A 1010	1390 F	Genlocker + encoder ext.	
5"1/4 ext. + affichage	2190 F	GST 1000	14900 F
3"1/2 ext. + affichage	1790 F	Encoder PAL EPAL	2590 F
MONITEURS		Interface vidéo comp.	
Monochrome HR A 2024	NC	PAL A 2032	790 F
Couleur HR 1084 S	2990 F	Caméra HV 720	3350 F
Couleur HR		Objectif SCHNEIDER	950 F
reman. A 2080	4490 F	Zoom COSMICAR	4450 F
Couleur multi synchro	7490 F	Statif ROHEN	1800 F
EXTENSIONS		Tablette Easy/500	4590 F
512 Ko interne A 501	1490 F	Tablette Easy/2000	5390 F
2 Mo externe OKo	1700 F	Graphiscope II	PROMO 1000 F
1,5 Mo int. sans mémoire	2100 F	Table graph. CRP A4	4490 F
2 Mo interne A 2058/2	6510 F	Table graph. CRP A3	8490 F
DISQUES DURS		Table trac. A4 ANGALIS	11990 F
20 Mo externe + cont.		Table trac. A3 ANGALIS	NC
AMIGA A 500	6990 F	Scanner CANON A4	11560 F
20 Mo interne + cont.		Scanner CANON A3	15120 F
PC A 2092/PC 5060	6150 F	Souris	270 F
20 Mo interne + cont.		Crayon optique	NC
AMIGA A 2092/A 2090	6150 F	TÉLÉMATIQUE	
ÉMULATEURS		Modem DTL 3000	6400 F
PC XT + lecteur 5"1/4		Modem DATAPHON	
A 2088 D	5600 F	S 21-23 D	3990 F
PC AT + lecteur 3"1/2		Émulateur ARCHOS	1190 F
A 2086 D	NC	Émulateur FLAMITEL	1490 F
GRAPHIQUE/VIDÉO		Émulateur DIGA	990 F
Digiview	1990 F	SON	
Frame grabber N/B	8890 F	Interface Midi	520 F
Frame grabber couleur	9350 F	Perfect sound	990 F
Filtre électronique	2690 F	Pro Midi studio	1590 F
Genlocker vidéo comp. int.		Sound sampler	990 F
A 2300	NC	Visual Aural	2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		LC 24 10	
120 D	1 850 F	AMSTRAD	4 990 F
LSP 10	2 790 F	DMP 3 160	2 290 F
MSP 15	4 590 F	DMP 4 000	3 995 F
STAR		LQ 3 500	3 990 F
LC 10	2 490 F	EPSON	
LC 10 couleur	2 950 F	LX 800	2 690 F

AMIGA 500
+ moniteur couleur 1084 F
+ extension 512 K

= 7990 F

AMIGA 500
+ moniteur couleur Printel

= 6290 F

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :

LE DÉFI!

PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES*
POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
*9 aiguilles** de plus de 5000 F.

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

a les services

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel
- la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
- le service spécial collectivité :
Allo Danièle (1) 43 57 48 20

*sous réserve d'acceptation du dossier** de plus de 4 000 F



3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

GRAPHIQUE/VIDÉO

Aegis Draw +	1899 F
Aegis Impact	1699 F
Aegis Video Titler	1400 F
Animate 3D	1299 F
Butcher	339 F
CAO 3D	1490 F
DeLuxe Paint II PAL	650 F
DeLuxe Print	900 F
DeLuxe Vidéo 1.2	950 F
Digipaint	580 F
Dynamic CAD	1100 F
Grabbit	299 F
Page Flipper	400 F
Photon Point	650 F
Printmaster +	500 F
PRO Vidéo	600 F
Sculpt 3D	899 F
Silver	1700 F
TV Show	770 F
Videoscape 3D	1549 F

LANGAGES

Aztec C Comp.	2000 F
Climate	370 F
Lattice C 4.0	1790 F
Macro Assembleur	679 F
MCC Pascal	670 F
True Basic	1184 F

MUSIQUE

Aegis Audiomaster	590 F
Aegis Sonix	790 F
DeLuxe Music	800 F
Dr T'S	1990 F
Dynamic Drum	450 F
Future Sound	2000 F
Instant Music	293 F
Music Studio	399 F
Synthia	950 F
X Music	950 F

BUREAUTIQUE

DB Man	1439 F
Page Setter Fr.	1690 F
Professional Page	3690 F
ProWrite	1120 F
Scribble	750 F
Superbase Pro	1490 F

Textcraft + V1.3	300 F
VIP Professional	1400 F
Vizawrite	1490 F

JEUX

Barbarians	250 F
Arkanoid	245 F
Arkanoid II	NC
Ferrari F1	260 F
Jegonne d'Arc	300 F
Explora	350 F
Faery Tale	380 F
Capone	250 F
Xenon	220 F
Zoom	250 F
Superski	230 F
Tanglewood	250 F
Sub Battle	290 F
King of Chicago	290 F
Buggy Boy	250 F
Destroyer	320 F
Ice Hockey	220 F
Pandora	250 F
Bionic Commando	250 F
Garrison	250 F
Space Racer	200 F
Chess M 2000	260 F
Bermude Project	285 F
Iron Lord	NC
Macadam Bumper	NC
Ports of Call	380 F
Roadblaster	NC
The Three Stooges	295 F
Paladin	320 F

NOUVEAUTES

Pow	NC
Romb Ruster	NC
Space Harrier	NC
Isp Hang On	NC
Enduro Racer	NC
Vixen	230 F
Carrier Command	290 F
California Games	NC
Platoon	260 F
Ultima IV	280 F
Arche Cpt Blood	NC
Menace	220 F
Summer Olympiad	220 F

LES LIVRES

Amazing Computing	45 F	Intuition	350 F
AmigaBasic	249 F	Langage Machine	199 F
Hardware Ref. Manual	295 F	Romkernel Manual	295 F
Programmer's Handbook I	295 F	Trucs et Astuces	199 F
Programmer's Handbook II	295 F	Trucs et Astuces (disk)	120 F
Sound and Graphics	240 F		
AmigaDos manuel Fr.	199 F		
AmigaDos Référence	149 F		
AmigaWorld	45 F		
Bien Débuter Amiga	149 F		
Clefs pour Amiga	195 F		

AMIE LE PRO.

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL [] [] [] [] []
TÉL. : _____
MON ORDINATEUR : _____

MES 10% DE PRODUITS EN PLUS :

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

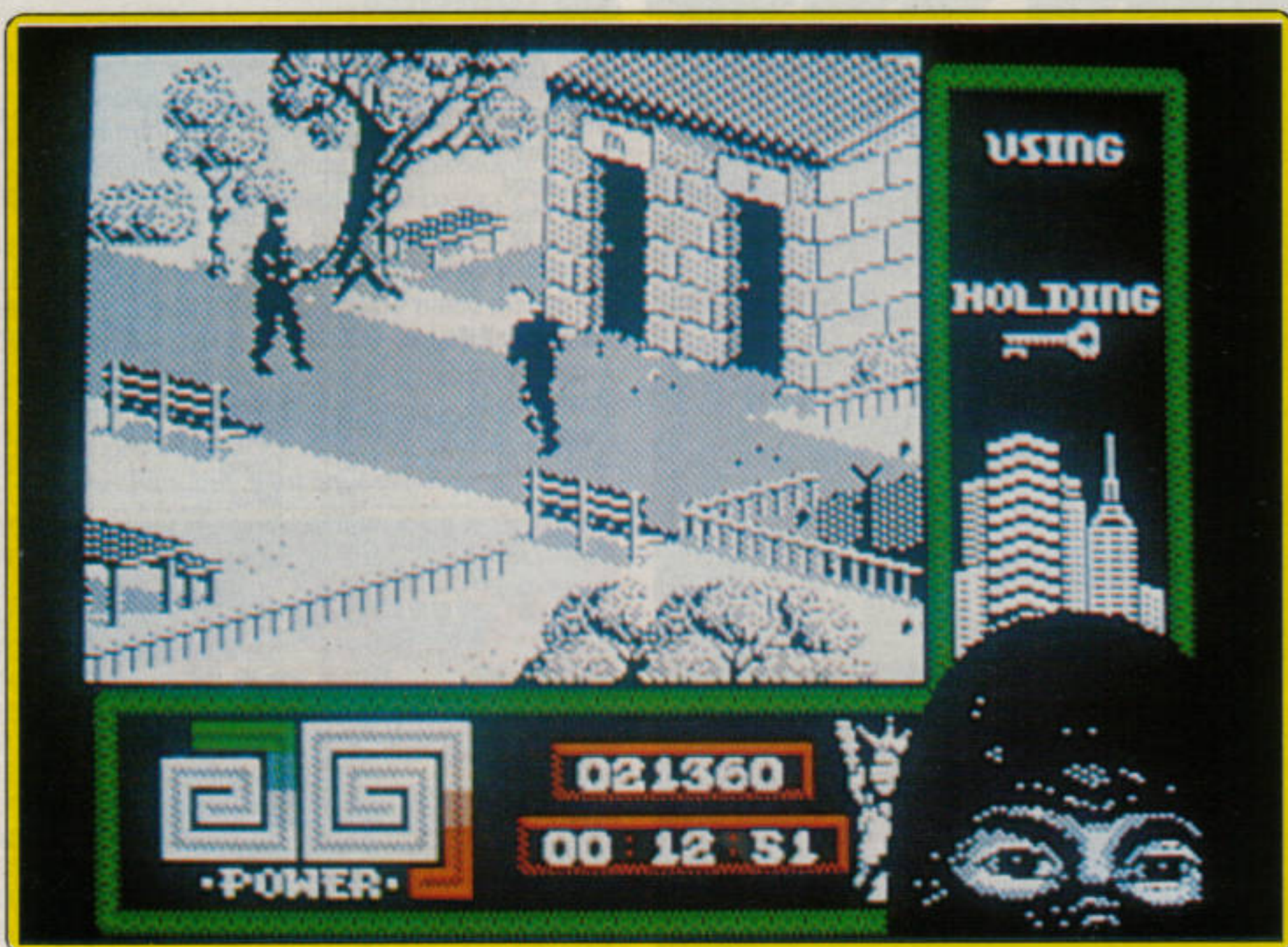
DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F			TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE

DATE D'EXPIRATION

DATE _____ SIGNATURE _____





Mieux vaut trouver des armes rapidement si vous voulez survivre au-delà du premier tableau.

Last Ninja II ★

AMSTRAD CPC

Jeu de très haut niveau, Last Ninja II offre des graphismes et une animation presque sans défaut. Les réflexes sont mis à rude épreuve : les énigmes posées pas si faciles à résoudre... Efficace.

System 3

Last Ninja est certainement l'un des meilleurs programmes d'arcade/aventure de ces dernières années, tant sur le plan de l'intérêt de jeu que sur celui de la réalisation. Last Ninja II arrive enfin et il n'y a pas de surprise, ce nouvel épisode est tout aussi réussi que le précédent. Il devrait enthousiasmer les amateurs du genre. C'est un programme très riche dont on ne viendra pas à bout aisément et, cette fois encore, de nombreux joueurs vont rester bloqués devant leur moniteur pendant longtemps avec ce casse-tête bien oriental.

Le dernier ninja apparaît sur un kiosque à musique au beau milieu de Central Park et l'aventure commence. Tout d'abord il faut sortir du kiosque, pour cela il est nécessaire de se débarrasser du garde qui vous attaque et résoudre la première énigme. Actionnez un interrupteur qui ouvre une trappe, descendez et après un autre combat vous pouvez explorer le parc à la recherche de la sortie. Préparez-vous à faire de mauvaises rencontres dans les allées : des flics ripoux, des lanceurs de couteaux et bien d'autres adversaires encore.

Après avoir quitté Central Park, le ninja se retrouve dans les rues de New York. Des voyous passent à l'attaque, des motards tentent de l'écraser lorsqu'il traverse une rue et il doit surtout éviter les patrouilles de police. Bien sûr les cops ne font pas le poids face à un ninja et il peut les tuer en les frappant à trois reprises. Mais s'il le fait, toutes les forces de police se lanceront à sa poursuite et chercheront à l'abattre à tout prix. Après avoir découvert les objets

indispensables et refait le plein d'énergie en dégoûtant un Big Mac, il pénètre dans les égouts. Ceux-ci sont aussi mal fréquentés que le reste de la ville, on y rencontre toujours des voyous mais aussi des araignées et des rats. Les rumeurs prétendent qu'on trouve des alligators dans les égouts de New York et, en effet, il y en a un qui attend le ninja devant la sortie. Celui-ci débouche alors dans la cave de l'immeuble qui sert de quartier général au shogun, mais il reste encore beaucoup de chemin à parcourir. Après s'être procuré une carte d'accès il pourra emprunter l'ascenseur qui mène au cœur du bâtiment qui abrite une fumerie d'opium. De là il faut trouver le moyen de monter sur le toit du building où est posé un hélicoptère qui est prêt à s'envoler vers la base secrète de l'organisation. Protégé par



Pas de couleurs... Dommage !



Tuez, d'accord, mais pas les cops !



Explorez tous les endroits traversés.

tous ses hommes de main, le shogun attend le ninja pour le combat final.

Comme le premier épisode, Last Ninja II présente des graphismes très fins, d'une grande beauté, et l'animation est irréprochable. C'est une réalisation de haut niveau qui démontre qu'il est possible de tirer le maximum d'un 8 bits. On regrettera seulement que les couleurs soient absentes, ce qui n'est pas le cas de la version C 64. Les scènes sont représentées en 3D et le personnage peut se déplacer dans toutes les directions avec une grande précision. Quant au jeu lui-même, c'est une réussite totale car il offre un parfait dosage entre aventure et action. Il faut beaucoup d'habileté pour vaincre les nombreux adversaires et pour négocier des passages difficiles. D'autre part, les énigmes ne sont pas si simples et les amateurs de jeux d'aventure ne seront pas déçus. Il faut vraiment explorer les moindres recoins de chaque tableau pour ne laisser aucun objet important derrière soi. En effet, un retour en arrière n'est pas possible après certains passages et s'il vous manque un objet indispensable il faut tout recommencer depuis le début. Un grand jeu. (Cassette, notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

Type _____ arcade/aventure
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★★
Animation _____ ★★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★★
Prix _____ C

Version Spectrum

Cette adaptation est bien réalisée. Les graphismes, en monochrome, sont fins et détaillés, l'animation fluide et variée. Une bonne musique présente le jeu mais il n'y a aucun bruitage en cours d'action. (Cassette.) Jacques Harbonn

Type _____ aventure/action
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★★
Animation _____ ★★★★★★
Bruitage _____ aucun pendant le jeu
Prix _____ B

UNITÉS CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD	3490 F
520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	5490 F
1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD	4490 F
1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124	5990 F
1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	7490 F
MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD + moniteur SM 124	11800 F
MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD + moniteur SM 124	15300 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		
3 1/2 externe SF 314	1790 F	Caméra HV 720 3350 F
3 1/2 externe CUMANA	1490 F	Objectif SCHNEIDER 950 F
5 1/4 externe CUMANA	1990 F	Zoom COSMICAR 4450 F
MONITEURS		Statif ROHEN 1800 F
Monochrome SM 124	1490 F	Handy Scanner 2 gris 3990 F
Couleur Sc 1425	2490 F	Handy Scanner 16 gris NC
Monochrome A3	NC	GRAPHIQUE
Multisynchro basse et haute résolution	6990 F	Scanner CANON A4 11560 F
EXTENSIONS		Table graph. CRP A4 4490 F
512 Ko pour 520 STF	NC	Table graph. CRP A3 8490 F
2 Mo pour 1040 STF	3390 F	Table traç. ANGALIS A3 11990 F
DISQUES DURS		INTERFACES
20 Mo externe SH 205	4490 F	16 sorties logiques 500 F
20 Mo interne SUPRA	NC	4 sorties analogiques 700 F
50 Mo externe LEADMAN	NC	8 entrées 8 sorties log. 550 F
EMULATEURS		4 sorties relais 650 F
MAC ALADIN	2490 F	1 entrée 1 sortie analog. 550 F
PC PCDITTO	790 F	Free boot 350 F
VIDEO		Inverseur mono couleur 250 F
Digitaliseur REALISER	1790 F	Interface 4 joueurs 79 F
Digitaliseur PRO 87	2870 F	SON
Genlocker vidéo GST 30	3490 F	ST Replay 690 F
Genlocker PRO GST 1000	15200 F	Pro sound designer 790 F
Codeur PAL	2600 F	TÉLÉMATIQUE
Filtre électronique	NC	Modem 1990 F
		Emulcom 750 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		LC 24 10 4990 F
T20 D	1850 F	AMSTRAD
LSP 10	2790 F	DMP 3160 2290 F
MSP 15	4590 F	DMP 4000 3995 F
STAR		LQ 3500 3990 F
LC 10	2490 F	EPSON
LC 10 couleur	2950 F	LX 800 2690 F

520 STF



**moniteur couleur
Printel**



4990 F

1040 STF



**moniteur couleur
Printel**



6990 F

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :

LE DÉFI!

PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES*
POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
*9 aiguilles** de plus de 5000 F.

a les services

COMMANDEZ
PAR TÉLÉPHONE :
43 57 96 89

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel
- la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
- le service spécial collectivité :

Allo Danièle (1) 43 57 48 20

*sous réserve d'acceptation du dossier** de plus de 4000 F



3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

ACCESSOIRES

MANETTES		Moniteur 80 F
Quick shot 2	60 F	Imprimante 80 F
Quick shot turbo	135 F	RANGEMENT
Speed king	110 F	10 disk 3" 1/2 35 F
Professional	155 F	10 disk 5" 1/4 45 F
WICO command	285 F	50 disk 3" 1/2 90 F
PROTECTION (housse toile plastique)		50 disk 5" 1/4 90 F
Clavier	70 F	100 disk 3" 1/2 125 F
		100 disk 5" 1/4 125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES		DISQUETTES	
3" 1/2 SFDD		3" 1/2 DFDD	
PAR 10 = 89 F		PAR 10 = 100 F	
PAR 100 = 850 F		PAR 100 = 900 F	
DISQUETTES		DISQUETTES	
3" DFDD		5" 1/4 DFDD	
PAR 10 = 190 F		PAR 10 = 40 F	
PAR 100 = 1800 F		PAR 100 = 350 F	

LES LOGICIELS

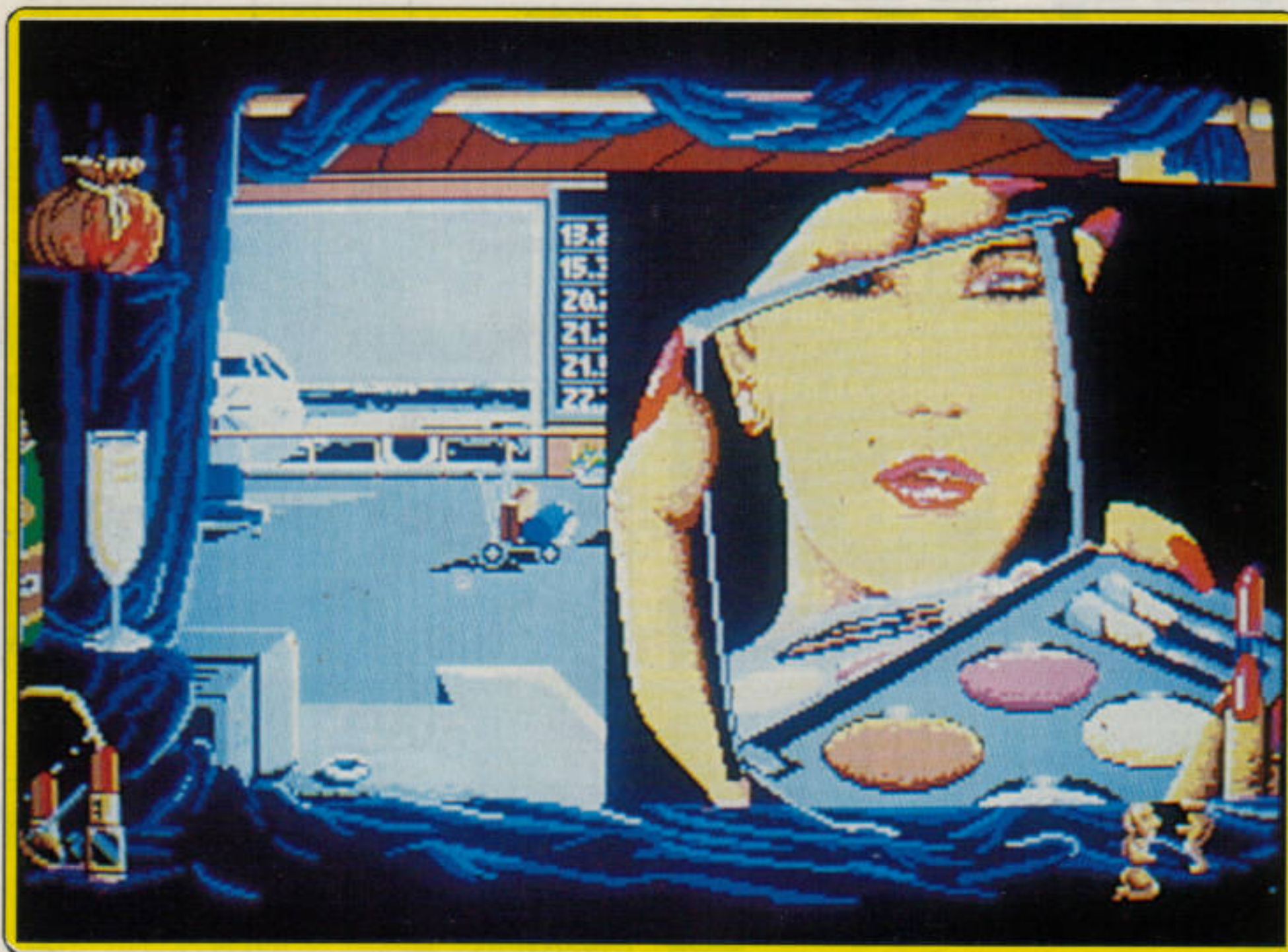
Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

COMPTABILITÉ		ZZ Rough 490 F
Compta Jaguar	1950 F	ZZ Draft 780 F
Le comptable	485 F	Easy Draw 2 730 F
Compta MEMSOFT	1550 F	CAD 3D 380 F
GESTION DE FICHIERS		PAO
Datamat	375 F	Fleet Street Editor 990 F
Superbase	950 F	Publishing Partner 1770 F
Superbase PRO	2450 F	Time Work 990 F
TABLEUR		ÉDUCATIFS
K Spread	650 F	A la découverte de la vie 213 F
Calcomat 2	875 F	Bac Géo 1^{re} term. 226 F
VIP Professional	2050 F	Bac maths (B) 1^{re} term. 226 F
TRAITEMENT DE TEXTE		Bac maths (C, E) 1^{re} term. 226 F
BeckerText	725 F	Bac maths (D) 1^{re} term. 226 F
Sigmun II	1475 F	Ballade au pays de Big Ben 213 F
Rédacteur	480 F	Ballade outre Rhin 213 F
UTILITAIRES		Bosse des maths 5^e 221 F
PC Ditto	760 F	Enigme à Madrid 213 F
Twist	368 F	Enigme à Munich 213 F
K Switch 2	295 F	Fonctions et complexes 260 F
MUSIQUE		Géométrie 260 F
Creator	2475 F	Le traceur 260 F
EZ Track	640 F	Maths 2 à 6 260 F
Music Cons. set	249 F	Objectif Europe ou France 213 F
Music studio	315 F	Objectif monde 1 ou 2 213 F
LANGAGES		Rody Mastro 175 F
GFA Basic 3.0	725 F	JEUX
Interpréteur C	325 F	Jeanne d'Arc 245 F
Lattice	990 F	Buggy boy 213 F
Profimat	485 F	Thundercats 220 F
GRAPHIQUE / VIDÉO		Jet 399 F
Film Director	590 F	Skull 245 F
Art Director	490 F	Overlander 220 F
Quantum Point	275 F	Arkanoid II 195 F
Cyber Studio	850 F	Mickey Mouse 220 F
Aegis Animator	565 F	Lords of Conquest 250 F
Spectrum 512	650 F	Disector 250 F
GFA Artist	495 F	
Degas Elite	220 F	

LES LIVRES

Bien débiter sur ST 129 F	Le livre de l'IA 179 F
Bien débiter SUPERBASE 149 F	Le livre de 1st Word + 299 F
C sur ATARI ST 165 F	Le livre du GEM 179 F
Développer en GFA 299 F	Le livre du GFA Basic 199 F
Du Basic au C 149 F	Disquette et disque dur 179 F
Graphismes en 3D 179 F	Musique et MIDI 149 F
Graphismes et sons 149 F	Peeks et pokes 129 F
La bible de l'ATARI 199 F	Trucs et astuces 149 F
Le langage machine 149 F	Trucs et astuces en GFA 269 F

S.O.S AVENTURE



Séduction et astuce vous seront plus utiles que les biceps et le canon laser.

Emmanuelle ★

ATARI ST

Tomahawk a tenu son pari : adapter avec légèreté le roman Emmanuelle. De bonne réalisation et imaginaire, ce logiciel est le premier à faire reposer l'intrigue sur le sexe et la séduction !

Tomahawk. Scénario et texte : Muriel Tramis et Alain Bessard ; graphisme : Kaki Chapouillé et Yannick Chosse ; musique : François Peirano ; programmation : Inférence.

Emmanuelle est le premier logiciel de la toute nouvelle société Tomahawk, laquelle n'est en fait qu'une branche dédiée aux jeux et quasi indépendante de Coktel Vision. Le scénario est basé sur le premier volet de la série érotique d'Emmanuelle Arsan, ce qui révèle d'emblée le ton du logiciel. Le jeu commence par une présentation de la baie de Rio de Janeiro de nuit, au moment d'un feu d'artifice. L'effet est assez joli la première fois, mais malheureusement cette présentation ne peut pas être interrompue avant la fin et se répète à chaque nouveau jeu. Heureusement la bonne musique digitalisée qui suit fait passer la pilule. Le but de l'aventure est simple : retrouver Emmanuelle qui se cache quelque part au Brésil, entre Rio de Janeiro, Salvador de Bahia, Manaus et Iguacu. En fait Emmanuelle ne se cache pas vraiment (c'est le moins que l'on puisse dire en voyant certaines scènes !) mais refusera de vous accompagner à Paris tant que vous ne serez pas en possession de trois statuettes particulières et que votre cote d'amour n'aura pas atteint le degré voulu. Au début de l'aventure, vous vous retrouvez donc à Rio, avec 25 000 F en poche, le plein d'énergie (représenté par un verre de champagne) et une cote d'amour (le rouge à lèvres) à 50.

Vous cliquez à la souris sur l'emplacement de la carte correspondant à un endroit autorisé pour vous y rendre (hôtel, casino, bas-fonds, plage). Le mieux

est de commencer par aller à l'hôtel. Vous y trouvez le portier et en fonction de l'heure différents autres personnages (réceptionniste, barman, pulpeuse créature). Pour dialoguer avec un personnage, cliquez dessus. Un dialogue s'engage alors sous forme de bulles. Pour sélectionner la proposition adéquate, vous cliquez n'importe où à l'écran au moment où elle s'affiche. Les deux ou trois propositions cyclent en effet automatiquement dans la bulle. En interpellant le portier, vous vous rendez à l'aéroport (pour changer de ville) ou dans l'un des endroits intéressants de la cité.

Le réceptionniste vous fournit d'ailleurs quelques



Pas d'imper... ou plutôt : pas d'impair !



Casinos du Brésil : où est la belle ?



Un pilote pour explorer la carte du Tendre !

renseignements sur les curiosités à voir et vous confie même le numéro de la chambre d'Emmanuelle, contre espèces sonnantes et trébuchantes, sous réserve qu'elle soit là. Le barman, pour sa part, peut vous apporter une aide précieuse en vous donnant la destination suivante d'Emmanuelle ou une idée du comportement des clientes. Vous pouvez bien sûr vous déplacer dans les différents étages de l'hôtel et même jouer les voyeurs en regardant à travers les trous de serrure.

Au cours de votre recherche, vous rencontrez un grand nombre de jeunes femmes. Pour les draguer et les amener éventuellement à faire l'amour avec vous, il faut faire preuve de psychologie et avoir aussi un peu de chance. Certaines sont romantiques, d'autres sensibles à la drague classique, tandis que les dernières préfèrent un langage plus direct, voire cru. Si vous parvenez à les « charmer », la récompense est le plus souvent une partie de jambes en l'air, bien rendue à l'écran (pas de panique, le carré blanc n'est pas de mise car la scène est plus suggérée que montrée réellement !). Certaines personnes, toutefois, vous cèdent en place de leurs charmes un renseignement de premier ordre.

Les graphismes sont de bonne facture, certains excellents mais d'autres moins bons.

L'animation est moins réussie, souvent lente et hachée. Les bruitages digitalisés sont très réduits mais parfois amusants (il faut vous entendre pousser le cri de Tarzan en cas de victoire sur la plage !). Cette aventure est originale à plus d'un titre : scénario érotique, humour souvent présent (certaines réparties sont excellentes), gestion difficile et facteurs très divers. Cependant sa durée de vie risque d'être limitée ainsi que son intérêt pour la gent féminine. (Disquette)

Jacques Harbonn

Type _____ aventure érotique et action
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES

CPC 464	lecteur K7 moniteur monochrome	1990 F
CPC 464 C	lecteur K7 moniteur couleur	2990 F
CPC 6128	lecteur disk moniteur monochrome	2990 F
CPC 6128 C	lecteur disk moniteur couleur	3990 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS			
Cassette	290 F	Synthétiseur musical	980 F
Disquette DD1	1990 F	Clavier musical	1350 F
Disquette FD1	1590 F	Digital drum	370 F
EXTENSIONS		TÉLÉMATIQUE	
64 Ko RAM DKTronics	490 F	Modem DTL 2000	1590 F
256 Ko RAM	990 F	Modem DTL 2000 +	1990 F
256 Ko Silicon disk	990 F	Émulateur minitel KENTEL	390 F
GRAPHIQUE		INTERFACES	
Tablette graphiscopie II	990 F	RS 232	590 F
Crayon optique DART 464	350 F	Adaptateur MP1	590 F
Crayon optique DART 6128	690 F	Adaptateur MP2	490 F
Souris AMX	690 F	Multiface 2	570 F
VIDÉO		CÂBLES	
Digitaliseur VIDI	990 F	Péritel	150 F
Tuner télé	1390 F	Centronics	150 F
Tuner télé avec télécom	1690 F	Magnéto	70 F
Scanner DART	790 F	Doubleur joystick	100 F
AUDIO		Rallonge 464	130 F
Synthétiseur vocal	540 F	Rallonge 6128	160 F

IMPRIMANTES

DMP 2160	1690 F	CITIZEN 120 D	1850 F
----------	--------	---------------	--------

LOGICIELS

UTILITAIRES			
Autoformation Assembleur	195/295 F	Maths CM	200/250 F
Calcomat	/390 F	Ortho CM	170/200 F
Dams	/395 F	Sciences naturelles	/199 F
Datamat	/390 F	JEUX	
La Solution	/790 F	Street Fighter	99/149 F
Superpaint	/250 F	Sky Hunter	95/155 F
Textomat	/390 F	Conspiration	109/169 F
ÉDUCATIFS		Karate Ace	105/155 F
Énigme à Madrid	/213 F	Arctifox	109/169 F
Énigme à Munich	/213 F	Bard's Tale	109/169 F
Équations	150/200 F	Ikari Warriors	95/155 F
Espace et solitude	170/200 F	Bad Cat	105/145 F
Exam	170/200 F	Mickey Mouse	95/155 F
Français CM	170/200 F	Skate Crazy	99/149 F
Français sans		Cobra	119/169 F
CP/CM	170/200 F	Match 3	119/169 F
Géométrie	170/200 F	Unitrax	96/149 F
Le monde	/197 F	Terramex	95/155 F
Maths 2 ^e cycle	200/250 F	Bedlam	96/149 F
Maths 2 ^e cycle II	170/200 F	Nebulus	92/139 F
Maths 3	170/200 F	Arcade Action	115/185 F
Maths 4	170/200 F	Arkanoid II	99/149 F
Maths 5	170/200 F	Gabrielle	/179 F
Maths 4/5	170/200 F	E.X.I.T.	/179 F
Maths 6	170/200 F	Navhateur	155/195 F
Maths CE	170/200 F	Mega Apocalypse	92/139 F
		Gee Bee Air Rally	109/159 F

LIVRES

Bible du graphisme	199 F	Livre du lecteur	
Bien débiter CPC 6128	99 F	de disquette	149 F
Grand livre du Basic	149 F	Programmes et applications	
Livre du CP/M Plus	149 F	éducatifs	179 F
Livre du langage machine	129 F	Trucs et astuces	149 F

AMIE

LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

les  le
prix  choix

 les
occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
Plus de 500 ordinateurs et périphériques
dans notre magasin spécial occasions :
2, rue Rampon 75011 PARIS.
(1) 43 57 82 05.

 les
services

COMMANDEZ
PAR TÉLÉPHONE :
43 57 96 89

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel
- la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
- le service spécial collectivité :

Allo Danièle (1) 43 57 48 20

* sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F



3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

COMMODORE

UNITÉS CENTRALES

C 64 N	nouveau modèle + Géos	1450 F
C 64	ancien modèle	PROMO 800 F
C 128 D	+ Jane	3990 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS			
Cassette 1530	250 F	Souris 128 1351	590 F
Disquette SF 1541	1650 F	Tablette graphiscopie II	990 F
Disquette DE 1571	2490 F	Crayon optique	410 F
Disquette SF 1570	PROMO 1200 F	AUDIO	
MONITEURS		Interface Midi	365 F
Monochrome vidéo + son	1000 F	Synthétiseur vocal	
Couleur 40 col. 1802	1790 F	TECHNI MUSIC	480 F
Couleur 80 col. 1084	2990 F	Sampler	850 F
EXTENSIONS		TÉLÉMATIQUE	
256 Ko pour C64 1764	990 F	Modem DIGITELEC DTL	1590 F
256 Ko pour C 128 1700	490 F	Modem DIGITELEC DTL +	1990 F
512 Ko pour C 128 1750	1190 F	Émulateur minitel	390 F
VIDÉO		INTERFACES	
Digitaliseur print TECHNIC	1290 F	Centronics	890 F
Convertisseur PAL RVB	350 F	IEEE	1590 F
Tuner télé	1350 F	RS 232	650 F
Tuner télé avec télécom.	1690 F	Power Cartridge	450 F
GRAPHIQUE		Action replay IV	625 F
Souris 64 MAGIC MOUSE	320 F	Superpic	425 F

IMPRIMANTES

MPS 801	PROMO 600 F	MPS 1250	2090 F
---------	-------------	----------	--------

LOGICIELS

UTILITAIRES			
Basic 64	/350 F	Textomat	/350 F
Basic 128	/450 F	Tool	/350 F
Calc Result	/200 F	Virgule Sénior 64/128	/750 F
Datamat	/350 F	ÉDUCATIFS	
Easy Script	/100 F	Algèbre I ou II	/190 F
Extra Tool	/200 F	Anglais I à IV	/190 F
Géocalc	/350 F	Grammaire I à VIII	/190 F
Géodex	/350 F	Maître mots	/190 F
Géofile	/350 F	Mimi la fourmi	/295 F
Géopublish	/495 F	Orthographe I à IV	/190 F
Géos	/420 F	JEUX	
Géos Fontpack I	/250 F	American Civil War	/259 F
Géospell	/250 F	Karaté Ace	105/155 F
Géoswrite Workshop	/350 F	Dark Castle	/195 F
Heartland	89/149 F	Bard's Tale III	/309 F
Oxford Pascal	150/250 F	Patton Vs Rommel	/259 F
Pascal 64	/350 F	6 Pale III	115/185 F
Profimat	/350 F	Shate Creasy	105/159 F
SuperPaint	/350 F	Dream Warrior	95/155 F
Superbase 64/128	/495 F	Ikari Warriors	95/155 F
Swift 128	/450 F	IO	93 F/145 F

LIVRES

Entretien et réparation 1541	149 F	Livre du CP/M C 128	149 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Langage machine tome 2	149 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Livre du 1570/1571	179 F	Peeks et pokes C 128	129 F
Livre du Basic 7.0	149 F	Trucs et Astuces C 128	249 F

AMIE
LE PRO.



les
promos



4890 F

AMSTRAD

CPC 6128 COULEUR + TUNER TV 5380 F



les
promos



2490 F

COMMODORE

C 64 + LECTEUR 1570 3380 F

S.O.S AVENTURE

Super Hero

Pour affronter vos ennemis vous avez le choix des armes magiques. Avec des graphismes 3D remarquables.

type _____ aventure-action
intérêt _____ 15
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ A



Dans ce superbe jeu, vous devez dans un premier temps récupérer les bottes de saut, le marteau boomerang, le sac transdimensionnel (pour transporter des objets) et le casque magique qui vous permet de recevoir des dons précieux des dieux. Cela ne devrait pas être trop difficile à ce stade, car le chemin est quasi tracé. Les dons que vous recevez sont assez divers : bottes de vitesse, activateurs ESP pour retrouver l'esprit du gardien, clefs de téléportation, or. Vous affrontez de nombreuses créatures à éviter ou à tuer, soit avec votre marteau, soit en sautant dessus. Les marchands vous permettent d'acquérir de nombreux objets utiles ou de jouer pour remplir votre bourse. Cinq gardiens redoutables veillent. Ils sont invulnérables à moins de capturer leur esprit caché dans une des pièces. C'est aussi par ce moyen que vous gagnez une vie supplémentaire si vous parvenez à survivre à l'épreuve qui suit. Les graphismes 3D sont exceptionnels et très variés. L'animation est fluide mais un peu lente et le scrolling entre les salles un peu saccadé. Les bruitages ne sont que moyens. Mais le jeu reste captivant. (Notice en français. Cassette Code Masters pour Spectrum.)

Jacques Harbonn

Leisure Suit Larry

De bar en bar, le timide Larry s'initie à la débauche. Pas simple !

type _____ aventure animée
intérêt _____ 15
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
langue _____ anglais
prix _____ D



La quarantaine venue, Larry, un timide chronique, a décidé de changer radicalement de vie. Il se met à hanter les lieux de débauche nocturne, à la recherche de conquêtes faciles. Mais l'apprentissage du donjuanisme ne se fait pas en un jour. Le pauvre Larry risque de passer par de lourdes déceptions, sans compter les voyous qui ne rêvent que de le dépouiller dans une ruelle sordide. De bar louche en boîte de nuit, on apprend vite à trouver les gestes qui « emballent » et à découvrir de l'argent (black-jack ou jackpot ?) ainsi que les objets utiles (que faire sans préservatif à l'ère du SIDA ?). Comme les autres Quest de Sierra on Line, Leisure Suit Larry ne brille pas par une réalisation révolutionnaire : graphismes cubiques, animations correctes mais parfois lentes, bruitages perfectibles. On regrette une fois encore que les possibilités du Macintosh n'aient pas été mieux exploitées. Mais par l'humour et la qualité de son scénario, ce jeu apparaît comme digne des productions Sierra : excellent. Seul point noir : un questionnaire aberrant qui est censé écarter les mineurs. (Disquette double-face Sierra on Line pour Mac 512, Mac +, SE et II.)

Olivier Scamps

Paladin

Neuf aventuriers à l'assaut de monstres variés. Entre wargame et jeu de rôle, une réalisation décevante.

type _____ wargame
intérêt _____ 14
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
difficulté _____ ★★ à ★★★★★
prix _____ C



Ce logiciel, mi-wargame, mi-rôle (Tilt bis 58H, page 81) voit le jour sur ST. Vous incarnez un paladin, Brandon, en quête de puissance et de gloire. Votre héros, aidé de ses huit compagnons (magicien, guerrier, ranger, voleur...), participe à une série de mini-aventures de difficulté croissante. Chaque mission réussie apporte une réévaluation des caractéristiques. Le déroulement du jeu s'effectue selon le mode des wargames. Vous déplacez un à un vos aventuriers en fonction du terrain et du nombre de mouvements dont ils disposent et leur faites exécuter différentes actions : récupération ou utilisation d'objets, ouverture de porte, lancer de sorts (recherche de porte secrète, invisibilité, vitesse accrue, attaque par confusion, boule de feu ou engourdissement de l'esprit), combat à l'arme, à la magie ou à l'aide d'un objet. Les monstres sont de six types très différents. La version ST est identique à celle de l'Amiga, n'utilisant pas les capacités de la machine. Avec un seul drive, il faut recopier deux fichiers avant de pouvoir jouer. Un concept intéressant complété par un éditeur de scénarios et de personnages, mais desservi par une réalisation médiocre. (Disquette Omnitrend pour Atari.)

Jacques Harbonn

Questron

Héros (vaillant) contre sorcier (méchant) : un classique jeu de rôle un peu dépassé.

type _____ rôle
intérêt _____ 10
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ B



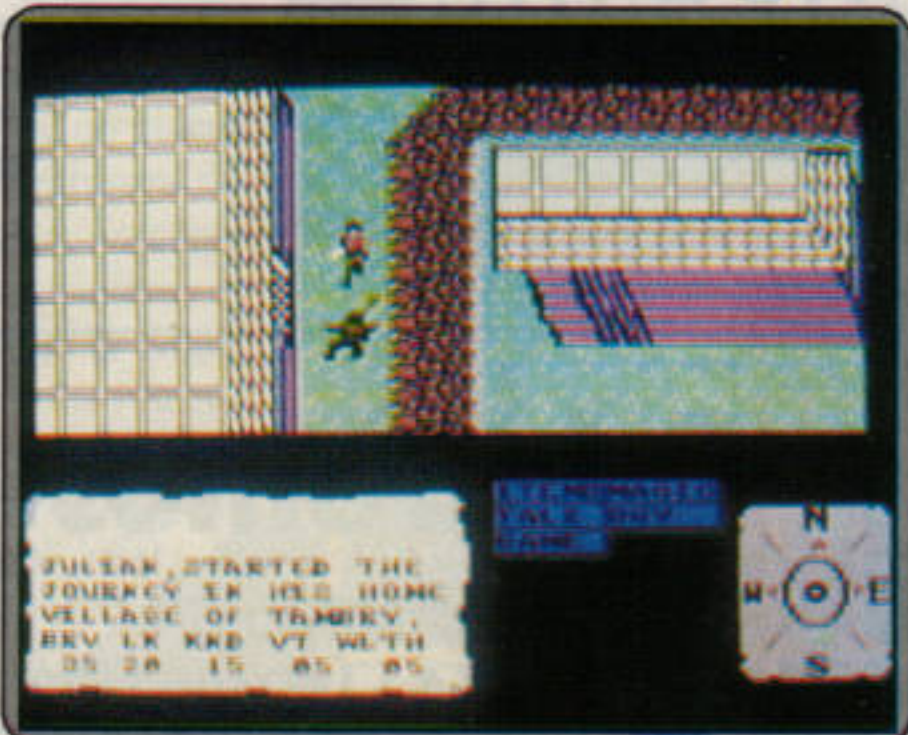
Bâti sur un scénario classique, ce jeu de rôle déjà ancien fait, c'est le moins qu'on puisse dire, pâle figure, eu égard aux réalisations actuelles. Cette fois le méchant sorcier se nomme Mantor et le pays à défendre est le Royaume de Questron, où vivent paisiblement la douce princesse Lucane et son père. Votre courage est tel que vous décidez de partir sur le champ afin de détruire le mage et ses donjons. Le mieux est de se rendre directement dans une ville afin de s'équiper un peu et — pourquoi pas — de se remplir les poches après un black-jack ! A ce sujet, ne soyez pas trop gourmand : vous seriez expulsé de la ville et ce serait dommage, avec tous les services qu'elle propose. Pour traverser la région, plusieurs moyens sont à votre disposition : vos pieds, un cheval, un voilier, une frégate. Les monstres sont nombreux et variés, certains même sont bavards. Le plus difficile est de survivre dans les trois donjons qui vous guideront vers la lutte finale. Peu de commandes pour ce jeu, mais quel novice s'en plaindrait ? L'ensemble, moyen, n'en fait pourtant pas un concurrent pour les productions plus récentes. (Deux disquettes SSI pour Atari 400/XL/XE 48K.)

Laurent Tournade

Faery Tale

Un superbe jeu mais une adaptation lamentable pour cette longue quête du talisman sacré.

type _____ rôle
intérêt _____ 1
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ B



Faery Tale sur C 64 ! On va, enfin, pouvoir sauver le Pays de Holm de l'emprise du Necromancer sur 8 bits ! Pour ceux qui n'ont pas lu le Ludic de Faery Tale (Tilt n° 52 page 92), voici un bref résumé. Le talisman sacré du village de Tambry a été volé par l'abominable Necromancer. Trois frères décident de partir à sa recherche et de le ramener coûte que coûte. L'histoire démarre avec le départ de Julian, l'aîné des trois braves. Monstres, magies, énigmes, combats et interminables explorations caractérisent cette quête. Encore tout imprégné de la formidable impression que m'a laissée Faery Tale sur Amiga, je me précipite sur le C 64 pour admirer... pour admirer... Damned ! Je n'en crois pas mes yeux ! De qui se moque-t-on ! Le C 64 n'est pas un Amiga mais tout de même ! Les graphismes sont moches et grossiers et les décors sont à vomir ! Les appels au lecteur de disquette trop nombreux. Quant au reste, l'animation et le bruitage, ils sont tout juste corrects. Faery Tale est un jeu de longue haleine et on imagine très mal un joueur tenir la distance avec un logiciel aussi mal réalisé. Encore un superbe jeu qui ne mérite pas une aussi mauvaise adaptation. A éviter ! (Deux disquettes Micro Illusions pour C 64.)

Diabolik Buster



Message in a bottle

A propos de Dungeon Master

Jacques Harbonn a entendu les pathétiques cris de détresse des aventuriers perdus dans le donjon de Chaos. Pour vous, il dévoile tout. Suivez le guide !

Les niveaux 3 et 4 que nous allons aborder aujourd'hui sont déjà nettement plus difficiles que les précédents (voir Tilt n° 61). Vous aurez souvent besoin d'utiliser la magie pour progresser. Voici la liste de tous les sorts disponibles dans Dungeon Master. Elles vous servira à tous les niveaux. Aussi ne vous étonnez pas si certains sorts vous sont inaccessibles. Vous n'êtes tout simplement pas assez puissant en magie pour les utiliser.

LO FUL : lumière.
LO ZO : anti-matière (peut aussi ouvrir certaines portes).
LO YA : potion d'énergie.
LO VI : potion de soin.
LO ZO VEN : potion de venin (à lancer mais détruit une fiole).
LO OH VEN : nuage empoisonné.
LO VI BRO : potion anti-poison.
LO YA BRO : potion de protection magique.
LO FUL IR : boule de feu.
LO DES VEN : impact empoisonné.
LO DES EW : détruit les créatures non-matérielles.
LO YA IR : protection magique de l'équipe.
LO ZO BRO RA : potion de mana.
LO ZO KATH RA : indispensable à la fin pour détacher la gemme et la fixer sur le Bâton de feu.

LO DES IR SAR : obscurité.
LO FUL BRO NETA : bouclier de feu pour le groupe.
LO FUL BRO KU : potion de force.
LO OH BRO ROS : potion de dextérité.
LO OH IR SAR : lumière prolongée.
LO OH KATH RA : autre sorte de boule de feu.
LO OH EW SAR : invisibilité.
LO OH EW RA : permet de voir à travers les murs.
LO YA BRO NETA : potion de vitalité.
LO YA BRO DAIN : potion de sagesse.
LO YA BRO ROS : crée une empreinte magique (et transitoire) de vos pas.
Le premier symbole (puissance) peut bien entendu être modifié pour accéder à des effets plus étendus. Voyons maintenant ce que nous réserve le niveau 3. Le long couloir d'entrée cache un passage secret sur la gauche. Vous y trouverez un rideau de téléportation rythmique et il faudra le franchir en profitant de l'instant où il disparaît. Une fois dans la grande salle, le plus sage est d'explorer les passages dans le sens des aiguilles d'une montre après avoir récupéré le coffre. Vous rencontrerez à ce niveau momies, monstres bleus et monstres de pierre, très difficiles à tuer mais très lents. Dans la chambre du gardien, pour accéder au coffre derrière les grilles, il faut utiliser les boutons de téléportation jusqu'à ce que le coffre apparaisse dans le couloir. Ce coffre contient un miroir magique qui sert à ouvrir le passage secret adjacent. Mais attention, deux monstres bleus y sont cachés. Dans le souterrain (the vault), pour franchir la porte précédée d'une trappe, il faut faire un sort anti-matière pour ouvrir la porte, puis lancer un objet qui atterrira sur une dalle à déclic et fermera la trappe. Le premier passage secret permet d'accéder au bouton de déclenchement d'un second passage secret. La matrice ne contient pas de monstres mais de nombreux endroits qui vous font pivoter de 90 degrés. Pour vous repérer, utilisez la boussole ou déposez un objet avant de vous engager aux croisements. Il y a deux objets à trouver, un passage secret et un faux mur au fond du couloir de gauche. Derrière la quatrième porte (Time is of the Essence), plusieurs passages ne s'ouvrent que grâce à un timing précis. Pour le premier, appuyez sur le bouton et faites très rapidement quatre déplacements à gauche et un en avant. Vous aurez intérêt à utiliser les flèches-clavier pour aller plus vite et à décharger un peu les personnages trop lourds. Pour le second passage, il faut appuyer sur le bouton et reculer rapidement

pour franchir la trappe avant qu'elle ne se referme. Enfin pour le dernier passage, vous devrez appuyer encore une fois sur un bouton et lancer un objet à travers le rideau magique qui n'apparaît qu'un instant. Dans la salle de la gemme, déposez un objet sur la dalle à déclic pour bloquer la trappe. Vous pourrez d'ailleurs utiliser cette trappe pour vous débarrasser de certains monstres, mais attention, il peut arriver qu'ils s'en échappent. Le passage secret au bout du labyrinthe vous conduira à la gemme, indispensable pour accéder à l'autre embranchement de cette partie. La caverne des créatures ne recèle pas de difficulté particulière en dehors des monstres nombreux et dangereux. Ce n'est qu'après avoir récupéré les clefs que vous pourrez franchir les portes successives du couloir principal. La dernière porte fermée à clé ouvre sur une petite cache contenant un bouton de déclenchement. Ce bouton libère un passage secret proche où se cachent deux monstres bleus.

Vous voilà maintenant parvenu à l'escalier qui mène au quatrième niveau. Ce niveau est beaucoup plus facile sur le plan des obstacles. En revanche, les monstres y sont particulièrement redoutables. Vous faites la connaissance des vers géants et du moustique. Ce dernier ne peut être atteint que par un sort (boule de feu en particulier). Les vers sont très nombreux (entre 40 et 60 sur l'ensemble du niveau), ont beaucoup de points de vie et font des dégâts importants à chaque attaque. Pour survivre, il est indispensable de les combattre deux par deux, d'utiliser la fermeture des portes, de préparer boules de feu et potion de soin et anti-poison et vous reposer entre deux combats. Pour accéder au domaine des vers, il faut appuyer sur le bouton du mur à gauche, qui vous téléporte juste devant la herse, et la franchir dans la foulée. Surtout actionnez ensuite la manette d'ouverture de cette herse pour ne pas trouver votre retraite coupée. Deux téléporteurs sont accessibles à ce niveau. Le premier n'a d'autre intérêt que d'amener encore plus de monstres, ce qui n'est guère souhaitable. Le second permet un raccourci pratique, mais faites auparavant le chemin normalement car il y a des objets à prendre. La momie derrière la trappe à la fin de ce niveau doit être détruite sans hésitation. Tentez du même coup de tuer quelques vers avant de détruire la porte. Vous trouverez dans ce niveau trois faux murs ouvrant sur des caches riches en objets. Mais pour les découvrir, encore faudra-t-il tâter chaque mur. Bonne aventure et à bientôt pour la suite.

Jacques Harbonn

KARL, STEPHANE PIERRE, YVES

Pour JLB The Butcher, dans **Summer Games II**, pour faire du saut en hauteur : pour commencer, tu fais un mouvement continu, du haut vers le milieu (pas trop vite), pendant quelques secondes. Ensuite, tu fais le même mouvement continu, mais de droite vers le milieu, en commençant très lentement et en allant de plus en plus vite. Quand tu arrives devant le sautoir, tu dois trouver le moment pour appuyer sur le bouton de tir. Enfin, tu lâches le bouton et tu pousses la manette vers le haut (en décomposant bien le mouvement), quand le dos commence à passer au-dessus de la barre.

A nous : comment avoir des vies infinies dans **Infiltrator** ? Comment avoir le quatrième témoignage de Melle Voss dans **Meurtre à Grande Vitesse** ? Comment avoir des rockets pour tirer sur les bateaux dans **Ace** ? Comment retrouver les amis de **Scooby Doo** ? Merci d'avance.

ANTHONY DE SANTES

Pour CPC, **Airwolf** (version cassette), invulnérable au temps.

10 Airwolf
20 Pen 15 : border 14 : Mode O
30 Openout « sugar » : memory &3E7 : closeout
40 For X=0 to 15 : read A : ink X, A : next
50 Load «!PRG
60 Border 4 : mode 0 : Paper 9
70 Poke &7B33,0:Poke &7B34,0:Poke &7B35,0
80 Call &68A8
90 Data 14,26,0,23,1,7,22,15,6,26,4,23,2,15,26,13,0

Ball Breaker

10 'Ball Breaker : vies infinies
20 Memory &21FF : clear : mode 1:Ink 1,0:ink 0,13
30 Locate 10,10 « vies infinies (0:N) »
40 A\$ = Upper \$ (inkey\$)
50 if A\$ «□» and A\$ «N» then 40
60 load « A »
70 N=0
80 read B\$
90 Poke \$BE85+N,VAL («&»+B\$)
100 N=N+1
120 if A\$ = «0» then poke &4EEB, &85: poke &4EEC, &BE
110 if B\$ «F» then 80
130 call &4E20
140 Data 3E,00,32,1E,29,32,D8,28 : balles infinies
150 Data 32,BD,1E : 'missiles infinies
160 Rem data 32,E1,28,32,E2,28 : 'saute tableau suivant
170 Data E3,C3,32,22,29,21,26,28,22,23,29 : 'immortalité raquette
180 Data C3,40,00,FF

Arkanoïd

10 'Arkanoïd : vies infinies!
20 Openout «d»: memory &83F:
Load «game. sbf», &840:closeout
30 for 1=1 to 35: read A\$:poke
&83FF21, Val («&» + A\$): next!
40 call &8400
50 Data
21,40,8,11,CO,75,D5,E5,3E,55,
AE,77,23,1B,7A,B3,20,F6,AF,32,
F3,A,32,74,B,E1,C1,11,40,0,ED,
BO,C3,F1,1

Cheops

Voici la solution pour s'emparer du premier trésor de la première pyramide :

4D-2G-3D-P3G-3D-3D-PV-P4G-3D-
PV-4G-P4G-3G-2D-4G-PP-3D-3D-
PV-4G-2D-4G-man ger-300-4G-PV-
4G-2D-3D-2G-PV-3G-P2D-3G-2D-
PS-4G-3D-3G-4G-4D-PV-4G-3G-
2D-3D-PP-4D-3G-P3G-3D-P2G-
3G-3D.

En possession du trésor, pressez «0» et tapez ce qui suit pour ressortir de la pyramide :

1D-3D-3D-2G-3D-3D-3G-
MANGER-300-4G-3G-3D-4G-
4D-4D-3G-3D-4G-2D-3G-2D-
MANGER-300-3D-2G-3G-2D-PS-
4D-PP-4G-4G-2D-4G-3G-3D-4G-
2D-3D-PP-4D-4G-3D-4G-3G-3D-
3G-3D-2G

Bonne chance pour la deuxième pyramide ! A Pit Amstradien (n°58) dans **Wizball**, pour utiliser les icônes, il faut d'abord tirer dans les sortes de boules immobiles puis les prendre, tu verras ton icône clignoter. A ce moment-là, secoue ta manette de gauche à droite pour la sélectionner.

GAËL

CPC 6128 couleur : joue-t-on à **Eden Blue** ?

Dans **Kung Fu Master**, comment tue-t-on le grand homme au niveau ? Merci.

CRUZ

Pour C 64, dans **Tuer n'est pas jouer**, au premier tableau, il faut changer d'arme, ensuite, tuer un personnage gris pour passer au second tableau. Pour ce dernier, il suffit de foncer en sautant par-dessus les bouches d'égout. Pour le troisième, prenez le casque, et si quelqu'un pouvait m'aider pour les tableaux suivants, ce serait sympa.

Dans **Barbarian**, pour battre les autres barbares, roulez par terre pour les coincer dans les coins et donnez leur des coups de pieds (et toc !). Je n'arrive pas à éviter les boules de feu, alors help me !

JULIEN HELP

Pour Crazy Head, pour tuer le dernier « boss » dans **Renegade**, il faut que tu restes devant la porte en allant de

bas en haut et tuer tous les hommes, mais quand le chef est tout seul, attention, allez du bas vers le haut, mettez-vous sur la même ligne que lui, devant lui (il fait mine de tirer), il tire, écartez-vous (verticalement) de quelques centimètres, puis ruez-vous sur lui. Un coup de pied en l'air, puis écartez-vous. Recommencez.

CAPITAINE BLOOD

Pour Olivier P. et Guillaume le PC Man, dans **Zombi**, pour utiliser le compteur, il faut prendre les fusibles qui sont dans une petite boîte au troisième. Arrivé devant le compteur, ouvrez-le et utilisez les gants, trouvés préalablement au troisième dans le placard du couloir, et posez le fusible sur la boîte. Ensuite, remontez au quatrième et actionnez les boutons. Pour les camions, il faut prendre une clef au quatrième, aller vers le camion, ouvrir la porte, monter, prendre la clef. Ensuite, utilisez-la sur le bouton et actionnez la pédale. Faire la même chose pour les trois entrées (cela bloque les issues), sortir du camion et le faire passer par la fenêtre à l'aide de la corde (ce sont ceux de l'intérieur qui le font remonter). Pour l'essence, vous avez le bidon et le tuyau d'arrosage, attendez le punk. Tuez-le, ouvrez le réservoir, posez le bidon et utilisez le tuyau. Recommencez devant les hélices, puis bye-bye. The end.

A moi, sur ST, j'ai gagné à **Carrier Command** en prenant les soixante-quatre îles. Mais, je n'ai pas reconstruit le Acc Oméga. Où est-il ? Qu'il passe lui aussi à la casserole !

OLIVIER

L'AMSTRADISTE

Aidez-moi où je me suicide... Dans **Mystery of The Nile**, comment passer le second tableau ? Dans **Indiana Jones and The Temple of Doom**, où se trouve le tunnel ? Dans **Rambo**, dans quelle cabane se trouve le prisonnier ? S'il vous plaît, veuillez me donner des pokes pour **Saboteur II**. Merci beaucoup.

AMIGAFAN

Je suis bloqué dans **Rocket Ranger**, comment faire pour réussir son décollage, y a-t-il une technique particulière ? Lorsque le Capitaine Cody part en mission, comment faire pour qu'il ne tombe pas systématiquement à la mer ? Dépêchez-vous, je craque, je ne possède qu'un drive et bonjour les chargements de disquette pour mettre le jeu en place.

STÉPHANE, THE MAGNETIC SCROLLMAN

Dans **Jinxter** (pour l'anonyme du n° 56), je te remercie de tes conseils et je vais t'aider à mon tour. A la gare,

achète un ticket avec la pièce de deux fergs qui se trouve au fond du puits dans « village green ». Va à l'extrême Nord de la gare et cours (deux fois) après le train quand il part. Il faut absolument réveiller Xam, cela est indispensable pour la suite, car Jannedon sera occupée avec lui et ne te remarquera pas quand tu lui voleras sa boule de cristal. Le bracelet se trouve sous un dôme dans le château (creuse-toi la tête si tu veux l'avoir), mais il faut bien évidemment sortir de la cellule : il faut avant tout attacher la corde aux menottes, ce qui laisse la première « Hotch » ouverte. Mets alors la bougie dans le chapeau et place-le sous la corde (mais si voyons, de la figurine météo). Allume la bougie avec une allumette et va dans la cage. Le sas de la cellule se ferme, tandis que celui de la cuisine s'ouvre (si cela ne marche pas, allume la bougie avant de la mettre dans le chapeau. Essaie toutes les combinaisons...).

Quant-à-moi, je suis bloqué à la fin du jeu : j'ai le bracelet, les cinq charmes, la boule de cristal : mais quoi que je fasse, la sorcière me retrouve toujours et me tue sans que je puisse réagir. Comment faut-il faire ? Et dans **Corruption**, j'ai toutes les preuves sauf les reçus, où sont-ils ? Où se trouve le stéthoscope qui sert à ouvrir le coffre planqué derrière la télévision dans le bureau de David ? Et surtout, comment pénétrer dans la Porsche ? J'ai essayé par tous les moyens de casser la vitre, comme pour la Volvo, mais rien n'y fait... Alors comment faut-il procéder ? Je vous remercie d'avance.

ORIMMIK (FCC)

Pour Fast Hk'eim (n° 56), voici les codes de **Frank's Bruno Boxing**.

Nom : QWA

Codes : OVLIONKL4

LPPIDNIMJ OOOIIBIL6

OTJIONQIZ 9POINLLA9

LNNIOOON4

CQQIONMM6

FRÉDÉRIC COMMODORIEN

Dans **Fairlight** j'arrive jusqu'à la tour, mais dès le premier étage, je suis coincé par un moine indestructible. Qui peut m'aider ?

Dans **Druid II**, où se trouve la tour d'Arcamentor ?

Dans **Astérix et la Potion Magique**, à quoi sert la clef que je trouve dans le champ romain ? Merci à celui ou celle qui me répondra.

KUBITUS LE PREUX

Voici la solution complète du **Passager du Temps**. Première partie : examine poubelle, prends journal, déchire feuille, glisse feuille sous la porte, secoue porte, secoue porte, tire feuille,

prends clefs, ouvre porte, Nord, examine sous meuble, prends pile, tiroir, prend torche, examine poche, prends pièce, éteinds lampe, dévisse ampoule, mets pièce dans douille, allume lampe, Est, prends clef à douille, Ouest, Nord, examine tableau, prends feuille, examine feuille, Nord, assis, aide, caresse chat, examine sous blouse, Sud, Est, examine meuble haut, prends huile, examine meuble bas, prends allumettes, examine sur frigo, Ouest, allume allumettes, chauffe feuille, allume interrupteur, descends, allume torche, Sud, Est, Nord, examine sous groupe, Sud, Ouest, Nord, monte, éteins interrupteur, Ouest, Nord, examine sous le lit, lis lettre, examine chevet, examine livre, Nord, Sud, Sud, examine boîte aux lettres, prends circuit, Nord, Ouest, Ouest, allume ordinateur, cat, charge démarre éteins ordinateur, Est, tourne tableau, prends livre de Dumas, Nord, haut, code, tire manette, prends carte CPV, bas, Sud, Est, allume interrupteur, descends, Ouest, Sud, soude circuit, Nord, Est, monte, éteins interrupteur, Ouest, Ouest, allume ordinateur, charge démarre, éteins ordinateur, Est, tourne tableau, prends livre de Dumas, Nord, haut, code, enfiche carte CPV, tire manette, pousse manette.

Deuxième partie : Nord, Nord, Est, Est, Nord, discute avec repasseuse, discute avec repasseuse, Sud, Est, discute avec Patfol, Ouest, Ouest, Ouest, Sud, siffle, danse avec fille, danse avec fille, danse fille, Nord, engage équipage, Ouest, Ouest, Nord, navigue, navigue, navigue, Nord, Est, feu, Ouest, à l'abordage, examine bateau, examine cabine, prends pavillon, Sud, navigue, navigue, navigue.

Troisième partie (Port Enalie) Nord, Est, lance, grappin, monte, Nord, Ouest, tue garde, examine prison, discute avec homme, discute avec homme, tends les mains, frappe sol, soulève dalle, descends, monte, examine, armure, écoute princesse, descends, nage, coupe grappin, Ouest, Sud, navigue, navigue, Nord, Est, feu, Ouest, à l'abordage, examine bateau, examine cale, prends vivres, Sud, navigue, navigue, navigue, Nord, Sud.

Quatrième partie : l'île de Loenic : prends liane, Sud montre bijoux, Est, prépare pont, Nord, donne vivres, prends pirogues, Sud, Ouest, Nord, Nord, Nord, navigue, Nord, Est, Fer, Ouest, à l'abordage, examine bateau, examine coffre, prends or, Sud, navigue. Cinquième partie : l'île des pirates : jette ancre, mouille chaloupe, monte dans chaloupe, rame, rame, rame, porte chaloupe, Ouest, pose chaloupe, Ouest, Nord, Nord, Nord, montre bague, donne or, discute avec.

oncle, Sud, Sud, Sud, Est, porte chaloupe, Est, pose chaloupe, monte, Est, Nord, appelle Hoquet, Sud, Ouest, descends, monte dans chaloupe, rame, rame, rame, lève ancre, Sud, navigue, navigue, Nord.

Sixième partie (fin) : Sud, Sud, Est, Nord, Hoquet discute avec les indigènes, monte dans pirogue, Nord, oncle discute avec Hoquet, Nord, Nord, Sud, Ouest, Nord, Est, Sud, lis feuille, Sud, Est, Sud, Ouest, examine colonnes, mets bague dans l'œil, baisse bras, arrête sonnerie, Sud, achète journal, lis journal, Nord, Nord. Quant-à-moi, je voudrais tous les renseignements possibles sur **Tera, Bard's Tale, Demon's Forge**. Merci.

LUKIIBK92

Salut à Warlock et Pax FCC ainsi qu'à Yes Cop et ZYX'88 de LRDM (super sympa).

EL AMIGATORISTO LOCO

Pour Didier Atariste, je peux répondre à une de tes questions (my Godness), dans **L'Arche du Capitaine Blood**, si au bout d'une heure de jeu, la main de Blood devient incontrôlable, c'est normal, tu ne peux l'éviter. C'est que tu n'as pas été capable (pardon) de détruire l'un des clones de Blood (lors du premier bond en hyperspace, il se divise en une trentaine de clones, le réduisant ainsi en machine, puisque nombre de ces organes sont artificiels, et cinq de ces clones restent. Si dans les 32 786 planètes tu ne trouves pas un clone en une heure, son bras commencera à trembler terriblement. Chaque clone détruit te donnera une heure de plus. Je te souhaite de réussir dans ce superbe jeu, bien que tu n'utilises pas l'Amiga.

Pour anonyme (n° 54), pour prendre les clefs dans **Dark Castle**, il faut regarder la tête des esclaves, si elles disent non c'est que ce n'est pas la bonne clef.

A mon tour dans **Bard's Tale**, quelqu'un pourrait-il me donner des pokes de vies infinies, et à quel moment il faut les insérer. Voici la suite (n° 58) de mes indications sur **Dark Castle**. Pour prendre le bouclier d'invulnérabilité, sélectionnez l'ouverture de pierre sur l'extrême droite, vous arrivez à un nouveau tableau avec quatre niveaux. Au dernier, à gauche, un colosse jette avec fureur des pierres plus grosses que vous. Dès que vous pouvez bouger, précipitez-vous sur l'échelle, pour ne pas être écrasé par les pierres ou tomber dans une trappe dérobée. Ne vous occupez surtout pas d'un élixir près de l'échelle. Si vous ne passez pas immédiatement un niveau, précipitez-vous à l'une des extrémités : vous ne risquez

rien. Mais attention, les rochers sont de plus en plus nombreux. Lorsque vous arrivez au quatrième niveau, sautez de plates-formes en plates-formes, puis ruez-vous à droite. Vous changez alors de tableau. Vous vous trouvez soudain dehors, sur une tour du château, avec ces satanés maudits vautours qui vous foncent dessus. Dès que vous pourrez bouger, allez (en faisant attention à la trappe dérobée) au fond, à droite du tableau et tournez-vous vers la gauche pour faire face aux vautours. Mais (oh surprise !), ces volatiles attaquent en ligne parfaitement droite, de plus, horizontale, ce qui vous permet de ne pas bouger le bras et de lancer environ dix pierres : les vautours s'écraseront lourdement sur le sol (avec un bruit ragoûtant). Montez le petit escalier en face, puis l'échelle vers une plate-forme, où un dragon vous attend de pied ferme, pour vous griller d'un seul souffle. A ce moment-là faites comme il vous plaira : montez à la seconde échelle en prenant garde aux vautours. Cependant, lorsque vous êtes en haut à droite, près de la marmite, vous êtes en parfaite sécurité. Actionnez alors le joystick (comme pour lancer des pierres), et elle se renversera sur le dragon, éteignant provisoirement son feu. Moi, je préfère ne pas monter à la deuxième échelle et aller dans la tanière du dragon. Le tableau est alors le plus facile du jeu (le repos du guerrier, probablement). Il n'y a que deux chauves-souris à détruire et une dizaine de rats qui longent les cordes. Il vous suffit d'arriver en haut et à droite du tableau, sans exagérer tout de même la lenteur, sous peine d'être puni : une harpie apparaîtra, vous aurez beau lui lancer des pierres, seules les boules de feu en viennent à bout et alors vous tomberez de la plate-forme. Si vous réussissez à en échapper, vous vous trouvez enfin au niveau du bouclier magique. Actionnez alors le levier au fond à gauche après avoir détruit les deux chauves-souris. Le reste vous est expliqué dans mon annonce précédente. Bonne chance à toi ô Amigatoriste ou Amigatorista perdu (e).

CAPTAIN FURIE

Sur ST, dans **Straglider II**, j'ai tous les objets nécessaires pour fabriquer la bombe à neutron, sauf le fauteuil de l'Icarus.

Comment l'avoir et comment l'utiliser les cuboïdes ? Y-a-t-il des pokes pour **Alien Syndrome** ?

ÉTIENNE

Pour TO 7/70, pour ceux qui sont bloqués dans **Mandragore**, voici quelques indices : donjon 3, mettre master sur la terrasse ; donjon 4, met-

tre la flamme rose à côté du père de Seyrella ; donjon 5, mettre le chiffre 4 dans la pièce remplie de pilipupus ; donjon 1, mettre vital à côté de la couronne ; donjon 2, mettre roi vert à côté du soldat rouge. Pour les donjons non cités toute aide sera la bienvenue.

Pour **L'Aigle d'Or**, le livre est juste après les fantômes, le diamant bleu est après deux pièces noires avec des chauves-souris, l'aigle d'or est juste au-dessus du diamant bleu, quand on se met sur l'étoile et que l'on tape G (grimpe). La clef d'or sert à ouvrir les cheminées ayant un point rempli et un point vide. Pour Apple II, dans le **Le mur de Berlin**, que faut-il marquer pour avoir la peinture chez l'antiquaire ? Dans **Le Casse**, quels coffres faut-il ouvrir pour ne pas se faire avoir ?

HELP C 64

Il me faut des pokes pour **Bruce Lee, Barbarian I** et pour **Fort Apocalypse**. Dans **Trantor**, une fois que l'on a réuni les huit lettres du mot de passe, que doit-on faire ? Dans **Parallax**, comment passer au second niveau ?

PG L'ATARIMAN

Dans **Return to Genesis**, peut-on faire comme la démonstration (missile 3 coups à la fois, accélération...) ? Dans **Arkanoïd**, comment battre le monstre de la fin ? Des pokes, snif, pour **Arkanoïd, Return to Genesis, Side Arme Overlander, Bubble Ghost**. Merci de me répondre et vive les ordinateurs.

MIKE

Sur Atari, dans **Dungeon Master**, voici quelques sorts : Ecran magique : Lo ya ir ; écran de feu : lo kul bro neta ; nuage de poison : lo oh den ; boule de feu (faible) : le ful ir ; boule de feu (forte) : um ful ir ; tue les êtres immatériels : et der ew ; sort anti-poison : lo der den ; éclairs (faibles) : lo ho kath ra ; éclairs (forts) : um ho kath ra ; torche magique (forte) : um ful ; ouverture des portes : lo zo ; traces de pas magiques : lo ya bro ros ; voir à travers les murs : lo ha ew ra ; invisibilité : lo ho ew sar ; lumière : lo ho ir ra ; obscurité : lo des ir sar ; amalgame magique : lo zo kath ra ; potion de soin (forte) : mon vi ; potion d'endurance et anti-poison : mon ya ; potion de mana : lo zo bro ra ; potion de vitalité : lo ya bro nete ; potion de dextérité : lo ho bro ros ; potion de sagesse : lo ya bro don ; potion de force : lo ful bro ku ; potion de guérison : lo vi bro ; potion de poison : lo zo den.

Pour moi, existe-t-il vraiment un sort qui peut faire revivre les squelettes de nos hommes ? Au niveau 6, comment

sort-on de la grande salle, où se trouvent des messages, une grille sans bouton (au tout début), et que veut dire fluxcoger ?

STÉPHANE GOBERT

Pour Fast Hak'eim (n° 58), dans **Last Ninja**, ramasser dans l'ordre : le sabre, le sac, la clef, le nunchaku, les bombes fumigènes. Ensuite, il faut traverser le marécage en sautant sur les bois flottants. Prendre la pomme et le sahurikens. Une fois devant le dragon, il faut lui lancer une bombe fumigène. Cela va l'endormir et te permettre de passer à un autre niveau. Là, prendre la griffe et la garder en main pour grimper à la falaise. Prendre la pomme de la grotte et redescendre la falaise (avec la griffe et à reculons). Passer la rivière en sautant de rocher en rocher. Prendre le gant et la potion contre le feu, trouve la dernière arme : le bâton. Utiliser la potion contre le feu pour passer les dragons de pierres et arriver au niveau 3.

A moi, dans **Pharaon**, comment passer la porte, dire le passage de l'anneau ? Comment utiliser le minitel ? Et comment passer les colonnes du néant ? Merci à tous.

ALIEX

Pour **Leatherneck** sur ST, si vous voulez jouer au 3^e ou 4^e niveau, il vous suffit d'attendre la démonstration et de jouer normalement, lorsque les personnages descendent de la berge ou du blindé (attention, la 1^{re} démonstration est celle du niveau 1, la 2^e, du niveau 2, etc). C'est assez long mais le résultat en vaut la peine : admirez l'hélicoptère ou l'avion écrasé. A moi, sur GS, dans **Space Quest**, l'hologramme de la caverne vous demande de tuer le monstre dans sa caverne... et comment faire ?

36-15 TILT

Bloqué dans
Dungeon
Master ?

Foncez sur
SOS Aventure.
La rubrique
des aventuriers
égarés
disponible
24 h sur 24.

GLOBULE

**Vous "globule rouge" devez
détruire tous les déchets d'un
corps humain.
Pour ATARI ST en GFA BASIC,
écrit par Jean-Luc Lerma**

```
ON BREAK GOSUB br
DIM
p$(4),text$(7),z$(3),g$(200),bo$(3)
,yp(6),xp(6),p(6),cp(6)
CLS
DEFMOUSE STRING$(74,MKI$(0))
SPOKE &H484,0
FOR a=0 TO 15
  SETCOLOR a,1911
NEXT a
xp(1)=44
INC zx
FOR c=1 TO 5
  t=t+19
  INC zx
  xp(zx)=44+t
  z=2
  x=0
  FOR b=1 TO 5
    x=x+16
    n=83+x
    z=2
    FOR a=1 TO 5
      z=z+1
      COLOR z
      LINE 30,n+a,42,n+a
      LINE 145,n+a,157,n+a
      LINE 31+t,n+a,42+t,n+a
      PRINT AT(1,1);xp(zx)
    NEXT a
  NEXT b
NEXT c
b$="CFMLB"
DO
  READ a$
  IF a$="FIN"
    @initialisation
    @menu1
    @menu
    @touche
  ENDIF
  c=INSTR(b$,a$)
  IF c=0
    READ y
    x=VAL(a$)
    PLOT x,y
  ENDIF
ONcGOSUB
couleur,fill,cercle,line,box
LOOP
PROCEDURE couleur
```

```
READ c
COLOR c
DEFFILL c
RETURN
PROCEDURE fill
  READ x,y
  FILL x,y
RETURN
PROCEDURE cercle
  READ x,y,r
  CIRCLE x,y,r
RETURN
PROCEDURE line
  READ x,y,x1,y1
  LINE x,y,x1,y1
RETURN
PROCEDURE box
  READ x,y,x1,y1
  BOX x,y,x1,y1
RETURN
DATA C,15,F,0,0,C,3,B,5,5,9,14,B
,12,5,16,14,B,19,5,23,14,B,26,5
,30,14
DATA C,11,F,7,7,C,12,F,14,7,C,13
,F,21,7,C,14,F,28,7
DATA C,0,L,6,6,6,13,L,6,13,8,13,L
,13,6,13,13,L,13,13,15,13,L,20,6
,20,13
DATA L,20,13,22,13,L,27,6,27,13,L
,27,13,29,13
DATA C,8,L,20,20,27,20,L,20,24,27
,24,L,19,21,19,23,L,28,21,28,23,C
,11,F,21,21
DATA C,0,L,20,21,20,23,L,21,23,27
,23,C,10,L,19,26,28,26,L,19,27
,28,27
DATA C,14,M,10,50,1,C,13,M,10,50
,2,C,12,M,10,50,3,C,11,M,10,50,4
DATA FIN
END
PROCEDURE initialisation
  z$(1)="1"
  z$(3)="2"
  z$(2)="3"
  bo$(1)="!"
  bo$(2)="?"
  bo$(3)=" "
  GET 5,4,9,15,p$(1)
  GET 12,4,16,15,p$(2)
  GET 19,4,23,15,p$(3)
  GET 26,4,30,15,p$(4)
  GET 5,46,14,54,b$
  GET 18,20,29,24,j$
  GET 18,25,29,28,s$
  GET 18,19,29,28,sj$
  FOR a=99 TO 200 STEP 32
    PUT 147,a,s$
  NEXT a
  FOR a=115 TO 200 STEP 32
```

```
PUT 29,a,s$
NEXT a
FOR b=81 TO 165 STEP 10
  FOR a=29 TO 158 STEP 10
    INC f
    GET a,b,a+10,b+10,g$(f)
  NEXT a
NEXT b
f=0
text$(0)="G L O B U L E"
text$(1)="0' Jouer à Globule"
text$(2)="1' Redef. touches"
text$(3)="2' Regle"
text$(4)="3' Quitter Globule"
CLS
FOR a=7 DOWNT0 0
  SETCOLOR 0,a,a,a
  VSYNC
  VSYNC
  VSYNC
NEXT a
FOR a=0 TO 15
  READ aa
  SETCOLOR a,aa
NEXT a
DATA 0,0,546,1365,819,1638,1092
,1911,115,7,1792,1860,1826,0,1843
,0
FOR i%=0 TO 199
  c%=COS(i%/2)*EXP(i%/126)*1
  COLOR ABS(c%)+2
  BOX 0,i%,319,199-i%
NEXT i%
DEFFILL 8,1
PBOX 39,71,168,81
PBOX 158,81,168,160
FOR a=1 TO 4
  COLOR 11+a
  BOX 27-a,79-a,160+a,172+a
NEXT a
DEFTTEXT 10,0,0,6
TEXT 10,10," LERMA Jean-Luc "
DEFTTEXT 9,0,0,6
TEXT 22,20,"(c) TILT 1988"
RETURN
PROCEDURE menu1
  DEFTTEXT 14,0,0,6
  TEXT210,30,"SCORE: 0 "
  TEXT 210,40,"AIR : 200 "
  TEXT 210,50,"TABLEAU: 0 "
  TEXT 210,60,"VIE : 3 "
RETURN
PROCEDURE menu
  DEFFILL 0,1
  PBOX 27,79,160,172
  DEFTTEXT 11,16,0,6
  TEXT 30,89,text$(0)
  DEFTTEXT 9,0,0,6
  TEXT 127,100,text$(6)
```



```

c=2 ¶
b=0 ¶
FOR a=1 TO 4 ¶
  INC c ¶
  DEFTEXT c,0,0,4 ¶
  TEXT 35,115+b,text$(a) ¶
  b=b+10 ¶
NEXT a ¶
GET 29,170,158,199,tt$ ¶
RETURN ¶
PROCEDURE touche ¶
DO ¶
  a$=INKEY$ ¶
  IF a$<>" " ¶
    SOUND 1,0,0 ¶
    SOUND 2,0,0 ¶
    SOUND 3,0,0 ¶
  ENDIF ¶
  IF a$="1" ¶
    @effa ¶
    v=0 ¶
    vv=0 ¶
    @redefinition ¶
  ENDIF ¶
  IF a$="2" ¶
    @effa ¶
    @regle ¶
    @attente ¶
    @effa ¶
    @regle1 ¶
    @attente ¶
    @effa ¶
    @regle2 ¶
    @attente ¶
    @effa ¶
    @regle3 ¶
    @attente ¶
    @effa ¶
    @menu ¶
    @touche ¶
  ENDIF ¶
  IF a$="3" ¶
    FOR i%=0 TO 199 ¶
      c%=COS(i%/2)*EXP(i%/126)*1.4 ¶
      COLOR ABS(c%)+2 ¶
      BOX 0,i%,319,199-i% ¶
      NEXT i% ¶
      COLOR 0 ¶
      FOR a=0 TO 199 STEP 2 ¶
        LINE 0,a,319,a ¶
        LINE 0,a+1,319,a+1 ¶
        PAUSE 0.5 ¶
      NEXT a ¶
      SETCOLOR 0,1911 ¶
      SPOKE &H484,3 ¶
      EDIT ¶
    ENDIF ¶
    IF a$="0" ¶

```

OUVERT DU LUNDI AU



BOUTIQUE MICRO
 42, RUE LAMARTINE
 75009 PARIS
 ☎ :48.78.11.65
*L'Amiga, tout l'Amiga,
 rien que l'Amiga*

SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H

MAD C'EST L'AMIGA
 SYSTEMES

Métros: CADET
 NOTRE DAME
 DE LORETTE

A MIGA 500 4490F
A MIGA 2000 11590F

A500 + A1084 S(STEREO) 7290 FRANCS
 A2000 + A1084 S(STEREO) 14590 FRANCS

PROMOTION EDUCATION NATIONALE:
PACK EDUCAMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT
12990 FRANCS

MAD C'EST ENCORE L'AMIGA

SAV SUR
PLACE 7 JOURS
MAXI

PERIPHERIQUES CONSTRUCTEURS

A1010 3"1/2 EXT	A2010 3"1/2 INTER.	A501 512K A500	A2058 2MEGS A2000	KIT PC CARTE + 5"1/4	A2090+ST506 CONTROL.. + 20MEGS	EXCLUSIF CARTE SCSI A2000	A2300 GENLOCK INTERNE
1390	1 640	1490	NC	5600	6150	2100	2190

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

LECTEUR GOLEM 3"1/2 DF	LECTEUR GOLEM 5"1/4	FILTRE ELECTR DG88	CODEUR SATELLIT PAL	GENLOCK GST 30 SATELLIT	PERFECT SOUND DIGITAL
1650,00	2190,00	2420,00	2620,00	3490,00	799,00
MPS 1500 COULEUR AIGUILLE	PAINTJET H.P. JET ENCRE	NEC P2200 24 AIG.	MPS 1250 9 AIG. N/B	EMULAT. FLAM MITEL	EMULAT MINITEL ARCHOS
3390,00	15390,00	4490,00	2090,00	760,00	890,00

MAD C'EST TOUJOURS L'AMIGA

SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

DISKETTES 3"1/2
KONICA MF 2 DD
120 FR\$ /10

GRAPHICS/VIDEO	SON/MUSIQUE	DIVERTISSEMENT
DPAINT II 700	DELUXE MUSIC 700	BATTLE CHESS 280
DVIDEO 1.2 PAL 700	SONIX 690	CARRIER COMMAND 283
PHOTOLAB 630	Dr.T's (KCS) 1999	PLATOON 279
PHOTON PAINT 940	AUDIO MASTER NC	INTERCEPTOR 269
VIDEOSCAPE 1549	LANGAGES ET UTIL.	MENACE 240
MODELER 3D 850	LATTICE 4.0 1990	CHESSMASTER 2000 199
SCULPT 3D 899	KINDWORDS 950	FERRARI FORMULA 261
ANIMATE 3D 1450	MARAUDER II 379	POW 330
HUGEPRINT 450	BENCH MODULAI 1990	BARD'S TALE II* 370
DIGIVIEW 3.0 1995	DATAMAT 495	FLIGHT SIMULA. 399
FANTAVISION 509	SUPERBASE PRO 2490	ROCKET RANGER 294
TVTEXT 859	QUARTERBACK 550	SCENARY EUROPE 219
PROVIDEO 2500	PRO. PAGE 3690	ULTIMA IV 330
VIDEO TITLER 1000	TEXTCRAFT + 300	BOMBJACK 320
THE DIRECTOR 679	VIZAWRITE 1490	NIGEL MANSELL'S 280

MAD C'EST FOU !!!

JOYSTICK A
PARTIR DE 70 F

CHEQUE CADEAU*
10% VALABLE DU 01/12 AU 31/12/88 10%

*Pour tout achat d'Amiga 500 seul ou avec moniteur
 Chèque valeur 10% de l'achat, A valoir sur tout matériel en magasin

BON A RETOURNER A MAD :42, RUE LAMARTINE- 75009 PARIS
 NOM:..... PRENOM:.....
 ADRESSE:.....

☐ Envoyez moi ma MAD CARD; ci-joint une photo et 2 timbres à 2,20F.
☐ Envoyez moi par retour votre catalogue ainsi que votre tarif général.

TI-62

PAR
M
I
N
I
T
E
L
4
5
0
7
8
5
0
3
-
K
H
E
O
P
S

SESAME

```

DEFFILL 4,1 ¶
PBOX 29,81,159,171 ¶
@jeu ¶
ENDIF ¶
IF mu1=0 ¶
  INC mu ¶
ELSE ¶
  DEC mu ¶
ENDIF ¶
IF mu=3 ¶
  mu1=1 ¶
ENDIF ¶
IF mu=1 ¶
  mu1=0 ¶
ENDIF ¶
LOOP ¶
RETURN ¶
PROCEDURE effa ¶
  COLOR 0 ¶
  FOR a=95 TO 170 STEP 2 ¶
    LINE 29,a,158,a ¶
    PAUSE 0.2 ¶
  NEXT a ¶
  FOR a=96 TO 169 STEP 2 ¶
    LINE 29,a,158,a ¶
    PAUSE 0.2 ¶
  NEXT a ¶
RETURN ¶
PROCEDURE redefinition ¶
  IF v=0 ¶
    TEXT 35,115,"ContreGAUCHE" ¶
    TEXT 120,115,z$(1) ¶
    v=v+1 ¶
    @suite ¶
  ENDIF ¶
  IF v=1 ¶
    TEXT 35,125,"Contre DROIT" ¶
    TEXT 120,125,z$(2) ¶
    v=v+1 ¶
    @suite ¶
  ENDIF ¶
  IF v=2 ¶
    TEXT 35,135,"PLANQUE" ¶
    TEXT 120,135,z$(3) ¶
    vv=1 ¶
    v=v+1 ¶
    @suite ¶
  ENDIF ¶
RETURN ¶
PROCEDURE suite ¶
  DO ¶
    a$=INKEY$ ¶
    IF a$<>" " ¶
      z$(v)=a$ ¶
      @verification ¶
    ENDIF ¶
  LOOP ¶
RETURN ¶
PROCEDURE verification ¶

```

```

IF z$(v)=z$(v-1) ¶
  v=v-1 ¶
  @redefinition ¶
ELSE ¶
  IF vv=1 ¶
    @suite1 ¶
  ELSE ¶
    @redefinition ¶
  ENDIF ¶
ENDIF ¶
RETURN ¶
PROCEDURE suite1 ¶
  IF z$(v)=z$(v-2) ¶
    v=v-1 ¶
  ELSE ¶
    @effa ¶
    @menu ¶
    @touche ¶
  ENDIF ¶
RETURN ¶
PROCEDURE regle ¶
  TEXT 31,100,"Vous, pauvre petit" ¶
  TEXT 31,107,"globule rouge, devez" ¶
  TEXT 31,114,"parcourir chaque" ¶
  TEXT 31,121,"vaisseau sanguin," ¶
  TEXT 31,128,"mais attention aux" ¶
  TEXT 31,135,"dechets de fumees" ¶
  TEXT 31,142,"qui passent regulie-" ¶
  TEXT 31,149,"rement de vaisseau en" ¶
  TEXT 31,156,"vaisseau." ¶
RETURN ¶
PROCEDURE attente ¶
  VOID INP(2) ¶
RETURN ¶
PROCEDURE regle1 ¶
  TEXT 31,100,"Attention egalement" ¶
  TEXT 31,107,"au virus qui traine" ¶
  TEXT 31,114,"de temps a autres." ¶
  TEXT 31,128,"VOUS" ¶
  PUT 60,124,j$ ¶
  TEXT 31,139,"VIRUS" ¶
  PUT 65,132,b$ ¶
  TEXT 31,148,"DECHET FUMEE" ¶
  PUT 109,138,p$(1) ¶
  TEXT 31,158,"AIR, BONUS" ¶
  DEFTXT 10,0,0,4 ¶
  TEXT 100,158,"? !" ¶
RETURN ¶
PROCEDURE regle2 ¶
  DEFTXT 4,0,0,4 ¶
  TEXT 31,100,"Note : " ¶

```

```

TEXT 31,121,"Attention!!! Il vous" ¶
TEXT 31,128,"faudra executer" ¶
TEXT 31,135,"ce parcours 3 fois" ¶
TEXT 31,142,"de suite, et a aucun" ¶
TEXT 31,149,"moment nemanquer" ¶
TEXT 31,156,"d'air." ¶
RETURN ¶
PROCEDURE regle3 ¶
  DEFTXT 9,0,0,4 ¶
  TEXT 31,107,"Apres quoi vous aurez" ¶
  TEXT 31,114,"rempli votre mission" ¶
  TEXT 31,121,"qui est de sauve le" ¶
  TEXT 31,128,"corps dans lequel" ¶
  TEXT 31,135,"vous vivez..." ¶
RETURN ¶
PROCEDURE jeu ¶
  sc=0 ¶
  xx=30 ¶
  yy=158 ¶
  pl=0 ¶
  vi=3 ¶
  vaiss=1 ¶
  virr=0 ¶
  ass=2 ¶
  ta=0 ¶
  ai=1 ¶
  @menu1 ¶
  air1=200 ¶
  air=0 ¶
  f=0 ¶
  @intbd ¶
  @intvis ¶
  FOR b=81 TO 165 STEP 10 ¶
    FOR a=29 TO 158 STEP 10 ¶
      INC f ¶
      VSYNC ¶
      PUT a,b,g$(f) ¶
    NEXT a ¶
  NEXT b ¶
  @son ¶
  PUT 30,158,j$ ¶
  EVERY 50 GOSUB time ¶
  @affbonus ¶
  @boucle0 ¶
RETURN ¶
PROCEDURE boucle0 ¶
  DO ¶
    @bd ¶
    a$=INKEY$ ¶
    IF a$="9" ¶
      @mort ¶
    ENDIF ¶
    IF a$=z$(3) ¶

```



```

xb=0 ¶
@planque ¶
a$=to$ ¶
ENDIF ¶
IF pl<>1 ¶
  @boucle1 ¶
ELSE ¶
  COLOR 8 ¶
  LINE xx+2,yy+5,xx+9,yy+5 ¶
  COLOR 15 ¶
  @ifdec ¶
ENDIF ¶
@virus ¶
LOOP ¶
RETURN ¶
PROCEDURE boucle1 ¶
  @ifjo ¶
  xx=xx+xb ¶
  PUT xx,yy,j$ ¶
  IF a$=z$(1) ¶
    xb=-1 ¶
    to$=a$ ¶
  ENDIF ¶
  IF a$=z$(2) ¶
    xb=1 ¶
    to$=a$ ¶
  ENDIF ¶

```

```

@ifxy ¶
RETURN ¶
PROCEDURE ifxy ¶
  IF xx+xb<30 ¶
    xx=30 ¶
    @ascenseur ¶
  ENDIF ¶
  IF xx+xb>146 ¶
    xx=146 ¶
    @ascenseur ¶
  ENDIF ¶
RETURN ¶
PROCEDURE virus ¶
  IF virr=1 ¶
    @virus1 ¶
  ELSE ¶
    vir=INT(RND*5000) ¶
    IF vir=5 ¶
      virr=1 ¶
    ENDIF ¶
  ENDIF ¶
RETURN ¶
PROCEDURE virus1 ¶
  INC az ¶
  IF 30+az>150 ¶
    virr=0 ¶
    az=0 ¶
  ENDIF ¶

```

```

DEFFILL 0,1 ¶
PBOX 150,yy-4,158,yy+4 ¶
@boucle0 ¶
ENDIF ¶
PUT 29+az,yy-4,b$ ¶
IF POINT(((29+az)+11),yy)=8 ¶
  @mort ¶
ENDIF ¶
RETURN ¶
PROCEDURE planque ¶
  INC pl ¶
  IF pl=2 ¶
    GET xx,yy+6,xx+12,yy+9,p$ ¶
    FOR a=5 DOWNT0 1 ¶
      VSYNC ¶
      PUT xx,yy+a,j$ ¶
      LINE
xx,(yy-1)+a,xx+10,(yy-1)+a ¶
      PUT xx,yy+6,p$ ¶
      PAUSE 1 ¶
    NEXT a ¶
    LINE xx,(yy+5),xx+11,(yy+5) ¶
    pl=0 ¶
  ENDIF ¶
  IF pl=1 ¶
    GET xx,yy+6,xx+12,yy+9,p$ ¶
    FOR a=1 TO 5 ¶

```

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

ATARI

AMIGA

AMSTRAD

ARCHIMEDE

VICTOR

PROMOS

1040 ST mono
Star LC-10
" Le Rédacteur "
1 boîte de disks 3"1/2
1 rame de listing
~~9545,00 frs~~
8490,00 frs

Amiga 500
écran couleur 1084
1 Joystick
3 boîtes 3"1/2
1 Jeu au choix
(valeur 250 frs)
Delux Paint II
~~8600,00 frs~~
7490,00 frs

ATARI

ATARI 520STF	3490,00 ttc
ATARI 520 STF couleur	5490,00 ttc
ATARI 1040 STF mono	5990,00 ttc
MEGA ST2 mono	9950 ht
MEGA ST4 mono	12950 ht
Imprimante Laser SLM804	11950 ht
Disque MEGAFIL 30 Mo	4208 ht
Scanners (300 & 200 dpi)	N.C.

EXCLUSIF

Lecteurs externes
(double face, Nec)
3"1/2 Atari & Amiga
1250,00 frs
5"1/4 Atari & Amiga
1550,00 frs

IMPRIMANTES

Star LC-10 (plus cordon)	PRIX EXCEPTIONNELS NOUS CONSULTER
Star LC-10 couleur "	
Citizen 120-D "	
Epson LQ-500 (24 aiguilles)	
Nec P2200 (24 aiguilles) "	

AMIGA

A500 UC 512k ram	NC
A500 + Moniteur couleur	NC
A2000 UC 1Mo ram	9990,00 ht
A2000 UC+monit.coul.	12900,00 ht
PROMO EDUC AMIGA	NC

CONSOLES DE JEU

CONSOLES SEGA & NINTENDO

Et toute la bibliothèque de jeux !!!

OCCASIONS

1ère main des machines
révisées
garanties 6 mois
à des prix défiant toute
concurrence
appelez nous au
42.43.22.78.

INTERESSANT

Moniteurs 3
résolutions pour ST
mono.....2650frs
couleur.....5990 frs
(pour la reprise de vos
moniteurs...nc) --

DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA

Arrivages d'été des Etats-Unis & d'Angleterre
400 Diskettes-1000 titres - jeux-demos-
langages-utilitaires-images. Envoyez nous une
enveloppe timbrée (spécifiez la marque de l'ordinateur)
pour recevoir notre catalogue gratuit

30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!

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

S.C.A.P.
INFORMATIQUE

62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS

(1) 42-43-22-78

METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption

Grand parking
à proximité

SESAME

```

VSYNC ¶
PUT xx,yy+a,j$ ¶
LINE
xx,(yy-1)+a,xx+10,(yy-1)+a ¶
PUT xx,yy+6,p$ ¶
PAUSE 1 ¶
NEXT a ¶
ENDIF ¶
RETURN ¶
PROCEDURE mort ¶
@son1 ¶
xb=0 ¶
vi=vi-1 ¶
DEFTXT 14,0,0,6 ¶
TEXT 282,60,vi ¶
IF vi<>0 AND pl=1 ¶
LINE xx+2,yy+5,xx+9,yy+5 ¶
DEFFILL 0,1 ¶
PBO29+az,yy-4,(29+az)+9,yy+4
¶
CLR az ¶
virr=0 ¶
ENDIF ¶
REPEAT ¶
UNTIL INKEY$="" ¶
IF vi=0 AND pl=1 ¶
LINE xx+2,yy+5,xx+9,yy+5 ¶
EVERY STOP ¶
DEFFILL 0,1 ¶
PB29+az,yy-4,(29+az)+10,yy+4
¶
CLR az ¶
PAUSE 50 ¶
FOR c=1 TO 50 ¶
BOX28+c,80+c,160-c,172-c¶
PAUSE 0.5 ¶
NEXT c ¶
@menu ¶
@touche ¶
ENDIF ¶
REPEAT ¶
UNTIL INKEY$="" ¶
IF vi=0 AND pl=0 ¶
EVERY STOP ¶
LINE xx+1,yy,xx+11,yy ¶
LINE xx+1,yy+4,xx+11,yy+4 ¶
PAUSE 4 ¶
LINE xx+1,yy+1,xx+11,yy+1 ¶
LINE xx+1,yy+3,xx+11,yy+3 ¶
PAUSE 4 ¶
FOR a=1 TO 6 ¶
PLOT xx+a,yy+2 ¶
PAUSE 2 ¶
PLOT (xx+12)-a,yy+2 ¶
PAUSE 1 ¶
NEXT a ¶
DEFFILL 0,1 ¶
PB29+az,yy-4,(29+az)+10,yy+4
¶

```

```

CLR az ¶
PAUSE 50 ¶
FOR c=1 TO 50 ¶
BOX28+c,80+c,160-c,172-c¶
PAUSE 0.5 ¶
NEXT c ¶
@menu ¶
@touche ¶
ENDIF ¶
REPEAT ¶
UNTIL INKEY$="" ¶
IF vi<>0 AND pl=0 ¶
FOR a=0 TO 300 ¶
v=RND*5 ¶
vv=RND*10 ¶
PLOT (xx+1)+vv,yy+v ¶
NEXT a ¶
PAUSE 2 ¶
DEFFILL 0,1 ¶
PBOX xx+1,yy,xx+10,yy+4 ¶
PBO29+az,yy-4,(29+az)+9,yy+4
¶
CLR az ¶
virr=0 ¶
ENDIF ¶
pl=0 ¶
IF ass=2 ¶
xx=30 ¶
ELSE ¶
xx=146 ¶
ENDIF ¶
REPEAT ¶
UNTIL INKEY$="" ¶
IF ai=2 ¶
air1=200 ¶
air=0 ¶
xx=30 ¶
yy=158 ¶
ass=2 ¶
@affbonus ¶
ai=1 ¶
EVERYCONT ¶
ENDIF ¶
REPEAT ¶
UNTIL INKEY$="" ¶
@son ¶
RETURN ¶
PROCEDURE ascenseur ¶
IF yy=94 AND xx=146 ¶
@fin ¶
ENDIF ¶
IF ass=2 AND xx=146 ¶
DEFFILL 0,1 ¶
PB29+az,yy-4,(29+az)+10,yy+4
¶
virr=0 ¶
CLR az ¶
Gxx+1,yy-10,xx+11,yy-6,mask$
¶

```

```

FOR a=yy-1 DOWNT0 yy-17 ¶
so=so+5 ¶
SOUND 1,8,#so+100 ¶
SOUND 2,8,#so+110 ¶
SOUND 3,8,#so+120 ¶
WAVE 7 ¶
VSYNC ¶
PUT xx+1,a,sj$ ¶
PAUSE 2 ¶
NEXT a ¶
WAVE 0,0 ¶
FOR a=yy-10 TO yy+5 ¶
so=so-5 ¶
SOUND 1,8,#so+100 ¶
SOUND 2,8,#so+110 ¶
SOUND 3,8,#so+120 ¶
WAVE 7 ¶
VSYNC ¶
PUT xx+1,a,s$ ¶
PAUSE 2 ¶
NEXT a ¶
WAVE 0,0 ¶
CLR so ¶
PUT xx+1,yy-10,mask$ ¶
yy=yy-16 ¶
ass=1 ¶
@boucle0 ¶
ENDIF ¶
IF ass=1 AND xx=30 ¶
DEFFILL 0,1 ¶
PB29+az,yy-4,(29+az)+10,yy+4
¶
virr=0 ¶
CLR az ¶
Gxx-1,yy-10,xx+11,yy-6,mask$
¶
FOR a=yy-1 DOWNT0 yy-17 ¶
so=so+5 ¶
SOUND 1,8,#so+100 ¶
SOUND 2,8,#so+110 ¶
SOUND 3,8,#so+120 ¶
WAVE 7 ¶
VSYNC ¶
PUT xx-1,a,sj$ ¶
PAUSE 2 ¶
NEXT a ¶
FOR a=yy-10 TO yy+5 ¶
so=so-5 ¶
SOUND 1,8,#so+100 ¶
SOUND 2,8,#so+110 ¶
SOUND 3,8,#so+120 ¶
WAVE 7 ¶
VSYNC ¶
PUT xx-1,a,s$ ¶
PAUSE 2 ¶
NEXT a ¶
WAVE 0,0 ¶
PUT xx-1,yy-10,mask$ ¶
yy=yy-16 ¶

```



```

ass=2 ¶
@boucle0 ¶
ENDIF ¶
RETURN ¶
PROCEDURE fin ¶
ta=ta+1 ¶
xb=0 ¶
IF ta=13 ¶
EVERY STOP ¶
@epi ¶
ELSE ¶
DEFTXT 14,0,0,6 ¶
TEXT 282,50,ta ¶
LINE xx+1,yy,xx+11,yy ¶
LINE xx+1,yy+4,xx+11,yy+4 ¶
PAUSE 4 ¶
LINE xx+1,yy+1,xx+11,yy+1 ¶
LINE xx+1,yy+3,xx+11,yy+3 ¶
PAUSE 4 ¶
FOR a=1 TO 6 ¶
PLOT xx+a,yy+2 ¶
PAUSE 2 ¶
PLOT (xx+12)-a,yy+2 ¶
PAUSE 1 ¶
NEXT a ¶
DEFFILL 0,1 ¶

```

```

PB(29+az,yy-4,(29+az)+10,yy+4
¶
CLR az ¶
xx=30 ¶
yy=158 ¶
@affbonus ¶
ENDIF ¶
RETURN ¶
PROCEDURE affbonus ¶
EVERY STOP ¶
ba=16 ¶
ca=176 ¶
FOR b=1 TO 5 ¶
ca=ca-16 ¶
FOR a=1 TO 3 ¶
ba=ba+38 ¶
boo=INT(RND*3)+1 ¶
DEFTXT 10,0,0,4 ¶
TEXT ba,ca,bo$(boo) ¶
NEXT a ¶
ba=16 ¶
NEXT b ¶
EVERYCONT ¶
RETURN ¶
PROCEDURE ifjo ¶
IF POINT(xx-1,yy-1)<>15 ¶

```

```

zzz=POINT(xx-1,yy-1) ¶
@ifjo2 ¶
ENDIF ¶
IF POINT(xx+12,yy-1)<>15 ¶
zzz=POINT(xx+12,yy-1) ¶
@ifjo2 ¶
ENDIF ¶
IF POINT(xx-1,yy+5)<>15 ¶
zzz=POINT(xx-1,yy+5) ¶
@ifjo2 ¶
ENDIF ¶
IF POINT(xx+12,yy+5)<>15 ¶
zzz=POINT(xx+12,yy+5) ¶
@ifjo2 ¶
ENDIF ¶
IF POINT(xx+6,yy-1)<>15 ¶
zzz=POINT(xx+6,yy-1) ¶
@ifjo2 ¶
ENDIF ¶
IF POINT(xx+6,yy+5)<>15 ¶
zzz=POINT(xx+6,yy+5) ¶
@ifjo2 ¶
ENDIF ¶
RETURN ¶
PROCEDURE ifjo2 ¶
IF zzz=3 ¶

```

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

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

GAMME SINCLAIR

- LOGICIELS et PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48+ / 128 / PLUS 2 / PLUS 3
- PIECES DETACHEES pour QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc...
- MANETTES DE JEUX et INTERFACES MANETTES pour QL et tous les SPECTRUM (y compris le PLUS 2)
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16/48/48+ /128
- U.L.A.s, ROMS, et circuits intégrés en tous genres.
- INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue
SPECTRUM / QL (Spécifiez le modèle exact S.V.P.)

ATARI ST et AMIGA

- Commandez directement les tout derniers logiciels ludiques d'Outre-Manche en nous téléphonant!
- (Pas de catalogue - Commandes par téléphone uniquement)

COMMODORE 64

- Logiciels K7 au prix les plus bas!
- Interface "EXPERT CARTRIDGE" hyper-puissante et programmable avec manuel complet en Français pour sauvegardes et transferts (K7/K7, K7/ DISQUETTE, DISQUETTE/DISQUETTE, DISQUETTE/K7)

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue
Commodore 64

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE

Téléphone : International +44 - 291 625 780

EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION dans le Monde entier

Nous acceptons les règlements par :

MANDATS POSTE INTERNATIONAUX, EUROCHEQUES, CHEQUES PERSONNELS
BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUES POSTAUX

et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS

Téléphonez EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 625 780 de 8 h à 19 h.

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales



SESAME

```
@mort ¶
ENDIF ¶
IF zzz=10 ¶
  @son3 ¶
  IF ass=2 ¶
    DEFTEXT 10,0,0,4 ¶
    TEXT xx+11,yy+2,bo$(3) ¶
  ELSE IF ass=1 ¶
    DEFTEXT 10,0,0,4 ¶
    TEXT xx-5,yy+2,bo$(3) ¶
  ENDIF ¶
  sc=sc+5 ¶
  air=air+35 ¶
  DEFTEXT 14,0,0,6 ¶
  TEXT 282,30,sc ¶
ENDIF ¶
RETURN ¶
PROCEDURE time ¶
DEC air ¶
IF air1+air=-1 ¶
  EVERY STOP ¶
  @mort ¶
  air1=200 ¶
  CLR air ¶
  EVERYCONT ¶
ELSE ¶
  DEFTEXT 14,0,0,6 ¶
  TEXT 282,40," " ¶
  TEXT 282,40,air1+air ¶
ENDIF ¶
RETURN ¶
PROCEDURE epi ¶
CLS ¶
SETCOLOR 0,0 ¶
GRAPHMODE 2 ¶
a$="FELICITATION" ¶
DEFTEXT 10,0,0,26 ¶
TEXT 10,118,"MERCI" ¶
FOR i=0 TO LEN(a$)-1 ¶
  b$=MID$(a$,i+1,1) ¶
  TEXT 51+i*18,50,b$ ¶
NEXT i ¶
DEFTEXT 9,17,0,26 ¶
TEXT 50,50,"FELICITATION" ¶
DEFTEXT 10,0,0,6 ¶
TEXT 10,65,"Vous avez reussi à
sauver le corps" ¶
TEXT 10,74," dans lequel vous
viviez" ¶
TEXT 10,83,"et n'avez plus cas
faire un reset." ¶
REPEAT ¶
  FOR i%=0 TO 7 ¶
    SETCOLOR 9,i%,i%,i% ¶
  NEXT i% ¶
  FOR i%=7 DOWNT0 0 ¶
    SETCOLOR 9,i%,i%,0 ¶
  NEXT i% ¶
  FOR i%=0 TO 7 ¶
```

```
SETCOLOR 9,i%,0,i% ¶
NEXT i% ¶
UNTIL INKEY$<>" " ¶
EDIT ¶
RETURN ¶
PROCEDURE bd ¶
FOR abc|=1 TO 6 ¶
  yp(abc|)=yp(abc|)+cp(abc|) ¶
  IF yp(abc|)>158 ¶
    @vits ¶
  ENDIF ¶
  IF yp(abc|)<95 ¶
    @vits ¶
  ENDIF ¶
  PUT
xp(abc|),yp(abc|),p$(p(abc|)) ¶

NEXT abc| ¶
RETURN ¶
PROCEDURE intbd ¶
FOR def=1 TO 6 ¶
  yp(def)=(RND*53)+95 ¶
  p(def)=RND*4+1 ¶
NEXT def ¶
RETURN ¶
PROCEDURE intvis ¶
FOR i=1 TO 6 ¶
  cp(i)=RND*0.5+0.5 ¶
NEXT i ¶
RETURN ¶
PROCEDURE vits ¶
cp(abc|)=-cp(abc|) ¶
RETURN ¶
PROCEDURE ifdec ¶
FOR dec=2 TO 9 ¶
  IF POINT(xx+dec,yy+4)=3 ¶
```

```
@mort ¶
ENDIF ¶
NEXT dec ¶
RETURN ¶
PROCEDURE son ¶
FOR i=0 TO 15 STEP 0.05 ¶
  SOUND 1,i,#40 ¶
  SOUND 2,i,#41 ¶
  SOUND 3,i,#42 ¶
  WAVE 7 ¶
NEXT i ¶
WAVE 0,0 ¶
RETURN ¶
PROCEDURE son1 ¶
FOR i=0 TO 15 STEP 0.05 ¶
  SOUND 1,i,#10 ¶
  SOUND 2,i,#11 ¶
  SOUND 3,i,#12 ¶
  WAVE 7 ¶
NEXT i ¶
WAVE 0,0 ¶
RETURN ¶
PROCEDURE son3 ¶
FOR i=500 TO 400 STEP -3 ¶
  i2=(i-400)/6 ¶
  SOUND 1,i2,#i ¶
  SOUND 2,i2,#i+1 ¶
  SOUND 3,i2,#i+2 ¶
  WAVE 7 ¶
NEXT i ¶
WAVE 0,0 ¶
RETURN ¶
PROCEDURE br ¶
SPOKE &H484,3 ¶
EDIT ¶
RETURN ¶
```

36 15 code TILT

MOT-CLEF: JACK SUPER CONCOURS

1^{er} prix
UN AMIGA 500

2^{eme} prix
UN LECTEUR 1010 3"5

PETITES ANNONCES

VENTES

AMSTRAD

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + imprimante MP 2000 + 50 jeux + 1 traitement de texte + 1 joystick + nbrx livres et documentation. Excellent état. Prix très intéressant. **Julien SIMON**, 22, rue Jonquois, 75014 Paris. Tél.: 45.41.16.30.

Vends ordinateur Amstrad CPC 464 moniteur couleur + 500 logiciels. Le tout en parfait état. Prix: 3 500 F + ordinateur de poche Casio BP 100: 400 F. **Marcel COHEN**, 17 bis, avenue de Montrouge, Bourg-la-Reine, 92340. Tél.: 46.63.12.57.

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + 1 joystick + nbrx journaux + manuels + nbrx jeux + rallonge + magnétophone + boîte de rangement. 3 900 F à débattre. **RAPHAËL** Tél.: 42.55.36.90.

Vends nombreux jeux (disk) pour CPC 6128: Barbarian, Renegade, Basket, Master, Comand, Gryzor, Super Sky, Thomahawk, etc.: 100 F les 2. **David BOUCHER**, 21, avenue des Mutins, 34120 Pezenas. Tél.: 67.90.73.09 (heures repas).

Vends CPC 464 couleur bon état + joystick + 150 jeux + guide de l'utilisateur + boîte de rangement K7: le tout pour 2 500 F. Prix à débattre. **Fabien VABRE**, quartier Hilaire, 44, chemin du Pont-Rouge, 26200 Montélimar. Tél.: 75.01.02.96.

Vends Amstrad CPC 464 mono + adaptateur Pritel + 1 manette + jeux. 2 000 F. **Grégory LOBRY**, 1, résidence Politzer, 93200 Saint-Denis. Tél.: 48.22.39.79.

Vends Amstrad 6128 mono + 27 disks + nbrx prgs + livres + revues: 3 000 F. Vends aussi imprim. DMP 2000: 1 300 F. Le tout vendu 4 200 F à débattre. T.b.é. **François PENDINO**, 10, allée Armande-Béjart, 92190 Meudon. Tél.: 46.26.03.97.

Vends Amstrad CPC 464 coul. + 9 livres d'application (val. 2 000 F) + 3 manettes + nbrx jeux + synthé vocale. Val.

6 500 F, vendu 3 600 F. **Michael KOZIEROW**, 37, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél.: 48.03.02.24.

Vends Amstrad 6128 + housse de protection + jeux + livres sur l'Amstrad + manette. Région Cluses, Bonneville (74). **Stéphane CONSEIL**, immeuble de l'Etoile, 74130 Marignier. Tél.: 50.34.62.29.

Stop affaire! Pour Amstrad CPC K7, vends nbrx jeux à bas prix. **Antony AUBERT**, 6, rue Jean-Mermoz, 17730 Port-des-Barques. Tél.: 46.84.81.75.

Vends Amstrad 6128 monochrome + joystick + jeux + documentation. Le tout pour 2 000 F. **Maxime BRESSOLES**, 15, allée Buffon, 94700 Maisons-Alfort. Tél.: 43.76.97.50 (après 19 h 00).

Vends 10 disquettes vierges Amsoft 3 pouces et originaux pour Amstrad 6128. **Eric VENET**, 16, rue de l'Est, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél.: 74.22.17.32 (heures repas).

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + nombreux logiciels (jeux et utilitaires: + DE 70) dont news + nombreuses revues + câble magnéto. Vendu 4 000 F. **Jerry NIEU-VAIARS**, 99, av. Charles-de-Gaulle, 47000 Agen. Tél.: 53.66.99.64.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + crayon optique + nbrx jeux + livre joystick + livre CPC: 2 790 F. **Christian ELBAZ**, 12, rue Fantaisie, 77184 Emerainville. Tél.: 60.17.07.68 (après 19 h).

Vends Amstrad CPC 6128 t.b.é. couleur + joystick Amstrad + 15 disk. + nbrx programmes (Nebulus, Discology...) + revues + listings. Le tout pour 3 500 F. **Boris JOSEPH**, 29, av. Junot, 75018 Paris. Tél.: (1) 45.74.03.88.

Vends CPC 6128 coul. t.b.é. (86) + joy. + docs + 90 jeux + disks vierges + souris AMX + log. graphs. Prix sacrifié: 3 150 F. **Christophe CORMET**, 5, allée Jean-de-La-Fontaine, 78630 Orgeval. Tél.: 39.75.79.62.

Vends CPC: « Trucfou » journal sur disk + de 300 Ko de programmes (images digit., music, truc.). Prix: 50 F + 1 enveloppe timbrée à 3,70 F (en vente: n° 1 et n° 2). **David SAADOUN**, 1, allée de Colmar, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél.: 48.94.57.67.

Vends jeu « Crash-Garret » en disque TTE pour CPC. Prix minimum: 240 F, ou m'écrite. Jeu sous garantie! **Richard THOMAS**, 4, rue des Six-Frères, 03000 Moulins. Tél.: 70.46.58.22 (après 17 h).

Vends disk pour Amstrad CPC Fer et Flamme + Masque + Metro 2018. Le lot: 100 F. **José ALBAINA**, 147, rue de Clignancourt, Paris. Tél.: 42.58.53.86.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + disks + docs + revues. T.b.é. Prix: 2 000 F. **Simon MOURIER**, 193, rue du Faubourg-Poissonnière, 75009 Paris. Tél.: 42.80.28.02.

Stop affaire! Vends originaux Amstrad K7 (40 F pièce) et disc. (100 F pièce) dont Elite, Album Ubi, Ange de Cristal, Fer et Flamme, Infiltrator, etc. **Laurent FAYOLLE**, 4, rue des Alouettes, Plessiplate, 91220 Breteigny-sur-Orge. Tél.: 69.88.83.10.

Vends cassettes Amstrad + bureau informatique + recueil radio. Prix intéressant. **Sébastien CLASQUES**, bât. 1 A-2 G, résidence d'Hennemont, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél.: 30.61.03.11 ou 30.61.07.63.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 90 jeux (originaux) + documentations + utilitaires (le tout bon état). Prix: 1 200 F. **Stephan COURNET**, 2, rue de Verdun, 93460 Gournay-sur-Marne. Tél.: 43.03.58.12.

Vends Amstrad 6128 couleur + 48 disquettes pleines (jeux + utilitaires) + livres (divers langages...) + nombreuses revues + trucs et astuces: 4 800 F. 29, rue Saint-Amand, 75015 Paris. Tél.: 45.31.92.10.

Vend CPC 464 + DDI-1 + nbrx jeux (Enu 400) originaux + disk + K7, écran couleur, moins de 2 ans au prix de 3 000 F! Seulement!! **Serge ROULAND**, 8, Rue Haessling Heiligenstein, 67140 Barr. Tél.: 88.08.17.20 (après 18 h s.v.p.).

Vends CPC 664 mono + prise Pritel + 50 disks + livres pour 2 700 F. Achète Amiga 500 + extension de mémoire. Maxi 4 000 F (avec jeux). **Long LOU**, 27, rue du Général-de-Gaulle, 77000 Melun. Tél.: 64.52.16.94.

Vends CPC 6128 coul. + nbrx jeux + livres. Le tout en excel. état. 2 000 F. **Franck CRIBIER**, 96, rue Albert-Frédéric-Thiez, 77176 Savigny-le-Temple. Tél.: 64.41.69.94.

Vends lecteur DD1 pour CPC 464 + 49 disk + nbrx jeux (News: Off Shore Warrior, Game Over 2) + docs, état neuf, août 87. Le tout 1 400 F! à débattre. **Sébastien LESREL**, 5, allée des Pâquerettes, 77210 Avon. Tél.: 60.72.55.27.

Vends CPC 464 couleur + nbrx jeux (Outrun, Gryzor, Renegade, Arkanoïd, etc.) + livres + joystick. 3 000 F. **Antonio FARINHA**, 9, rue du Général-Frère, bât.: 2, 80000 Amiens. Tél.: 22.43.37.72 (après 18 h).

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 50 jeux (Basket, Master, Target, Renegade, Buggy-Boy) + revues + doubleur joystick + 3 joystick. 2 000 F. **Yann ASTORG**, 21, allée A.-de-St-Exupéry, 93420 Villepinte. Tél.: 43.83.11.10.

Vends CPC 464 couleur + nombreux jeux collection + Tilt joystick + livre. Le tout 2 500 F à débattre. **Gérard SARTOR**, BP103, 81003 Albi Cedex. Tél.: 63.47.07.72.

Vends CPC 6128 avec moniteur coul. + imprimante DMP 2000 avec câble + joystick, pour 4 500 F + logiciels vendus à 50% du prix d'origine. **PATRICE**, 93160 Noisy-le-Grand. Tél.: 43.03.35.74.

CPC 464, 6128, vends images digitalisées, 5 F pièce. Liste contre 2 timbres à 2,20 F. **David SAADOUN**, 1, allée de Colmar, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél.: 48.94.57.67.

Stop meilleure affaire Amstrad, vends CPC 6128 coul. + 25 disqs. dont nbrx jeux récents originaux. Le tout t.b.é. pour 2 800 F à débattre. **Didier MERLE**, 18, rue des Chantreines, 93100 Montreuil. Tél.: 48.57.24.06.

Amstrad 6128 mono + joystick + interface Pritel + livres + câbles + très nombreuses disquettes: 3 000 F. **Thierry SCHEMBRI**, 14, rue du Petit-Cessier, Itancourt, 02240 Ribemont. Tél.: 23.68.40.58.

Vends CPC 6128 couleur avec disks et K7 + housses + livre langage machine + synthé vocal. Le tout: 4 400 F. **Éric ALMON**, route des Écoles, 81640 Monesties. Tél.: 63.76.10.51 (après 20 h).

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 30 softs d'enfer (Ocp Art Studio, Ikari, Warriors, L'Arche du Captain Blood, Target, Renegade...) le tout: 3 000 F. **Franck PIOCHON**, 16, rue Claude-Groulard, 76200 Dieppe. Tél.: 35.82.00.94.

Vends Amstrad 6128 mono parfait état + assembleur + logo + Basic + joysticks + câbles + 23 disks (utilitaires + jeux). Le tout est sacrifié pour 2 700 F. **Laurent ROYER**, La Celle-Saint-Cloud. Tél.: 39.69.27.11.

Stop affaire! Vends Amstrad 6128 couleur, année 1987 + 2 manettes de jeux + 50 jeux + disquettes vierges + 1 boîte de disks: 3 500 F. **Charles-Antoine CRÉCY**, 4, rue du Château, 10370 Villenaux-la-Grande. Tél.: 25.21.32.10.

Urgent! Vends imprimante Amstrad DMD 2000 (t.b.é.): 1 200 F à débattre. **Yannick ORDONEZ**, bât B5, Clair-Vallon, 6520 Bagnères-de-Bigorre. Tél.: 62.95.39.00.

SUPER PRIX !!!

Disquette	par 10	par 50	par 100
5 1/4 dfdd	4,00 F	3,50 F	3,00 F
3 1/2 dfdd	9,95 F	9,50 F	9,00 F
3" dfdd	16,90 F	16,50 F	16,00 F

valermike

206, rue Lafayette - 75010 PARIS

16 (1) 48 03 33 11 +



Un professionnel au service du particulier...

valermike

C'EST TOUTE L'INFORMATIQUE
AU 3615 AC3 * VALER
AU TEL. 16 (1) 48 03 33 11

LA PROMO DU MOIS

LE PACK AMIGA: UC AMIGA 500 +
MONITEUR 1802 COUL AS (40 CL) +
IMP. CITIZEN 120D ~~8700 F~~ 7990 F

- MATÉRIEL NEUF GARANTI DEUX ANS
- PAIEMENT EN 4 MENSUALITÉS
- DOSSIER CRÉDIT CREG IMMÉDIAT
- TARIF COLLECTIVITÉS
- RÉDUCTIONS ÉTUDIANTS
- RÉVISION ET RÉPARATION DE TOUS TYPES DE MATÉRIEL

BON DE COMMANDE ☐ catalogue gratuit sur simple appel... DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS ☐
à retourner à VALERMIKE VPC - 206, Rue Lafayette 75010 PARIS

Nom _____ Prénom _____ N° _____ Rue _____
Code Postal _____ Ville _____ Tél. _____

Précisez votre ordinateur: ATARI ☐ COMMODORE ☐ AMIGA ☐ AMSTRAD ☐

ARTICLE Précisez: K7 <input type="checkbox"/> Disq <input type="checkbox"/>	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	MONTANT TTC

LIVRAISON POSTE 35 F - TRANSPORTEUR 65 F
LIVRAISON sous 48 H (SUR STOCK)

TRANSPORT
TOTAL TTC

Ci-joint, règlement par: CHÈQUE ☐ CCP ☐ CONTRE REMBOURSEMENT ☐

CB n° _____ ☐ Date de validité _____ Signature _____

T1-62

PETITES ANNONCES

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 50 supers jeux sur cassettes : 2 200 F. Lecteur de disquettes 3 pouces : 800 F. Le tout (t.b.é.) : 2 900 F. **MATHIEU**, Tél. : 74.90.21.62 (après 17 h 30).

Vends jeux originaux sur CPC 6128 (Space-Racer, Combat Scholl, Street Fighter... etc.) de 50 à 150 F maximum. **Romain VERMESSE**, 105, rue de la Pyramide, 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.03.22.15.

Vends Amstrad CPC 6128 avec 1450 logiciels + 1 joystick + 20 Tilt Magazine t.b.é. 1986. Prix : 3 400 F à débattre. **Sébastien CARON**, 7, rue Vales, 31190 Auterive. Tél. : 61.50.61.23.

Urgent ! Vends Amstrad CPC 464 t.b.é. + DD1 (lecteur de disquettes) + moniteur couleur + nombreux jeux cassettes et disquettes + manuels d'utilisation. Le tout 3 000 F ! **Gaël BREHON**, 61, rue de Paris, 60700 Fleurines. Tél. : 44.54.12.67.

Vends lecteur 5 p 1/4 double face 1 Méga 80 pistes drive A et B pour Amstrad 6128. Prix : 1 400 F. **Jean-Pierre DELUMEAU**, 18, rue de Liepvre, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.84.92.17 (ap. 18 h).

Vends Amstrad CPC 464 couleur + synthé vocal + nombreux jeux et utilitaires. Bon état, vendu 2 500 F ! **Julien KOSTRECHÉ**, 2, rue des Rosiers, 85340 Olonne-sur-Mer. Tél. : 51.32.74.99 (après 18 h).

Vends CPC 464 mono + drive 3 p 5, 25 p double face + nbse disks. 5,25 avec boîte + 300 log. + 10 disks 3 p + utilitaires. En cadeau, Laser 310. Prix : 4 900 F. **Philippe LALLIER**, 56, rue Léon-Gambetta, 93700 Drancy. Tél. : 48.31.42.09.

Vends Amstrad CPC 464 (moniteur couleur) parfait état + 3 jeux pour la somme dérisoire de 1 200 F. Urgent. **Xavier TERRYN**, 21, rue Chaptal, 75009 Paris. Tél. : 48.78.41.61 (après 18 h 30).

Vends CPC 6128 coul. + imprimante DMP 2000 + 1 lecteur 5 p 1/4 + multiface 2 + nbx jeux + joystick + housses + 30 revues. Prix : 5 000 F à débattre. **Jean-Marc DES-SERTINE**, 5, rue Bertrand-Russel, rés. Silaud, maison 4, 59760 Grande-Synthé. Tél. : 28.64.00.62.

Vends CPC 6128 coul. t.b.é. + 1 an gar. + disks + K7 + lect. K7 + joyt. + revues + cordon + discology. Vendu : 3 500 F. **Djemel CHITIOUNE**, 13, allée Duguay-Trouin, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.16.45.

Vends Amstrad PC 1512 SD couleur + joystick (numérique et analogique avec carte) + D base III + Multiplan III, Gem Write + jeux + livres : 6 500 F. **Laurent AMINTI**, 20, rue Charles-Gouppy, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.55.45 (ap. 19 h).

Vends CPC 6128 coul. + imprimante DMP 2000 + 50 jeux (log. dessin + trait. de texte + rang. discs. + livres + revues) : Mai 87, état neuf : 5 500 F. **Thomas CHENOT**, 12, rue de Nesle, 75006 Paris. Tél. : 43.54.66.12 (ap. 18 h).

Vends CPC 6128 coul. neuf + joystick + nbx jeux + utilitaires + 30 revues. Prix : 3 000 F. **Serge FEVRIER**, 1, allée Rodin, 93800 Epinay. Tél. : 48.26.04.98.

Stop affaire ! Vends CPC 6128 coul. + 2 manettes + doubleur + crayon optique + magnéto + câble magnéto + câble imp. pour 3 300 F + offre nbx log. **Denis MOC-QUOT**, Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.44.52.15.

Vends Amstrad 464 couleur + joys + 15 jeux : 2 000 F. Vends lect. de disquettes (10-87) + 40 jeux + discology... + dessin : 1 000 F le tout, peu servi. Très bon état. **Frédéric HODES**, bd Hanoteau, Château de la Mer, 06190 Cap-Martin. Tél. : 93.35.18.03 (av. 18 h).

Urgent : Vends Amstrad 6128 coul. + imprimante AMS-DMP 2000 + logiciels utilitaires originaux + 30 disks. Le tout en exc. état : 2 800 F. **Olivier TEXIDOR**, 36, av. G.-de-Maupassant, 78400 Chatou. Tél. : 30.71.54.75.

Vends CPC 6128 coul. + DMP 2000 (imprimante) + manettes + jeux (50 disks, Arkanoid 2, 1943) + bibliographie. Le tout : 4 700 F. **Sébastien GODIN**, 4, imp. des Rosiers, Fussy, 18110 St-Martin-d'Auxigny. Tél. : 48.69.32.35.

Vends CPC 6128 couleur t.b.é. + manuel + joystick + cordon pour magnéto + dizaine de disks (Karate Ace, Goldhits 2...). Le tout 2 800 F. **Martial DELAUNAY**, 44, av. des Sapins, 93220 Gagny. Tél. : 45.09.46.21.

Vends Amstrad 6128 mono s./garantie + joystick + 40 jeux (Barbarian, Arkanoid 1 et 2, L'Arche du Captain Blood) + livres + disc CPN + lecteur K7. Le tout (t.b.é.) 2 700 F. **Vivien LE CARROUR**, 16, rue Charles-Gouppy, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.04.22.

Vends CPC 464 coul. + lecteur disk + manuels : 3 100 F + souris : 550 F + 60 jeux K7, disk avec boîte rangement : 730 F. Etat neuf. Prix à débattre. **Georges CURTELIN**, chemin de Longleaz, 01350 Culoz. Tél. : 79.87.01.89.

Vends pour Amstrad CPC, drive DD1 : 1 000 F + adaptateur couleur MP1 : 2 500 F + moniteur mono GT 65 : 700 F, ou le tout pour 1 800 F. **Bruno PARRAIN**, 6, avenue du Maréchal-Lannes, Epinay-sous-Sénart, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.33.30.

Vends ordinateur CPC 6128 monit. coul. + joyst. + 60 jeux. Etat neuf. Prix : 3 000 F à débattre. **Roger DIAS**, 99, avenue Edmond-Rostand, 91420 Morangis. Tél. : 69.09.96.47.

Disk 3 p pour Amstrad, avec progs : 15 F pièce. **Sylvain RIBAUULT**, 32, rue du Bois, 91600 Savigny-sur-Orge.

Vends CPC 6128 + écran couleur + 58 disks de jeux et utilitaires + 26 revues (Tilt, Amstar, etc.) + joystick + protection en t.b.é. pour 4 500 F. **Fabien MARTINEZ**, 2, allée de la Licorne, domaine de Chambergeot, 77123 Noisy-sur-Ecole. Tél. : 64.24.75.33.

Vends CPC 464 couleur + extension 64 K + lecteur de disquettes + nbx logiciels + joystick + livres de programmation. 3 500 F à débattre. **Didier ROUSSEL**, 12, rue de Creil, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.55.27.63.

Vends Amstrad 6128 couleur + 40 disks + originaux (Platoon, Rastan, Druid 2, Birdie, etc.) + revues. Le tout : 3 500 F. **Alain STEPHANT**, 7, avenue de la Commune-de-Paris, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.26.82 (ap. 18 h).

Urgent ! Vends CPC 6128 couleur + magnéto K7 + 20 originaux + 20 disquettes vierges + discology + doc. Peu servi. Le tout : 2 900 F. **Jérôme ABERLENC**, 8, rue Boutreux, 49290 Chalonnes-sur-Loire. Tél. : 41.78.00.81.

Vends Amstrad 6128 + AMX House + nbx progs (jeux + utilitaires + 80, dont Multiplan, Gunship, Maxi-Bourse... etc.) + tous pour Amstrad Mag : 14 000 F. **Bruno ALPHONSINE**, 1, rue du Languedoc, 91300 Massy. Tél. : 69.30.25.03.

Affaire ! Vends Amstrad CPC 464 monochrome + manette + revues + boujins, t.b.é. Prix : 1 500 F à débattre. **Stéphane RUF**, 160, rue Château Gaillard, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.36.60 (après 18 h).

Vends Amstrad CPC 464 mono (disc) + joystick + magnéto + 45 disq. + revues : 3 000 F, crédit possible. **Fabrice KONIECZNY**, 8, rue de l'Orée-du-Bois, 91150 Morigny-Champigny. Tél. : 64.94.34.93.

Vends Amstrad 464 coul. + drive DDI 1 + 10 jeux K7 et nbx jeux K7 et nbx jeux disquettes. Le tout 4 200 F (DDI 1 encore garanti). **Stéphane MOYA**, 4, rue Jean-Jaurès, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.53.52.14 ou 48.52.49.44 (après 19 h).

Vends moniteur de Vectrex en b.é. pour 200 F. Vds disk original sur CPC : Street Fighter : 500 F. (Vds aussi jeux récents sur ST : Explora, etc.). **Bruno PIERRE**, 1/11 S, résidence des Fontaines, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.65.14.

Vends disks 3 p pour Amstrad, remplis, 30 F l'unité, Vds Ext. 64 K : 400 F avec manuel. **Jean-Marc SACHE**, 8 A, rue du M.-Leclerc, 74300 Cluses. Tél. : 50.98.20.06 (week-end).

Prix cassé, vends disk 3 p : 16 F ou moins + joystick (The Boss) : 120 F + lecteur K7 : 260 F + Amstrad MGZ : 20 F + Amstar : 10 F + Amstradebdo : 7 F + doubleur : 60 F. **Renaud BOUCHACOURT**, Chemin du Maréchal, 85300 Challans. Tél. : dom. : 51.35.04.09 ; bur. : 51.68.04.91.

Stop ! Vends Amstrad CPC 6128 couleur de nov. 1987 + Joy Speed King + 65 jeux sur 25 disks. Tout pour 3 500 F. **Fabrice DELECOLLE**, 10, rue de Reims, 75013 Paris. Tél. : 45.85.71.04.

Vends CPC 464 monochrome avec une trentaine de jeux : 2 000 F le tout. **Philippe ROUME**, Loucouzac Lagorce, 07160 Vallow-Pont-d'Arc. Tél. : 75.37.16.61.

Vends 7 K7 originales Amstrad + 10 revues Amstrad 100% + 2 joysticks + 1 doubleur + 1 mini TV n. et b. + 2 livres. Le tout : 600 F. Génial non ? **Cyril KOHLER**, 13, rue Desmazières, 49000 Angers. Tél. : 41.44.36.55.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + lecteur K7 + crayon dart + 50 revues + 80 D7 + 20 K7 + 350 softs (utilitaires, jeux éducatifs). Le tout b.b.é. : 2 900 F. **Jean-Christophe CROÛS**, 19, rue Carnot, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.22.53.

Vends CPC 464 couleur + livres + logiciels + joystick pour 1 700 F. Vends C64 + livres + lecteur 1530 + logiciels pour 900 F. **Christophe BERNOT**, 4, allée Saint-Paul, 31320 Labège. Tél. : 61.75.99.32.

Vends Amstrad CPC 6128 coul. sous garantie 6/89 + nbx jeux : (Street Fighter, etc.) + lecteur K7 + cordon, le tout en t.b.é. : 5 000 F et achète Atari 520 STF + mon. couleur + Out Run, Gunship et Opac Hanier + notice + manuel en t.b.é. : 4 200 F. **Jérôme BRUNET**. Tél. : 59.33.10.16.

Vends CPC 464 couleur très bon état + nombreux jeux dont dernières nouveautés + joystick. Prix : 2 300 F. **Sylvain ZURITA**, 9, rue de la Jonchée, 78920 Ecqueuilly. Tél. : 34.75.51.49 (ap. 18 h).

Vends T08 couleur + drive + lecteur cassette + RS 232 + nombreuses cartouches et jeux Multiplan. Le tout : 5 000 F (valeur : 9 000 F) + cadeau (T07). **Laurent VAN COILLIE**, 2, rue du Pré-Brûlé, 60130 Saint-Just-en-Chaussée. Tél. : 44.78.93.81.

Vends CPC 6128 coul. + DMP 2000 + 40 disks + bible du graphisme + Peeketpoke + lang. mach. + 2 joysticks + doubleur pour 5 000 F. **Fabien GRAC**, mas Saint-Antoine, quartier Faveyrolles, 83190 Ollioules. Tél. : 94.63.02.54.

Stop affaire ! Pour Amstrad CPC 464 K7, vends nbx jeux à bas prix + doubleur de joystick (40 F). **Antony AUBERT**, 6, rue Jean-Mermoz, 17730 Port-des-Barques. Tél. : 46.84.81.75.

Vends jeux orig. pour CPC/K7 : Oc. All Star Hit 2, Grem-lins, Imagin'Arc., Hit + Out Run + Darkside : 65 F/jeu. 250 F tout. Disk Meurtre sur ATL + Hitpack 2. 100 F/jeu. **Xavier LACOUR**, 17, chemin du Grand-Mont, 25500 Moreteau. Tél. : 81.67.28.02.

Vends Amstrad PC 1512 couleur SD + imp. Citizen 120D + nbx softs + livres + rangement disks (50). Le tout pédé à 6 500 F (région de Lyon uniquement). **Philippe LAR-GUIER**, 21, bd des Castors, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.54.88 (à partir de 18 h 30).

Cause double emploi, vends Amstrad CPC 464 mono sous garantie + nbx jeux (Ikaraï-Out, Run-Barbarian) + livre programmation. Le tout 950 F. **Jean-Christophe COULET**, 2 bis, rue Mauvernay, 69290 Craponne, boîte postale 67. Tél. : 78.57.16.13 (après 18 h).

Vends CPC 6128 couleur + DMP 2000 + souris AMX + joystick + nbx disqs. (jeux, utilitaires) + manuels + livres, t.b.é. : pour 4 000 F. **Vincent JOLY**, 33, rue des Coteaux, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 42.83.22.08.

Vends disk 3 p plein, 35 F pièce cause 5 p 25. Vends aussi souris AMX pour CPC + 10 logiciels divers pour souris. **Alex BARODINE**, 25 bis, fg Madeleine, 45000 Orléans. Tél. : 38.80.66.61.

Attention cadeau : CPC 464 mono + DDI + MP1 + 2 joysticks + 32 jeux originaux récents (16 C, 16 D) + cube Basic + livre + Tilt 31 à 59, état irréprochable : 3 700 F (val. 7 800 F). **Benjamin LE CHATELIER**, rue des Peupliers, 92100 Boulogne. Tél. : 46.09.96.85.

Vends CPC 6128 moniteur couleur, t.b.é. + 70 disks (nbx jeux et utilitaires) + livres et revues (+ de 100 revues) + 10 cassettes de jeux : 3 700 F le tout. **Arnaud TELLIER**, 4, rue des Iris, 33510 Andernos. Tél. : 56.82.51.52.

Amstrad CPC 464 mono + 2 manettes + doubleur + K7 (+ de 80 jeux) dont Renegade, Mach 3, Barbarian... + revues. Prix : 1 400 F. **LAURENT**. Tél. : 21.66.73.06 (après 19 h).

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 3 joysticks + Amdesk (bureau-noir) + livres assembleur + 20 jeux + revues + manuel utilisation. Le tout état parfait : 3 000 F. **Alain POTEZ**, 11, rue des Ternes, 75017. Tél. : 45.74.22.76, (après 19 h).

Vends Amstrad CPC 464 + lecteur de disquettes + manuels d'instruction + cassettes et disquettes de jeu + joystick + housses : 3 500 F le tout. **Patrick GAUVIN**, les Prairies, bât. B 10, 159, chemin du Château-Gombert, 13013 Marseille. Tél. : 91.66.11.26.

Vends CPC 464 mono + drive DDI + ext. mémoire 64 k + adapt. PériTel MP 1 + 60 D7 (news) + 10 K7 + joystick + boîte + revues : valeur : 7 000 F, cédé à 4 000 F le tout, t.b.é. **David VAN DE VELDE**, 3, allée Jules-Vedrine, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 45.09.44.25 (appeler entre 18 h et 20 h).

Urgent, vends CPC 6128 mono + docs + joystick Zips-tick + 14 disquettes pleines de jeux + Calcumat, AMX, Page Maker. Le tout en t.b.é. : 2 100 F. **Jean-Baptiste VANDEVOORDE**, 9, rue Gustave-Courbet, 75016 Paris. Tél. : 47.04.51.68.

Vends Amstrad 6128 couleur + 30 jeux + livres + joystick. Acheté début 87. Le tout au prix incroyable de 2 500 F. **Morgan GALOPIN**, 12, cité Aubry, 75020 Paris. Tél. : 40.24.18.96.

Amstrad CPC 6128 bon état avec une souris, un magnéto-phon, un stylo optique, de nombreux jeux. Le tout 4 000 F. Téléphonez vite ! **Erwan PRIOUL**, 14, rue Gracchus-Babeuf, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.44.27.73.

Vends CPC 464 mono + 15 jeux + manuel d'utilisation : le tout 1 200 F. **MAUVOISIN**, 5, rue André-Diez, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.89.06.

APPLE

Vends Apple 2C avec lect. disq., souris, joystick, kit de nettoyage, moniteur, nombreux logiciels, 64 magazines, malette de transport : 3 800 F à débattre. **Franck REGNIER**, les Aregue Chem. de Saraillo, 40230 Benesse Maremne. Tél. : 58.72.59.21 (de 20 h à 21 h).

Vends Apple 2e avec écran monochrome, double lecteur de disq. 5" 1/4 + extension 128KO + joystick + logiciels. Le tout : 4 000 F. **Sébastien Dhaze**, 49, rue Parmentier, 93100 Montreuil. Tél. : 48.58.13.66.

Stop affaire ! Vends Apple IIc + moniteur + stand + souris + joystick + livres + nbx. logiciels. Le tout : 8 000 F ! Possibilité livraison. **Christophe ROUDIL**, Rives, 47210 Ville-real. Tél. : 53.36.07.98.

Vends Apple IIc, écran monochrome, 2 lecteurs de disq., souris, joystick, nbx. logiciels. Le tout en t.b.é. : 6 000 F. **Thierry BAURES**, 21, avenue Marceau, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : 64.40.04.47.

Vends Apple IIc + joystick + souris et de nombreux jeux et utilitaires + écran vert. Le tout pour 5 000 F. **Paul ROUF-FIGNAC**, 36, rue de Sévigné, 75003 Paris. Tél. : 42.71.68.70.

Vends Apple IIe 138 k + char. mauve + 80 col. + 2 drives + prog. prom. + nbx disk + livre + docs + CPM 8256 K (à finir). Prix 5 000 F. **Patrick PROSPER**, 70, rue de la butte du Luet, 77240 Vert St-Denis. Tél. : 60.63.64.74.

Vends Apple IIc + image writer 1 + modem DTL 2000 + souris + joystick + moniteur ambre + livres + nbx logiciels dont Versiontel. Prix : 4 500 F à débattre. **Xavier CAPO-DANO**, 92, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.84.75.52 (après 19 h).

Vends Apple 2e 2 drives 128 Ko carte graphique 80 col. + moniteur mono + joystick + PériTel + nbx logiciels + nbx livres. Prix : 4 000 F. **Eric CHAREYON**, 8, avenue Jean-Moulin, 78380 Bougival. Tél. : 39.69.44.89.

Vends Apple IIe + joystick + souris + écran vert + nbx logiciels + 2 drives + imprim. + livres de logiciels + boîtier. 6 000 F à débattre. **Steve BONNIN**, 24, rue Pierre-Mendès-France, 77200 Torcy. Tél. : 60.17.14.96.

Vends imprimante Scribe : 1 300 F. Achète wargames sur Apple. Envoyer liste, réponse assurée. **Jean-Philippe MEN-NEZIN**, 15, rue Tarade, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.33.45.

Vends Apple IIc 384 K + moniteur + joystick + jeux et utilitaires traitement de texte + MO5 + Lep + manette + jeux + divers. TBE. Poss. crédit. **Stéphane PASTOR**, route d'Alata les sept Ponts, Corse du Sud à Ajaccio. Tél. : 95.20.36.47.

Stop ! vends Apple II e + mon. couleur, drive, cartes 80 col. et chat mauve, 128 K, joyst. + nbx docs + jeux : 4 950 F ! (à débattre). **Guillaume PERRAULT**, 101, rue de la Faisanderie, 75006 Paris. Tél. : 45.04.48.17.

Vends Apple II e, 64 Ko + lecteur disk dur avec connecteur + moniteur couleur + lecteur + 1 carte 80 colonnes étendue couleur + 1 imprimante Epson RX 80 avec interface graphique + 1 locksmith + 1 joystick + nbx jeux + programme SAAM (comptabilité et paye). Valeur 25 000 F. Prix 7 000 F à débattre. **Sophie SADOUL** Tél. : 48.48.19.50.

Vends imprimante Edson RX 100 bon état avec carte Epson : 1 800 F. Vends Apple II c + nbx éléments : 3 000 F. **Gérald KARCENY**, 146, avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.00.75.03 (après 18 h).

Vends Apple II c, écran couleur, joystick Apple, souris, 3 boîtes de rangement, 60 disquettes vierges, env. 50 log., jeux et util., tbé, acheté en 86 (oct.) **Iwan STREICHEN-BERGER**, 3, rue Villaret de Joyeuse, 75017 Paris. Tél. : 42.67.17.90.

Apple II c 1128 Ko tbé + moniteur mono + stand + péritel + joystick + souris + sac de transport + Apple Works + 60 disq. de jeux. Prix : 4 000 F. **Florian PAMBRUN**, 24, rue Leon Frot, 750011 Paris. Tél. : 43.71.43.24.

Vends Apple II e + moniteur couleur + clavier détachable + 3 drives + carte souris. Prix : 3 000 F. **Bruno RAMAIN**, 3, allée Soufflot, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.63.21.

Vends Apple II c + moniteur mono + joystick + souris + chat mauve + sac + doc. + très nbx. jeux. Urgent. Le tout 3 500 F à débattre. **Patrick CHAREYRE**, Paris. Tél. : 42.40.51.52 (après 19 h).

Vends Apple II + compat. + monit. mono + drive + pavé numér. + Z80 + nbx log. + documentation. Vendu 1 700 F à débattre. **Arnaud FRENET**, 51, rue Jean-de-la-Fontaine, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.79.14.

Vends Apple II c + moniteur II c + souris + stand + sac + doc. + 200 dis. + imprimante Epson LX 90 : prix à débattre. **Frédéric BESSOL** Tél. : 69.42.16.29.

Vends Apple II + 2 lect. + câbles + carte, le tout 1 500 F / ou éch. contre 1010 Amiga. **David MEJEAN**, 20, rue Émile-Friol, 26600 Tain L'Hermitage (Drome). Tél. : 75.08.62.65.

Vends Apple II c 384 Ko, moniteur mono, support, péritel, souris, joystick, sac, doc., livres, très nbx jeux et utilitaires, boîtes : 5 500 F. **Jacques PERONNET**, 45490 Prefontaines. Tél. : 38.95.77.09.

Vends Apple II gs, couleur, 1,2 mo, modem, imagewriter II, joystick, nbx logiciels et docs d'origine, prix : 23 000 F à débattre. **Alain BIESCAS**, bat. J2, rue Raguet-Lepine, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : 45.97.94.82.

Vends Apple II e, 80 col., joystick état neuf, quelques disk, 1 lecteur. 3 000 F à débattre. **BLESSON**, 29, rue du Clos, 73240 Aigremont. Tél. : 39.65.00.24.

Vends Apple II e, carte « langage », moniteur n/b, lecteur, paddles, joys., disq. (jeux, util., disq. vierges), docs, état impeccable, peu servi. Prix : 4 500 F. **Martine BOSQUET**, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.89.90.

Vends Apple II c + moniteur + souris + interface chat mauve + programmes. Très bon état. Le tout vendu 3 000 F. **Christian ORLANDO**, 30, rue de Villacoublay, 78140 Vélisy (Yvelines). Tél. : 39.46.49.62.

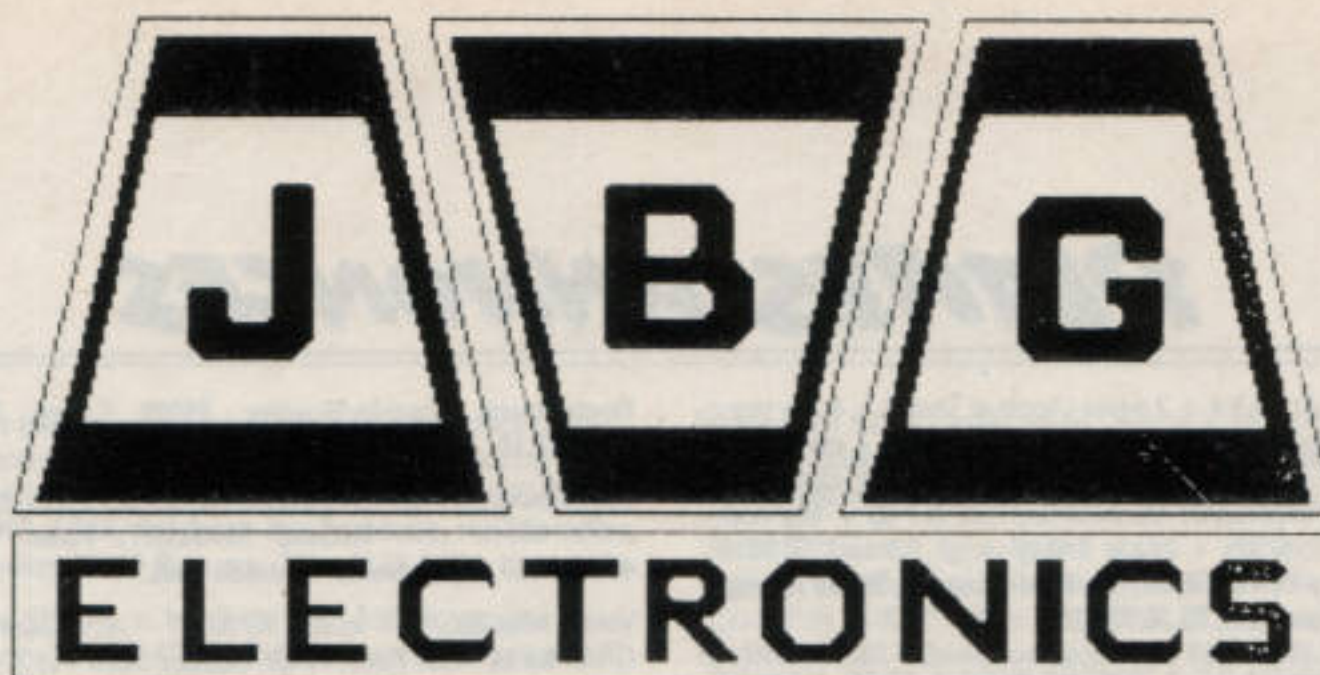
Apple II c, 128 Ko, chat mauve, écran couleur, 2 drives + super série + livres + 400 disks. Echange log. sur Apple II e, II c. **Johann FAILLARD**, 27, rue des Noyers, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.39.36.06.

520 ST ou Apple II c échange nbx softs. Envoyez liste. Passionnés prgs Sierra on Line cherchent et possèdent nombreuses solutions. **François BERTHOLET**, Chamboeuf, 42330 Saint-Galmier.

Vends Apple II c, moniteur, drive ext. II c, souris, prise péritel, joystick, sacoche, nbx logiciels et docs, très bon état. Prix : 4 500 F à débattre. **Ludovic LAMER**, 11, rue Blanche, 75009 Paris. Tél. : 48.78.60.69.

Vends Apple II c Europlus 64 Ko + moniteur monochrome + lecteur de disquettes + 2 joysticks + 60 disquettes. Prix : 3 000 F. Urgent. **Christophe BOURGOIN**, Plessis du Mee, 89260 Thoiry-sur-Oreuse. Tél. : 86.88.40.46.

Vends Apple II c tbé. + joyst + péritel + chat mauve + nbx jeux + docs. Le tout pour 3 500 F à déb. **Yves LABESSE**, 5, rue Albert-de-Lapparent, 75007 Paris. Tél. : 42.73.11.32.



163, avenue du maine 75014 paris

tel: 45.41.41.63 ou 45.41.44.54

metro: mouton-duvernet

ATARI 520 STF
4 jeux d'arcades
1 joystick

3490 Frs

PROMOTION DISQUETTES
DF DD 95 Frs Les 10

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 MEGA ST2
MONOCHROME
9950 F HT

REPRISE DE VOTRE ORDINATEUR
POUR L'ACHAT DU MEGA ST

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
640 x 200
4 jeux d'arcades
1 joystick

5190 Frs

LOGICIELS

Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
Sur ATARI ST et AMIGA
Jeux et Bureautiques

Telephonnez au :

45 41 44 54

Pour Disponibilité et prix

Lecteur 720 K 3.5 P	1290 f
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P	1890 f
Disque Dur megafile 30	4990 f
Pistolet Amiga	595 f
Imprimante LC 10 (+cable)	2550 f
FREE BOOT	350 f
Moniteur MONO. SM 124	1390 f
Moniteur COULEUR	2190 f
Extension memoire	1490 f
Imprimante STAR LC 10 COUL	2850 f
Lecteur Double Face Interne	1050 f

AMIGA 500
+ 5 LOGICIELS
et cable Peritel

4290 Frs

ATARI 1040 STF
Moniteur Couleur
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

6990 Frs

AMIGA 2000

9990 Frs H.T

NINTENDO CLUB

J.B.G

présente les dernieres nouveautés
LA LEGENDE DE ZELDA
RAD RACER
RC PRO AM
METROIDS

BON DE COMMANDE A RETOURNER APRES L'AVOIR REMPLI A :
JBG ELECTRONICS 163 AV. DU MAINE 75014 PARIS.

Frais de port logiciels : 30 Frs. - Frais de port materiel : 100 Frs

VOTRE COMMANDE

NOM PRENOM
ADRESSE
.....
TEL
CODE POSTAL
VILLE

carte bleue



Date exp.

Signature

Conditions spéciales pour les :

- Comités d'entreprises
- Collectivités - Ecoles

Renseignements au :

45 41 26 04

PETITES ANNONCES

Vends Apple II e 128 K, moniteur Zenith, drive, 30 disquettes (2 000 F de logiciels), joystick, clavier numérique. Prix : 4 600 F à débattre. **Nicolas CAILLY, 7, rue Foucault, 92110 Cligny. Tél. : 47.39.15.75.**

Exceptionnel ! Vends Apple II gs + moniteur couleur + drive 3,5 P pour seulement 6 990 F. (Cause achat Mac II). **Olivier DELACOURTE, 75, rue Gambetta, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : 20.53.67.34.**

Vends Apple II c + nbx jeux + joystick + souris + nombreuses disquettes vierges neuves. Prix : 5 000 F. **Franck. Tél. : 47.00.62.72.**

Vends Apple II e + nombreux jeux + moniteur monochrome. Bon état de marche. Prix : 4 000 F à débattre et achète jeux pour Atari ST (originaux). **Guillaume PUISEUX, 40, avenue Julien, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.35.08.33.**

Vends imprimante Marguerite Apple Daisywheel pour Apple II, Mac, etc. Parfait état, rubans et roues de rechange. Prix : 4 000 F. **DUROSAY, 32, rue du Borrego, 75020 Paris. Tél. : 47.97.58.87.**

Vends Apple II c peu servi + moniteur R 2 c + support + nbx logiciels + joystick + livres + doc. + câbles et chat mauve : 4 000 F. **Stéphane FRANCKEL, 19, avenue Ferdinand-Buisson, 75016 Paris. Tél. : 46.08.05.22.**

Vends Apple II c + moniteur monochrome + jeux + disquettes d'utilisation + manettes de jeux + souris + disquettes + rangement de disquettes. Prix : 5 000 F. **Raphaël COLOMBU, 12, bd Flandrin, 75016 Paris. Tél. : 45.04.81.73.**

A vendre Apple II c 128 ko, docs nombreuses + nbx programmes + joystick + souris. Valeur 4 500 F vendu 2 500 F. **Philippe VANHECKE, 50, bd de l'Oussere, 64000 Pau. Tél. : 59.32.91.78.**

Vends Apple II e, carte « language », moniteur n/b, lecteur, paddles, joystick, 46 disq. (jeux, util., disq. vierges), docs. Prix : 4 500 F. **Martine BOSQUET, 105, rue Étienne-Marcel, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.89.90.**

Vends Apple II c + moniteur vert + support + drive externe + imprimante Imagewriter I + souris + joystick + nombreux programmes. Prix : 6 000 F. **Hervé LE STRAT, 4, rue des Alluets, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : 39.78.60.24.**

Vends Apple II + moniteur + 2 drives + carte couleur + clavier multitechnique + joystick + nbx logiciels jeux, utilitaires. 3 500 F à débattre. **Fabrice KLAERR, 14, rue du Châlet, pav. n° 2, 92600 Asnières. Tél. : 47.91.03.28.**

Vends Apple II e, 128 Ko, 80 col., écran, 2 drives, joystick, souris, imprimante, nbx jeux et util. (Multiplan,...) et 25 livres. Le tout 4 500 F ou vendu séparément. **Adrien CAUDRON, 7, Place de l'Église, 36400 La Chatre. Tél. : 54.48.37.82.**

Vends Apple II c, 384 K mon. mono. + nbx jeux + Applework + multiplan + docs + souris + joystick + péritel. Prix : 3 500 F. **Franck TAILLEFER, 28, rue de Strasbourg, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.96.58.01.**

Vends Apple II e + moniteur + 2 drives + 400 logiciels : 2 990 F. TV couleur, téléc. sous garantie : 1 490 F. Souris + carte + log. : 890 F. Imprimante Epson : 1 500 F. **Philippe GROSIN, 21, rue du pont-de-bois, 03000 Moulins. Tél. : 70.43.94.66.**

Vends Apple II c, 128 K + moniteur monochrome + support + house + nbx disks. Le tout : 3 700 F. Disk externe : 1 300 F. Imagewriter I + papier : 3 500 F. **Patrick SOULIER, 46, rue de Fresnes, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 43.50.87.43 (après 18 h).**

Vends Apple II c, 128 Ko + souris et très nombreux logiciels (nombreuses news). Prix : 3 000 F. Parfait état. **Gérard PENOT, 6, avenue de Sevigne, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.66.03.**

Vends Apple II c + moniteur + support écran + souris + prise Imagewriter II + prise péritel + livres + logiciels + valise de transport le tout en excellent état. **Alain VALETTE, 30, rue Principale cedex 804, 57530 Sanry-sur-Nied. Tél. : 87.64.50.54.**

Apple II c : vends carte super série 500 F. Logithèque complète environ 60 disks 5 1/4 dont originaux 600 F. Vends Casio 7000G 500 F. **Jean-Christophe CIMETIERE, 21, bis rue de Tivernon, 28390 Toury. Tél. : 37.90.53.44.**

Vends Apple II c + moniteur + lecteur ext. Apple + imprimante + souris + 2 joysticks + malette + nbx jeux + 15 logiciels (tableur, base, graphique, trait, texte, animation...) + livres : 7 500 F à débattre. **Stéphane BOUSSI-DAN. Tél. : 45.31.66.85.**

Pour un cadeau de fin d'année, Apple II c neuf, souris, câble péritel, env. 70 logiciels (jeux, util.) + doc. À saisir : 3 000 F. **Olivier GARBUS, École polytechnique. Promo 87. 8° cie, 91128 Palaiseau. Tél. : 60.19.47.71 (20 h).**

Urgent ! Vends Apple II + écran vert + 128 K + lecteur 5 1/4 + paddle + joystick + nbx jeux + docs. Le tout pour 2 000 F. **Xavier. Tél. : 48.84.89.84.**

Vends pour Apple II : La Cité Perdu : 100 F, Phantasie III : 150 F, Rad Warrior : 100 F, Silvent Service : 100 F. Le tout 400 F ! Cause : Amiga. **Cyril PAILLARD, 19, rue des Digi-tales, 91760 Itteville. Tél. : 64.93.00.39.**

Vends Apple II + lecteur + nombreux jeux et utilitaires prix sacrifié : 2 500 F. **Jean-Christophe CARRÉ, 60, rue Maurice-Garet, 80000 Amiens.**

Vends Apple II e + 2 drives (Apple et Taxan) + écran mono + carte 80 col. étendue + carte 280/CPM + carte mem-dos (+ logiciel) + carte série (avec câble) + carte parallèle + imprimante Mannesman Tally MT 80 + très nombreux logiciels + papier listing vierge. Le tout : 6 000 F. **Thierry FERNIER, 92, rue Paul-Cézanne, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : 30.36.78.72.**

Vends Apple II c + moniteur mono + souris + joystick + logiciel (Applework, Mouse Desk) + péritel + doc. Prix : 2 500 F. **Philippe PUIG, 5, rue Mas dal Padri, 66610 Villeneuve-la-Rivière. Tél. : 68.92.19.73.**

Vends Apple II e 64 K + 2 moniteurs, 1 fluo, 1 monochrome + 1 lecteur + livres + disq. : 6 500 F. **Jean-Paul MARCHELLI, 98, rue Dagùère, 75014 Paris. Tél. : 45.40.53.54.**

ATARI

Vends uni. centr. 520 ST gonflé à 1 méga : 2 000 F. Drive 720K : 1 000 F. Moniteur monochr. : 1 200 F. Scanner Spat S/S garantie. Valeur : 8 000 F. Vendu : 6 500 F. Très urgent. **Jean-Claude ROULIE, 131, rue des Bas, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.22.60 (le week-end).**

Vends Atari 520 ST mod. 88 dble. face nouv. roms + 50 disk. news (Explora, Bobo...) + originaux + joystick + souris : 2 600 F. **Stéphane PIATZSZECK, 15, rue de la Bièvre, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : 30.92.04.68.**

Vends 520 STF + originaux (Capitaine Blood, Dungeon Master, Les Ripoux, Bard's Tale, etc.) : 3 000 F. **Georges GENKE, 21, rue Louise-Michel, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : 30.92.06.07 (av. 20 h).**

Vends Atari 520 STF + joystick + 75 disk. (Out Run, Space Harrier...) + docs, livres etc. sous garantie : 3 200 F. **Pascal HOMBECCQ, 18, rue Marcel-Pagnol, 80480 Dury. Tél. : 22.95.55.04.**

Atari 800 XL, drive 1050 + nbx. jeux + util. + joysticks + coffret pour 100 disks avec clé + 10 numéros Tilt. Très très bon état. Le tout : 1 700 F. **Damiel ANANIKIAN, 66 rue Armand-Lepine, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.82.48.88.**

Vends Atari STF + mon. couleur SL 1425 + 4 joyst. + adap. + nbx jeux orig., acheté le 3.10.88 (facture). Vendu : 5 900 F. **Bernard LESPINASSE, 12, square Gay-Lussac, 92600 Asnières. Tél. : 47.33.59.65. ou 45.41.85.88.**

Vends et échange logiciels pour 520 ST et 1040. Prix : 25 F. Réponse assurée. **Claude DELAGE, 24, rue de la Tourgarnier, 16000 Angoulême. Tél. : 43.92.23.92.**

Atari 130 XE + cassette + joystick + jeux : 700 F. Lecteur 1050 : 1 000 F. Logiciels : 10/80 F. Moniteur monochrome : 500 F. Livres : 50 F. Tab tactile 250. **Alain JOUAN-DEAU, 3, rue Sous-Montaigu, 28130 Yermenonville. Tél. : 37.32.34.98.**

Vends Atari ST neuf sous garantie double face + original Dungeon Master : 3 000 F. **Paul ROMAO, 14, square Massenet, 51200 Epervilliers. Tél. : 26.54.97.41.**

Vends Atari 800XL : 3 500 F. Drive 1050 t.b.é. : 1 000 F. Track-Ball : 200 F. Jeux sur disk. et cart. + nbx. livres et revues pour XL-XE. Bon prix. **Houman GHAFORZADEH-NOBAR, 6, chemin des Palmiers, Les hauts de Vaugreniers, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.73.23.42.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + nbx. jeux + joysticks. Le tout : 1 200 F. **Stéphane LEGENDRE, 76, rue du Père-Corentin, 75014 Paris. Tél. : 45.42.62.73.**

Vends Atari 520 STF + souris + originaux (Barbarian, Out Run, etc.) t.b.é. : 1 950 F. Urgent. **Bruno LANDRIEU, 3, cité Vaneau, 75007 Paris. Tél. : 47.05.69.41.**

Vends 520 STF + jeux + 2 joysticks + livre. Le tout : 2 500 F. **Eric FERARD, 7, rue des Jardins Fleuris, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.28.60.**

Vends ou échange originaux pour 520 ST : Vampire's Empire : 110 F. Overlander, Test Drive, Defender Of The Crown : 160 F. chaque. Le tout : 550 F. **Christophe PELLERIN-LEFEBVRE, 19, rue Gabriel-Thierry, 10300 Sainte-Savine.**

Vends Atari 520 STF sous garantie + manette + une quinzaine de jeux + 1 copieur + Basic GFA : 2 800 F. **Michaël BENHAMOU, 22, boulevard de Reuilly, 75012 Paris. Tél. : 43.43.33.01.**

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur 1224 + originaux : 4 800 F. Vends Scanner Dart pour CPC (DMP 2000) : 500 F. **Chabane HAHIDI, 14, rue Le Brix, 93420 Villepinte. Tél. : 43.85.57.47.**

Vends 1040 ST + moniteur couleur 1224SL + nbx. jeux et logiciels pro (MCC Pascal) + Quick Shot Turbo 6000 à débattre. **Christophe DE CARMOY, 10, rue Guynemer, 75006 Paris. Tél. : 45.44.78.09 (après 21 h).**

Vends original pour Atari ST : Crazy Cars : 150 F à débattre ou échange contre GIGN Opération Jupiter. Frais de port compris. **Guillaume MAILLARD, 68, avenue du Limousin, 23000 Gueret. Tél. : 55.81.92.19.**

Atari 520 STF + SC 1425 + 51 disk + 40 jeux + nbx utilitaires + 2 joy. + tapis souris garanti jusqu'au 03/89 : Prix 3 000 F. **Stéphane VIBERT, 7, avenue de la Marguerite, 78110 Le Vesinet. Tél. : 39.52.29.95.**

Vends Atari 520 STF sous garantie, état impeccable : 2 300 F (port compris). De plus j'offre un joystick Pro 5000 + un logiciel (valeur : 500 F). **Frédéric TANIS, 118, avenue des**

Bruzacques, Jouy-le-Moutier, 95000 Cergy. Tél. : 34.43.17.18.

Vends jeux pour Atari ST (Barbarian, Out Run, Space Racer, etc.). Moitié prix. **Arnaud CHOLLET, Paris. Tél. : 45.00.47.57 (uniquement le week-end).**

Vends Atari 800XL + lecteur K7 XC11 + jeux (Gauntlet, Green Beret, Road Race, Ninja, Boulder Dash 1 et 2, etc.) + nbx. listings (70) + manette : Faire offre. **Région parisienne. Tél. : 39.94.17.22.**

Vends Atari 520 STF : 2 500 F + moniteur couleur Philips CM 8832 : 1 800 F. Logiciel offert à tout acheteur. Prix à débattre. Matériel peu utilisé. **Emmanuel HOUZÉ, 12, rue Camille-Corot, 59120 Loos. Tél. : 20.07.61.08.**

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur + imprimante Citizen 120 D + traitement de texte + nbx livres + nbx logiciels + joystick. Le tout : 7 000 F. **Laurent BISCARRAT, 6, chemin entre-les-Lagunes, 33610 Cestas. Tél. : 56.78.12.84.**

Atari 1040 STF + moniteur mono + lect. S P DF + 40 disks + 1 joys. + 4 livres + mags. Prix : 7 000 F (valeur 10 000 F) sous garantie. **Jean-François AZOUG, 381, bd Marius-Bremond, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.14.56.**

Vends 520 STF sous garantie janvier 88 + prise Peritel + souris + jeux (Manoir Morteville, Two and Two etc.) + disks vierges + revues : 2 500 F. **Laurent AVUCCI, 8, avenue de la République, 94310 Orly. Tél. : 48.52.68.45.**

Vends Atari 520 STF + joystick Speed King + 20 disquettes de nouveautés + magazines. Le tout TBE, valeur réelle 4 000 F, vendu 3 000 F. Urgent ! **Olivier DASSONVILLE, 28, rue Roger-Salengro, 59880 Saint-Saulve. Tél. : 27.42.76.07 (vers 20 h).**

Vends Atari 520 STF nouvelles roms lecteur double face + câble Péritel + freeboot + câble stéréo (branchement sur ampli) + moniteur couleur Thompson + 45 disks + très nbx news (Overlander, Space Harrier, Alien Syndrome, Fire Forget, etc.) + souris (encore sous garantie fév. 89). Le tout 5 200 F. **Antony FOLLI, 42, rue Simon-Lambacq Sinceny, 02300 Chauny. Tél. : 23.38.13.52.**

Vends Atari 1040 + souris + monochrome + citizen 1200 + manette + câble Péritel. 6 500 F. **Tristan LEFEBURE, La Faisanderie, 78520 Limay. Tél. : 34.77.21.91.**

520 STF + GFA + Compil. + Profimat + Degas + Metacomlo : 2 500 F. Très nombreux utilitaires et jeux + livres à débattre (bla-bla-bla). **Frédéric GAULBAIRE, 18, rue de l'Ancienne Mairie, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.05.66.75.**

Vends Atari 130 XE + drive + tablette tactile + jeux. TBE. Prix : 1 000 F. **André FAUCHER, 8, rue Nouvelle, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.61.53 (h. repas).**

Vends pour Atari ST jeux originaux en TBE : Explorer 275 F, Obliterator 175 F, Terramex 150 F, ou le tout : 500 F. Vends aussi S. Fighter en disk (CPC). **Bruno PIERRE, 1115 résidence des Fontaines, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.65.14.**

Vends disque dur 20 Mo pour Atari + 8 mois de garantie + 35 logiciels, prix à débattre. Cherche contact sur Archimede. **Franck STERLIN. Tél. : 62.39.92.23.**

Stop affaire ! Pour cause vente de 520 STF, je vends nbx disks (DF, DD) comprenant jeux récents, utilitaires... Prix incroyable : 990 F. **Lothaire DEMAY, 11, rue des Trois Villes, 88100 Saint-Dié. Tél. : 29.56.18.16.**

Vends tous mes programmes sur Atari ST à très bas prix. Achète drive 5" 1/4 pour ST pas trop cher. **Philippe FRANCK, 22, jardin des Tuileries, 57980 Diebling. Tél. : 87.02.80.33 (week-end ou pendant vacances).**

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur + Basic GFA + logiciels (+ de 30) + manuels + manettes ordinateur neuf pour le prix de 3 900 F. **Jérôme BILGER, 12/14, rue J.-B.-Potin, 92170 Vanves. Tél. : 47.36.29.94.**

Vends Atari 520 STF + souris + tapis + 20 logiciels (utilitaires, jeux) 240 F port compris. **Cyril JEGOT, la Gare de Saint-Pardoux, 79310 Mazière-en-Gatine. Tél. : 49.63.42.99.**

Vends pour Atari ST/STF : Out Run + Obliterator + Explora + Leatherneck : 350 F, transport inclus. Urgent. Recherche news sur Amiga. **Jean-Noël BRIFFAUT, hameau de Liacanti, 20137 Porto-Vecchio. Tél. : 95.70.24.37 (heures repas).**

Vends lecteur interne SF : 250 F. Échange progs sur ST (OF). Possède quelques news. Achat refuse. Ne pas téléphoner. **Philippe TROGNON, 6, avenue de la Libération, 54840 Gondreville.**

Vends pour Atari XL/XE une cartouche logo + documentation (deux livres) et Paddles + livre « Assemblée de l'Atari » (XL/XE). **André SWIERTA, 26, rue de l'Indépendance, 95330 Domont. Tél. : 39.91.48.02.**

Vends Atari 520 STF, 3" 1/2 SF + nbx jeux + nbx utilitaires + 12 ST mag + livres GFA Basic. Le tout en excellent état : 3 250 F (port compris). **Christophe MOREAU, 1, rue du 19 mars 1962, 56100 Lorient. Tél. : 97.83.22.92.**

Échange lecteur SF + 80 disks, valeur : 2 690 F contre digitaliseur et vends 520 STF (SF) 1 MO + souris + 2 joysticks + PC Ditto + 70 disks, valeur : 5 600 F, vendu : 4 500 F. **Jean-Philippe BES, Le Grezel Mirabel, 82440 Realville. Tél. : 63.31.02.34 (après 19 h).**

Vends Atari 520 STF + souris + joystick + livres + revues (18 Stmag) + Péritel + 75 disquettes (jeux, utilitaires). Excellent état. 3 500 F. **Florent VILLALONGA, 4, allée des Saules, 33127 Martignas. Tél. : 56.21.40.75.**

Atari ST vends imprimante Amstrad DMP 2160 + 500 feuilles + cordons + 2 cartouches encres : 300 F et échanges super news : Iron Lord, Oper Wolf, 1943. **Nicolas WARION, 7, rue Descartes, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.61.15.**

Vends Atari 130 XE + lec. disk 1050 + lec. K7 XL 12 + 30 disquettes vierges + 4 logiciels + 20 jeux + 1 K7 TBE. Cédé 2 000 F. **David HAZIZA, 72, boulevard Kennedy, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.35.50 (20 h).**

Originaux ST : Gold Runner, Trail Blazer, Animatic, Little Computer People : 90 F chaque. Les 4 : 270 F. **Rémi GERARD, 12, rue Arthur-Rimbaud, 80090 Amiens. Tél. : 22.47.29.30 (après 17 h 30).**

Atari 520 STF (Arom) + Cumana 3 et demi + Freboot + nombreuses disks (jeux, utilitaires) + livres + Track Ball + lect. vidéo VHS : 5 000 F, valeur 8 200 F. **Colette COURSEAUX, 1, place Coty, Appt 16, 41000 Blois. Tél. : 54.42.65.46 (après 18 h).**

Vends 1040 STFC 11/87 TBE + UMS + 10 disq vierge + manette + revues + livre du Basic GFA, 5 000 F, valeur 8 200 F. Achats séparés possibles. **Sylvain BRAUD, 15, rue Alfred-de-Musset, 34100 Montpellier. Tél. : 67.54.12.54.**

Atari 520 STF + lecteur Cuhana 3 1/2 1 MO + moniteur coul. Thomson très bon état + Free-Boot + beaucoup de softs dont dernières nouveautés. Prix : 5 000 F. **Lubin LEROI-GOURAN, 8, rue de Vintimilles, 75009 Paris. Tél. : 42.80.10.50.**

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur Thomson + deux joysticks ainsi que de nombreux jeux et utilitaires. **François MONNEYRON, 47, avenue Pasteur, 76220 Gournay-en-Bray. Tél. : 35.90.77.61.**

Vends Atari 520 ST + lect. Cuhana DF + 2 joysticks + 2 boîtes rang. + Free-boot + meuble informatique + nbx logiciels. Le tout 8 000 F à débattre. **Didier PROD'HOMME, 783, avenue Roger-Salengro, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.19.68.**

Vends Atari 520 ST + monit. couleur SC 1425 (sous garantie) + 12 softs (Blood, Flight Sim, Silent Service, tableur, base de données, etc.) 4 000 F. **Patrice PENCHENAT, 15, place des Hauts-Sentiers, 95000 Cergy. Tél. : 30.32.29.80.**

Vends Atari 520 ST + souris + docs + jeux + copieurs 2 600 F ou avec écran 1425 4 700 F sous garantie janvier 88 état neuf. **Serge BLANCHE, 3, rue de l'Hostellerie, 95130 Franconville. Tél. : 34.13.09.24.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + 2 joysticks + jeux originaux (Ultimatum 2 et 3, Temple of Apsmai, Free + nombreux autres jeux). Total : 1 500 F. **Philippe STOCLET, 50, rue de la Thibaudière, 69007 Lyon. Tél. : 78.69.41.21.**

Vends Atari 520 STF (DF) juil. 1988 sous garantie (TBE). Prix : 2 000 F orig. A 50 % de la valeur, les 7 750 F, Krul, Explora, Ums, Carier C, etc. **Philippe MICKELER, Marolles, 49140 Seiches-sur-le-Loir. Tél. : 41.76.97.18.**

Atari ST recherche contacts sérieux et rapides pour échanges. Possède nbx news. Réponse assurée. Envoyez vos listes à : **Alain GODIN, 4, rue du Hohenbourg, 67800 Bischheim.**

Vends moniteur monochrome Atari SM 125, très peu servi. Parfait état : 1 000 F. Région parisienne de préférence. **Fabrice DECHY, 70, rue Charles Nodier, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.02.57.**

Vends jeux utilitaires originaux pour Atari : Néochrome, Blue War, Macadam, Mission, Wanderer, Pro Sprite, Interpréteur C à 50 % de leur prix. **Eric MARTIN, 19, rue du Dauphiné, 67390 Marckolsheim. Tél. : 88.92.77.10.**

Vends Atari STF, sept. 88 (sous garantie) + nbreux jeux + manette. Prix : 2 900 F à débattre. **Jean BOGULAK. Tél. : 39.89.34.41 (le soir).**

Vds Atari 520 STF (anc. rom) + free boot + drive Cumana 3,5 + moniteur couleur + progs + originaux + revues. Parfait état. Prix : 5 000 F. **Pascal PLAT, 74, rue de La Jarry, 94300 Vincennes. . Tél. : 43.28.92.69.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur K7 + nbx jeux. Bon état : 3 500 F + Atari 400 + cartouche, 2 000 F. **Régis DOMINIQUE, 2, place de la République, 57130 Ancy-sur-Moselle. Tél. : 87.30.95.03.**

Vends Atari 800 XL : 350 F, Trackball : 200 F. Logiciels disk, K9, carte de 30 à 150 F. Vends tout câbles, transfo, interfaces CGV-80... bas prix ! **Houman GHAFORZADEH-NOBAR, 6, chemin des Palmiers, les Hauts de Vaugreniers, 06290 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.73.23.42.**

Vends Atari 520 ST nouvelles Roms double face + 18 jeux + ST basic + Stos basic (avec guide) + Neo + GFA basic + 1 manette + souris : 3 000 F. **Jean-Marie FOUETILLOU, 13, rond-point de l'Orne, 14300 Caen. Tél. : 31.84.17.10.**

Vends moniteur couleur Atari SC 1425 adaptable sur tout micro. Exc. état garanti : 2 000 F. **Christophe MEQUINION, rue des Ecoles, St-Gabien-des-Bois, 14130 Pont-l'Évêque. Tél. : 31.65.28.60.**

Vends Atari 520 STF new Roms D/F neuf mais sans garantie cause échange, + 30 disk + livres. Prix : 3 000 F dans son emballage. **Alain-Annick TOUATI, 10, rue du Château-d'eau, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.02.29.**

Vends pour 520 et 1040 STF jeux originaux : Terramex : 150 F, Obliterator : 175 F, Explora : 275 F ou le tout 500 F. **Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.65.14.**

Vends originaux pour 520 STF. Test drive, Defener of the Crown : 180 F une. Overlander : 145 F. Vampire's Empire : 90 F. Le tout : 520 F. **Christophe PELLERIN-LEFEBVRE, 9, rue Gabriel-Thierry, 10300 Sainte-Savine. Tél. : 25.79.80.34.**

Vends environ 15 logiciels pour Atari 520 STF (dont news), 700 F (liste contre enveloppe timbrée) ou échange contre moniteur Atari HR SM124. **Claude THEVENON, 14, rue de Turenne, 90300 Valdoie. Tél. : 84.26.17.91 (après 18 h).**

Vends Atari 800 XL + lect. disq. ST K7, impr. 1027, tabl. tact. 3 joysticks, nbx jeux, init. basic/6 K7, docs, vendu ens : 4 700 F, vds Tilt n° 1-59, 15 F l'un. **Léonard GUDEMI, « Le Mirabeau », Bd de Chantermerie, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.88.81.43.**

Vends Atari 520 STF (double face) t.b.é., garantie + moniteur couleur + souris neuve + joystick + 50 jeux (Silent, Karate, Kid II, Spect. 5/2...) : 5000 F. Crédit. **Cyril DHONT, 30, rue Lavoisier, Montigny, 78180 La Bretonneux. Tél. : 30.43.48.70.**

Vends logiciels originaux Atari 520 ST (Test-Drive, Nigel Manser...) dans embal. d'origine. Prix à débattre. **Dominique FECD. Tél. : 87.04.11.21.**

Vends imprimante Atari 1027 en panne. Faire offre. **Patrick LEMEUT, 10, villa des Alouettes, 91580 Etrechy. Tél. : 60.80.39.36 (à partir de 20 h).**

Vends Atari 520 ST + 50 disquettes de jeux + boîte de rangement (pour les disquettes) sans la souris. Prix : 2 500 F. **Raphaël HUISMAN, 2, avenue de la Joncherie, 92420 Vaucresson. Tél. : 47.41.13.29.**

Vends Atari 520 STF sous garantie. Nbrx disquettes + disquettes neuves. Boîte rang. Prix : 3 500 F. **Jean-Louis INACIO, 11, sente du Gateau, 95320 St-Leu-la-Forêt. Tél. : 30.40.85.57.**

Vends lecteur Atari simple, face à intégrev, 84 pistes, 300 F, 82 pistes, 250 F/300 F, avec boîtier et alim. de SF 354. **Rodolphe CZUBA, 100, route de Vaux, 60100 Creil. Tél. : 44.25.57.24.**

Vends 520 ST + imprim. Panasonic 9 Aig. 80 col. + 2 joysticks + 15 log (dont 2 trait. de texte). Cadeau. Mon. Atari 800 XL. Prix : 5 000 F (rég. Paris-Essonne, 91). **Victor VILLOSLADA, 4, rue du Labyrinthe, 91350 Grigny. Tél. : 69.21.98.37.**

Vends 800 XL + 130 XE + 1050 + nbx jeux + 3 boîtes rang. disks + docs, le tout : 3 500 F + 1029 avec doc. 1 200 F (cause double emploi). **Laurent PRIEZ, 5, place de Bucarest, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : 60.75.09.95.**

Vends nbx jeux sur Atari ST dont news. **Dominique DELAFOSSE, 3, rue Camille-Pissaro, tour L2, 76380 Canteleu. Tél. : 35.36.46.73.**

Vends 1040 STF (14/87) : 4 000 F, moniteur monochrome SM 125 : 1 000 F, 5 pouces 1/4 Cumana : 1 500 F, livres + softs orig. : 1 000 F. Le tout : 7 000 F. Prix à débattre. **Philippe. Tél. : 69.48.26.17 (après-midi).**

Vends news sur XL XE Xhinter Olympiad 88, Speed Ace... Recherche Jackal Hiron Horse, Tonic Til Vouac... Vends plusieurs Atari : complet 1050, etc. **Stive BOUTIER, 6, rue Henry-de-Montherlant, 42300 Roanne. Tél. : 77.71.08.64.**

Vends jeux originaux sur ST à bas prix : Explora : 275 F ; Obliterator : 175 F, Terramex : 100 F, Turbo Cup : 2 000 F, Colonial Conquest : 200 F, ou le tout à 800 F. **Pierre BRUNO, 1/115, résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.65.14.**

Vends 520 ST + logiciels (50), 3 500 F, octobre 88 et 5 pouces 25 pour ST, 2 000 F. Echange logiciels sur CPC ou sur Atari. **Alex BARODINE, 25bis, Fbf Madeleine, 45000 Orléans. Tél. : 38.80.66.61.**

Vends 520 SFT + moniteur couleur CM 88 32 + jeux + revues, le tout 4 000 F, t.b.é., 1 an. **Christophe BEAUVAIS, les Champs-Lasniers, bât. K, 91940 Les Ulis. Tél. : 69.28.46.61.**

Vends Atari 520 STF (sous garantie) + moniteur couleur, 100 jeux et utilit. (nombreuses news) + 2 joyst + revues : 5 000 F. **Emmanuel PELTIER, 69, rue du Chemin de Fer, Prolonge, 93140 Bondy. Tél. : 48.49.27.05 (après 20 h).**

Vends console VCS Atari 2600 + 7 cartouches (combat, tennis, Vanguard, Asteroid, Pitfall, Enduro, Demon Attack), le tout pour 500 F. **Thierry DESBROUSSES, 3, rue Robert Lavergne, C10, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.58.65.**

Vends pour Atari ST logiciels originaux avec notices. Archie Cap. Blood. Man. Morteveille. Masque +. Voyager 10. Peu servi. 150 F pièce. **Patrick HERNANDEZ, quartier Beteille, Bouliac, 33270 Floirac (Bordeaux). Tél. : 56.20.94.08.**

Stop ! Vds 800 XL + 1050 + moniteur Thomson + manettes, le tout en t.b.é. + 10 disk, 2 000 F + nbx jeux sur dis., env. 150. Prix bas (cause internat). **Jean-Olivier ANTOINE, rue des Cabrières, 13510 Eguilles (près d'Aix). Tél. : 42.92.40.23.**

Pensez à Noël : vends Atari 520 STF (août 87) + 2 manettes + 1 logiciel + livre programmation en ST basic + tapis souris, le tout 2 400 F. **Jean-Marie CHAFFARD, 8, rue Elsa-Triolet, 07250 Le Pouzin. Tél. : 75.63.90.78.**

Vends Atari 800 XL + lecteur de disk 1050 + docs + 60 softs : Ghost'n Gobelins, Xevious, Arkanoid, Int. Karate, Rembrandt 3.0, The Pawn, Music Studio, Trail Blazer, Ultima 4, Summer Games, Chess Master 2000, Free, Green Beret, Who dare wings 2, Silent Service... + port + boîte rang. disks : 2 000 F. **Gaël TRINQUART. Tél. : 54.27.08.48.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + 100 jeux + joystick + 10 numéros de Tilt... T.b.é. : 1 700 F. **Daniel ANANIKIAN, 66, rue Arnaud-Lépine, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.82.48.88.**

Vends Atari 520 ST (1 an) avec 20 disquettes. Prix intéressant. **Michaël BOURGES, rue de Robien, 22680 Etalles/Mer. Tél. : 96.70.69.75.**

Vends pour Atari ST DF, sélecteur de faces permettant de copier sur 10 disks. Les programmes se trouvant sur 20 disks : 50 % d'économie ! **Nicolas. Tél. : 47.41.91.36.**

Vends 150 hebdogiciels : 450 F. Softs originaux pour Atari ST : Super Base : 300 F, Habawriter 2, Calcomat : 150 F, Neochrome : 100 F. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules-Vedrine, 93390 Clichy-sous-Bois.**

Vends pour ST Out Run et Gauntlet 2 : 100 F pièce ou 180 F les 2. **Laurent GAYNET-METOIS, 67, boulevard Négrier, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.23.16 (Week-end uniquement).**

Vends Atari 1040 STF + moniteur coul. SC 1224 + nbx softs et docs + boîte rang. Sous garantie encore 14 mois. Prix : 8 000 F. **Denis IACONO, 54, rue du Lillier, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.47.90.**

Vends Atari 520 ST (nlls Roms, acheté le 16/02/88) + 30 jeux + Basic + GFA + souris. Le tout : 2 700 F. **Jérôme HUBY, 126, rue Nationale, 75013 Paris. Tél. : 45.83.19.63.**

Vends 520 ST sept. 87 + boot + souris + Péritel + jeux originaux : Jet, Scenary 7, Europe, Out Run, Arkanoid, HMS Cobra. Prix : 3 000 F. **Filipe DA SILVA, 38, allée de Chenevières, 91360 Villemaison-sur/Orge. Tél. : 49.06.36.23.**

Vends Atari 1040 + imprimante Citizen 120 D + souris + joystick + nombreux jeux dont Publishing Partner avec notice. Etat neuf : 5 500 F. **Laurent VIELHESCAZES, New games, 108, bd de Clichy, 75018 Paris. Tél. : 43.79.51.96 (après 19 h).**

Vends pour Atari ST softs originaux 100 F pièce : Return to Genesis, Dunge on Masters, Opération Jupiter, Space Racer, Indoor Sports, Xenon, Thundercats, Summer Olympiads, Buggy Boy, Carrier Command, Out Run, Bubble Bobble, Obliterator, Barbarian Psygnosis, The Pawn, Hunt For Red October. **Nicolas DESLIONS, 28, rue François-Coppée, 37100 Tours. Tél. : 47.41.91.36.**

Vends Atari 520 ST double face + joystick + moniteur couleur + livres + 190 programmes (jeux, utilitaires) + boîtes de rangement + tapis souris. **Thierry VASSEUR, 3, allée du Bois-Guérin, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.59.34.**

Vends Atari 520 ST. Vends moniteur couleur HR. Prix : 1 800 F. **Tél. : 43.03.42.37, Noisy-le-Grand.**

Vends Atari 1520 STF + 1 extension + 1 méga + 1 drive 5 1/4 + 1 modem + 2 joysticks + souris + nbx softs, utilitaires + livres (GFA, ST, Basic) + revues + 170 disk. Prix : 4 000 F. **Stanislas PAILLET, 72, bd de La Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.41.21.74.**

Vends 520 ST DF + joystick sous garantie + nombreux jeux originaux : 3 000 F. Vends Tilt n° 38 au 58 + 3 HS : 150 F + 10 divers (ST, Atari, Mag./1 ST). Le lot : 50 F. **José ALBAINA, 147, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.58.53.86.**

Vends pour Atari ST : Carte Hardcopy + variateur vit. + Free-boot ou plans. Donne softs. **Egidio BASSO, 114, rue Jean-Friot, B-6180 Courcelles (Belgique). Tél. : 071/45.65.23.**

Affaire ! Atari 130 XE (128 Ko) + drives K7 et disks + 2 manettes + boîte de rangement. Nbreux log. + disk vierges + K7 + docs. Prix 1 800 F. **Victor VILLOSLADA, 4, rue du Labyrinthe, 91350 Grigny. Tél. : 69.05.12.31 (week-end).**

Vends 520 ST étendu 1040 lecteur DF + SF friboot + 70 disquettes + GFA Basic 300. Prix : 5 400 F. Lecteur Golem DF avec afficheur de face et de piste (garantis). **Laurent FIARD, 38630 Les Avenières, lieu dit Buvin. Tél. : 74.33.78.27 (après 19 h).**

520 STF. Vends imprimante Star NL 10 (sous garantie). Prix : 1 700 F. Recherche 5 1/4 pas cher. **Tél. : 43.03.42.37, Noisy-le-Grand.**

Vends 520 STF + moniteur couleur SC 1224 + imprimante + joystick + 30 disk (super jeux) + revues ST. Prix : 5 000 F. **Nicolas WOLFF, 10, rue du Château-d'Eau, 67110 Reichsoffen. Tél. : 88.09.94.99.**

Vends sélecteur de face pour Atari ST DF. Economise vos disks, n'enlève pas votre garantie : 155 F ports compris. Demander Pierre. **Ernest VERCHERY, Le Montellier Genilac, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.06.91.**

Vends Atari 520 STF lect. double face + mon. coul. SC 1224

+ joystick + nombreux jeux + revues. Prix : 5 000 F à débattre (valeur 6 000 F). **Rodolphe DROIN, 18, bd de Savoie, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50.71.65.27 (après 18 h).**

Vends 1 lecteur de disk 3 1/2 A intègre double face pour 520 STF : 900 F, 1 lecteur externe SF 354 : 500 F, 1 jeux de Ram 512 Ko : 500 F. **Didier, 93170 Bagnolet. Tél. : 48.57.99.83.**

Vends Atari 520 STF (déc. 87) + nombreux jeux (Carrier, Starglider 2, Super Hang On dont 5 originaux). Prix : 3 300 F environ. **Nicolas ROMER, 3, rue Edouard-Fournier, 75116 Paris. Tél. : 45.03.33.07 (le week-end).**

Echange et vends nbreux softs pour Atari ST. Recherche news et vieux. Envoyer liste, réponse assurée. **Franck BENICHOU, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.12.91 (le soir).**

Vends cartouche centipède Atari 2600 : 49 F. K7 Microvision : 70 F. K7 Basic VG 5000 : 80 F. CBS + adaptateur CBS pour K7 Atari : 200 F. Le tout neuf. **Stéphane ASSUID, 7, rue Roger-Derry, 94400 Vitry. Tél. : 46.82.23.06.**

Vends logiciels originaux (Defender of Crown, Spitfire 40, Basic GFA 2.0, Silent Service, Trivial Pursuit, Sentinel pour Atari ST). **Robert FOURNIER, 8, avenue L-Schuman, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.45.47.20.**

Liquide très belle et complète collection Atari ST (500 disq.), cause Amiga. Util., jeux, dessin, musique et doc. Liste contre 10 FF dans enveloppe. **A.B., B.P. 19, B-5220 Andenne (Belgique).**

Vends Atari 520 STF (encore sous garantie) + moniteur couleur + joystick + nombreuses disquettes (news et utilitaires) + contacts assurés. Prix : 4 200 F. **Sami CASTEL, 7 ter, rue J-Joigneaux, 92600 Asnières-sur-Seine. Tél. : 42.55.27.18 (après 19 h).**

Atari 520 ST : vends mes 60 logiciels récents à 849 F ou 30 à 499 F avec disk et port. Envoie tous renseignements. Urgent, merci. Vends ma collection d'images digitalisées de dessins sur Atari 520 ST (centaines de jolies filles). Envoie tous renseignements. **Fabrice HERNANDEZ, 1, rue Saulnerie, 41100 Vendôme.**

Vends log. sur K7, cart., disk pour Atari XL-XE de 30 à 150 F. Vends 800 XL Pal : 300 F, Péritel : 400 F, transcodeur Pal-Péritel : 200 F, Trackball : 200 F. **Houman GHAFOR-ZADEH-NOBAR, 6, chemin des Palmiers, les Hauts de Vaugreniers, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.73.23.42.**

Vends Atari 800 XL + lecteur disk 1050 + 60 softs : Ghost'n Goblins, Xevious, Arkanoid, Int. Karate, Rembrandt 3.0, Music Studio, etc. + port. Prix : 2 000 F (t.b.é.). **Gaël TRINQUART, 18, boulevard de la Ville, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.27.08.48.**

Vends 520 STF double face couleur + new mouse + joystick + serveur à câbles + jeux + docs + midi + RS 232 parfait état. Prix : 5 000 F à débattre. **Fabien FAYARD, 117, route de Saint-Vrain, 91760 Itteville. Tél. : 64.93.08.11.**

Jeux pour Atari 520 STF cherche contacts dans l'Europe (Belgique, Allemagne, Canada, Suisse, Espagne, etc.) parlant français. **Jean-Marie KERUZORE, 42, rue Pierre-Belon, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.80.34.**

Vends Atari 520 ST + drive DF + joystick + nbreux programmes + garantie. Peu servi. Prix : 3 800 F. **Guy. Tél. : 48.02.20.28.**

AMSTRAD

1512 SD mono	4953
1512 SD couleur	6938
1512 DD mono	6607
1512 DD couleur	8593
1640 SD mono	6387
1640 SD couleur	9695
1640 DD mono	8041
1640 DD couleur	11350
1640 HD 20 mono	11020
1640 HD 20 couleur	14328

SUPER

1512 SD mono	
+ carte 20 Mo	
+ 3 logiciels pro.	
+ imprimante 80 col.	9800

IMPRIMANTES

Star LC 10	2600
Star LC 24-10	3900
Epson LX 800	2600
DMP 4000	3150

PHASE

93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00
M^e Alésia - 10H à 19H Lundi-Samedi

DISQUETTES

10 DF/DD	10 DF/DD
5" 1/4	3" 1/2
30 F	90 F

AMIGA

Amiga 500
Amiga 500 couleur
Amiga 2000
Amiga 2000 couleur
extension A 501
lecteur interne A 2010
lecteur externe A 1010
moniteur A 2080

Pour les prix nous consulter

SURPRISE

Amiga 2000 + carte XT
conditions spéciales
éducation nationale

PETITES ANNONCES

Vends Atari 520 ST + mon. couleur + imprimante + programmes + clavier + floppy + joystick + souris. Le tout : 1 500 F suisse. **Edouard NOVERRAZ, 2, rue de la Tour, 1530 Payerne (Suisse). Tél. : 037/61.44.19.**

Vends et échange logiciels pour Atari ST (environ 100 F) dont news : Super Hang On, Warship, Turbo Cup, etc. Réponse assurée. **Régis REDON, 43, rue de la Caille, 95230 Soisy.**

Vends jeux et utilitaires pour Atari 520 ST. **Stéphan MARTIN, 17, rue des Lilas, 67117 Ittenheim. Tél. : 88.69.12.94.**

Vends Atari STF tout neuf (août 88) + 11 jeux (Dungeon Master, Def of The Crown, Space Harrier, Skrull, Barbarian, etc.) + 1 joystick. Prix : 2 950 F. **Régis LEROUGE, 103, av. de la République, Bât. F1, N1, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.95.81.**

Vends 520 STF + mon. coul. Thomson + souris + joystick + livres + 26 jeux (Jet, Skrull, Xenon, Gign, Trivial, OCP Art Studio). Prix : 4 500 F. **Patrick VANDENBUSSCHE, 75, avenue de Verdun, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.58.95.98.**

Echange super news sur Atari ST. Appeler ou envoyer liste. Réponse assurée. **Sébastien BERGOT, 61, rue des Primevères, 62110 Hénin-Beaumont. Tél. : 21.20.59.23.**

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur haute rés. + doc + nbreux logiciels (Out Run, Spectreumsiz, Publish Partner, Aegis + nbreux news) + joystick, etc.). Prix : 4 700 F. **Jimmy ZOU, 55, rue Lacordaire, 75015 Paris. Tél. : 45.57.29.76.**

Vends Atari ST neuf ayant 1 mois + 15 super jeux + manette + tapis pour souris + 30 disquettes vierges (garantie valable jusqu'en 90). Le tout : 3 500 F. **Jean-Baptiste COLIN, 11, rue Mansart, 75009 Paris. Tél. : 42.80.69.75.**

Vends jeux sur ST à très bas prix. Possède dernières news, disquette gratuite et conseil selon votre style, port gratuit. **David ANSELLEM, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 42.39.31.21 (le soir).**

Vends disquettes originales pour Atari ST (Dungeon Master, Arche du Cap, Blood, Mickey, Xenon, etc.) : 100 F en moyenne le jeu. Demander liste et prix. Vends moniteur couleur Thomson 50/60 Hz. Prix : 1 200 F. **Alain GODIN, 4, rue du Hohenbourg, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.83.30.79.**

Vends jeux originaux pour ST : Explora : 275 F, Turbo Cup : 200 F, Colonial Conquest : 200 F, Terramex : 100 F, Obliterator : 175 F ou le tout pour 850 F (t.b.é.). **Bruno PIERRE, 1/115, Résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.65.14.**

Vends Atari 520 STF + 1 manette + 20 disquettes (GFA, Space Harrier, Opération Jupiter, etc.) + magazines. Le tout : 2 800 F. Urgent ! **Olivier DASSONVILLE, 28, rue Roger-Salengro, 59880 Saint-Saulve. Tél. : 27.42.76.07 (après 20 h).**

Vends 520 STF (an. 88) jeux + livre guide + joystick + souris. Le tout : 2 700 F état neuf. Prix à débattre. **Frédéric LEBLOND, 14, place des Trois-Noyers, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.92.22.84 (à partir de 18 h).**

Vends pour Atari ST lecteur supplémentaire externe 3"1/2 double face, peu servi. Sous garanti 8 mois. **Michel HELLO, B.P. 2009, 17009 La Rochelle Cedex. Tél. : 46.34.18.89 (après 19 h).**

Vends Atari 520 STF gonflé à 1 méga + plus de 150 disk + boîte rangement + mon. mono B.R. Philips + 1 manette. Le tout : 5 000 F à débattre. **Philippe CHARLES, Paris. Tél. : 42.00.92.03.**

Super ! Vends Atari 130 XE + lecteur cassettes XC 12. Le tout : 400 F. **Sylvain CAILLET, 15 bis, rue Jean-de-la-Fontaine, 78000 Versailles. Tél. : 39.50.11.39.**

Vends Atari 1040 STF + nombreux logiciels : 3 800 F. Lecteur supplémentaire 720 Ko : 700 F. Moniteur mono H.R. : 750 F. Inverseur vidéo : 150 F. **Pierre SCHBATH, 1, rue Jacques-Louis-Bernier, 92700 Colombes. Tél. : 47.85.83.70.**

Vends log. sur Atari XL/XE (disk). Envoyer 2,20 F pour réponse. Vends poignée Atari : 85 F TTC (env. 2,20 F). **Claude ALBRIEUX, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgeron.**

Vends pour Atari XL/XE K7 originaux (t.b.é.). Possède : Green Beret, Gauntlet, Leader Board, Ninja, Hacker, Hardball, etc. Demander liste. **Miguel LETEMPLIER, 91, avenue Jean-Mermoz, 44500 La Baule.**

Vends pour Atari 520 STF originaux à prix déments (25 % du prix d'achat) SDI, Wintergames, Def. of The Crown Star-glider, Hacker 2, Captain Blood. **Victor VILLOSLADA, 4, rue du Labyrinthe, 91350 Grigny. Tél. : 69.21.98.37.**

Vends Atari 520 STF gonflé à 1 méga + traitement de texte + tableur + jeux + disquettes vierges. Prix à débattre. **Hervé ROLANDEZ, 58, rue Richer, 75009 Paris. Tél. : 48.24.74.93.**

Vends Atari 520 STF gonflé en 1040 + double face int. + anc. Roms + docs + Trackball + Péritel + joystick + nbreux softs (news). Prix : 4 000 F. **Hervé DOLEAC, 64, bd de Sébastopol, 75003 Paris. Tél. : 42.78.22.56.**

Vends Track Ball pour Atari, tout neuf, jamais servi. Prix : 300 F. **Fabrice HENON, 20, rue Molière, 3421 Le Village-Herblay, 95220 Herblay. Tél. : 34.50.08.14.**

Vends jeux sur Atari 520 ST (Airball, Boulingtoth Frame, Eliminator, Manoïre Demortevelle, Turbo Cup, etc.). Entre

50 et 90 F le jeu. **François HOMBROUCK, 14, rue du Docteur-Nicoli, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 47.71.18.02.**

Liquide 30 originaux sur Atari 520 STF dont Action Service, Sinbad, Ts les Quest, Puffy's Saga, etc. **Arthur DE CATHEU, 10, rue Saint-Pierre, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.24.08.04.**

Stop ! Vends Atari 130 XE (seul) 128 Ko. Prix : 800 F. Mais aussi achète « Le livre du GFA Basic » 75 F maximum. **Tél. : 46.59.93.54.**

Vends 520 ST + mon. coul. SC 1224 + 25 jeux et utilitaires + traitement de texte + joystick + livres + interface 4 joueurs. Le tout : 4 300 F. **Steeve WEISHAUP, 1, rue Duvergier, 75019 Paris. Tél. : 40.34.93.31.**

Vends Atari 800 XL : 350 F. CGV-80 : 100 F. Jeux sur disk, K7, cart. pour XL-XE de 30 à 150 F. Câbles, trasfos très bon prix. **Houman GHAFORZADDEH-NOBAR, 6, chemin des Palmiers, les Hauts de Vaugreniers, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.73.23.42.**

Vends originaux pour ST : Bob Winner : 55 F, Space Racer : 80 F, Test Drive : 150 F ou 265 F les trois échanges. Jeux liste sur simple demande. **Romarc ROYNETTE, 11, allée des Romarins, 78180 Montigny-le Bretonneux.**

Vends CBS + 45 cartouches + volant + adap. Atari. Le tout : 2 500 F. Vends C 64 + 1541 + lecteur cassette + nbreux disquettes + imprimante pour 2 500 F. **Thierry PITOSET, 5, allée d'Alsace, 95820 Bruyères-sur-Oise. Tél. : 34.70.08.66 (après 20 h 30).**

520 ST vend jeux originaux : Starglider II, Carrier Command, Return To Genesis, Adv Art Studio, etc. **Loïc MARTIN, Le Bief Chatelet, 01540 Vonnas. Tél. : 74.50.02.57 (après 17 h).**

Vends 1040 STF (septembre 88) news roms sous garantie, cause achat méga ST. Prix : 4 250 F. **Gérard BELTRUTTI, 2, rue Gaston-Charbonnier, Bât. 2, Esc. 03, 06300 Nice.**

Vends Atari 520 STF (DF), 1 an, mon. couleur Thomson + 2 joysticks + 2 souris + nbreux logiciels (utilitaires + jeux) t.b.é. Prix à débattre. Demander Wilfrid. **Cyril DHONT, 30, rue Lavoisier, 78180 Montigny-le Bretonneux. Tél. : 30.43.48.70 (après 18 h).**

Atari 800 XL + adapt. Péritel + adapt. antenne + 50 log. een disk + 2 cartouches : 800 F. Atari 800 XL + méthode Basic en K7 : 400 F. **Stéphane ROUSSANGE, 23, rue des Jacinthes, 94260 Fresnes. Tél. : 42.37.54.99.**

Vends Atari 2600 + 2 manettes + 18 cartouches dont Hero, River Raid, Pôle Position, Joust, ET, Return of The Jedi, Defender, Outlaw (t.b.é.). Faire offre. **Benoît LIXON, 56, rue des Chasses, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.91.83.**

Vends pour Atari GFA 2.0 avec compilateur et Demos. Prix : 250 F. **Philippe VENITUS, 34 bis, rue Paul-Payenneville, 91530 Saint-Chéron. Tél. : 64.56.34.24.**

Vends Atari 800 XL : 350 F, jeux sur disk, K7, cart. de 30 à 150 F. Vends câbles, transfo, pièces de détachées et adaptateur Pal-Péritel pour XL-XE. **Houman GHAFORZADDEH-NOBAR, 6, chemin des Palmiers, les Hauts de Vaugreniers, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.73.23.42.**

Vends originaux sur ST (avec boîtes et notices) : Overlander, Crazy Cars, Leatherneck, Rampage : 120 F l'un ou 400 F le lot. **Christophe DUHAMEL, 32, rue du Borrego, 75020 Paris. Tél. : 43.66.43.53 (après 19 h 30).**

Stop affaire ! Atari 2600 + 5 bons jeux + joystick + mode d'emploi + boîte à K7. Valeur 1 400 F, vendu 800 F à débattre. **Patrick GARREL, 11, bd Jean-Jaurès, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.16.74 (après 20 h).**

Brade 40 originaux moitié prix pour ST (Action Service, Sinbad, Dungeon Master, Buggy Boy, Rampage, Defender, Out Run + news). **Arthur DE CATHEU, 10, rue Saint-Pierre, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.24.08.04 (après 18 h).**

COMMODORE

Amiga + vends super news. Demander liste. Création d'un nouveau club Amiga avec super avantages. Demander docs. Ecrire à **Abou FARMANF, domaine du Loup, Le Riou D, 06800 Cagnes-sur-Mer.**

Vends Amiga 1000 + moniteur 1081 + 84 disquettes + 6 logiciels originaux + 2 livres + 2 disks Amiga-Show + 1 disk Floppy Magazine : 6 500 F. **Loïc VIDREQUIN, 43, bd Saint-Michel, 49100 Angers. Tél. : 41.43.36.07.**

Vends Amiga 500 + 70 disks jeux et utilitaires + divers : 4 800 F. Vends CPC 128 couleur + 30 disks jeux et utilitaires : 2 500 F. Garantie 10 mois. **Olivier VAN ROTHEN, 5, rue du Docteur-Lequeux, 92330 Sceaux. Tél. : 43.50.43.22.**

Vends Amiga 500 + moniteur couleur + joysticks + livres (Amigados + langage machine) + jeux : 6 000 F sous garantie. **Gilles LEON-REY, 69, av. Jean-Jaurès, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.37.91.63.**

Vends Amiga 500 sous garantie + 1 lecteur de disquettes externe + nombreux logiciels : 5 700 F. **FREDERIC, Clamart. Tél. : 46.55.92.52.**

Vends Amiga 500 (urgent : cause besoin argent rapidement) 2 500 F !!! **Loïc BONGAY, 20, rue Saint-Nicolas, 75012 Paris. Tél. : 43.43.46.23.**

Vends Amiga 500 + moniteur couleur + nbx disks (news) + boîte rang. + ampli 50 w + meuble ord. + revues et manuels. Le tout 7 000 F. **Loïc-Yann MARECHAL, 9, quai Aulagnier, 92600 Asnières. Tél. : 40.86.07.55.**

Vends Amiga 500 avec moniteur 1081 couleur + joystick + nombreux logiciels, le tout 6 000 F. **Jean-Michel SALAGNAC, 29, rue Marc-Sangnier, 92700 Colombes. Tél. : 45.26.43.88.**

Vends originaux moitié prix : F18 int, Mach 3, Explora, Obliterator, Barbarian, Psy, Crazy cars, Elf, Black Law P, pour Amiga 500. **André GRZELCZAK, 10, rue du Panorama, 42240 Unieux. Tél. : 77.61.89.97.**

Echange jeux pour Amiga, même débutants, réponse assurée. Cherche aussi moniteur couleur. **Frédéric PARRES, résidence Saint-Pierre, bât. 15, 13700 Marignane.**

C64 new + 1541 II + 1531 + 120 DK et 16 K7 + livres + Tilts + cordon audio + jeux originaux + Quick Shot II + addenced. art. **Nicolas DESCHAMPS, route d'Orbais, 51270 Mont-Mort-Lucy-le-Baizil. Tél. : 26.59.15.04.**

Vends C64 + 1541 + adapt. Péritel + joy + 100 jeux dont Commando, Bruce Lee, Rambo... Et utilitaires + livres état neuf. Prix 2 800 F. **Laurent BARRIER, 46, rue St-Exupéry, 91070 Bondoufle. Tél. : 60.86.15.82.**

Vends Tuner TV (avec câble pour moniteur Amiga. Vends Defender of The Crown et Space Quest pour Amiga. Prix intéressants. **Franck MARCHAND, 14, rue du Garde-Chasse, 93260 Les Lilas. Tél. : 48.43.11.86.**

STOP ! Je vends 2 jeux pour Amiga 500 : Bubble Bobble pour 200 F et Silent Service pour 210 F, les 2 TTC ! **Vincent LAJOANIE, 7, allée des Vieux Orties, Rubelles, 77950 Maincy. Tél. : 60.68.55.74.**

Vends Amiga 1000 + monit. stéréo + Emola PC + MS-DOS + CAO 3D + nbx logiciels : graphic, music, langages : Assem. + C + Pascal + jeux. A débattre. **Frédéric SCHEEPERS, région parisienne. Tél. : 39.64.19.48 (après 19 h).**

Vends Amiga 2000 neuf (mon. 1084 + souris) sept. 88 + de nbx prog. avec docs (Bard's Tale 1/2 Faerytale...), cause double emploi. **Hédi DIB, 88, Bd Port-Royal, 75005 Paris. Tél. : 46.34.64.81.**

Vends C64 + disk 1541 + moni couleur + BCP news (Maniac Mansion, Barbarian, Xenon...) + joysticks + n° Tilt : le tout t.b.é pour 3 200 F ! Urgent ! **Xavier RATAYZYK, 9, allée du Parc, 59590 Raimies. Tél. : 27.46.93.07.**

Vends C128D + impr. 80 col MPS 803 + docs + interf. minitel + carte Isepic + nbx disks chargés + câble péritel 40/80 col. T.b.é. Le tout : 3 500 F. **José HERVÉ, 92, Bd de la République, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 47.82.08.14.**

Vends C64 + lect. disq. et K7 1541-1530 + monit. coul. Philips + meuble. Inf. + joystick + nbx prgs. Etat impeccable : 2 700 F à débattre. **Philippe DESPAX, 25, route de Pont-de-Briques, 62360 Hesdigneuil-les-Boulogne. Tél. : 21.83.57.67.**

Vends 128 + 1571 + adaptateur TV + très nbx jeux + livres assembleur. États impeccable : 2 500 F. moniteur HR.C 1901 : 2 000 F. **Didier BENAIS, 29, rue Eiffel, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.19.84.44.**

Vends C64 SS garantie + 1541 + lect. K7 + disk et K7 + Geos + livres + joyst. + VDS C64 défectueux + boîte pour disk. **Urbain WOLLENSCHNEIDER, 33, rue de Strasbourg, 57430 Sarralbe. Tél. : 87.97.96.03 (après 18 h).**

Vends C164 + péritel + lect. K7 + joystick + nbx jeux supers (Tetris, Test Drive, Inside Out in 9, Jinks...) achetés le 1/87. Prix : 2 300 F. **Denis PEENAERT, route d'Audruicq, Nortkerque, 62370 Audruicq. Tél. : 21.35.23.88 (après 19 h).**

Vends C64 N + lecteur K7 1530 + nbreuses K7 (Arkanoid, Borbarian...) : 1 500 F ; prise péritel + crayon optique : 500 F ; monochrome : 1 000 F. Le tout : 2 750 F. **Jean-Charles LEBRETON, La Guenaudière, Bazouges-sous-Hede, 35630 Hede. Tél. : 99.45.49.46.**

Vends Commodore 64 + lecteur 1541 + jeux + lecteur K7 + 1 jeux K7 + Fast Load. Prix : 3 000 F. **Daniel PLUCCI, 18, av. de Vaudagne, 1217, Meyrin, Genève, Suisse. Tél. : 041.82.20.53.**

Vends C128 Pal/Secam + 1541 + impr. 801 + joysticks + nbx jeux (valeur 3 000 F) + livres ; t.b.é. ; le tout valeur 10 000 F vendu 4 500 F. **Christian ROUSSEL, 40, rue de Villeneuve, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 49.82.51.89.**

Vends C128 + drive 157 + prise péritel + nbreuses disquettes (news) + joysticks + boîte de rangement + livres + divers... Prix à débattre ! **Thomas BARDEL, 7, rue de la Volaille, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.64.45.**

Vends C64 RVB + 1531 + lect. K7 + joystick + nbx jeux + nbx livres t.b.é. Prix : 2 600 F à débattre. **Stéphane NERESTAN, 261, rue du Fg-St-Antoine, 75011 Paris. Tél. : 43.71.06.52 (après 20 h).**

Vends C64 N + lecteur K7 + joystick + Geos. Prix à débattre (état neuf). **Cyril GALIZOT, 63, rue Victor-Hugo, 54230 Neuves-Maisons. Tél. : 83.47.24.05.**

Vends CBM64 Perit/Ant. + lect. K7 + livres + cube Basic + nbx jeux. Valeur 2 000 F, vendu 6 000 F. Urgent + Hi-fi DJ pour soirées + meub. 6 800 F. **Christian MARTINS, n°4 Genevriev, cité centrale, 31120 Gardanne. Tél. : 42.51.30.86.**

Urgent ! Vends C64 peu servi + 1531 + joystick + livres + nbx jeux : Arkanoid, Pipeline 2, Pit Stop, Kung Fu Master, Leader Board, Boulder Dash..., etc. **Ivry SERRES, route d'Orange, 84850 Camaret-sur-Aigues. Tél. : 90.37.29.33.**

Vends C64 + moniteur + joystick + lecteur K1 + 13 jeux + livres. T.b.é. 3 500 F. **Jacques FARALDO, le nouvel hameau des Cabrolle, 11, allée du Vallon. Tél. : 93.28.00.73.**

Vends C64 PAL + 1530 + Hush 80 + K7 S, le toutt, 1 200 F. Achète Amiga 500. Faire offre. **Jan-Éric MUSSET, chemin de Fallet, pont de Crau, 13200 Arles. Tél. : 90.93.14.70 (H.R.).**

A vendre : C64 (700 F), lecteur de disquette 1541 (950 F), lot de 50 disquettes de jeux (500 F) ou le tout pour 1 850 F. **Frédéric GIRAUD, rue de la Gare, Serre-les-Sapins, 25770 Franois. Tél. : 42.23.99.77 (après 18 h).**

Vends C128 + guide + lecteur de K7 + 40 jeux originaux + adaptateur PAL/SECAM, 1 990 F. **Alban GUERVILLE, chemin du Vallon, route du Puits, 83320 Carqueiranne. Tél. : 94.58.56.87.**

Vends POUR C64, 1541 + nbx jeux ainsi que power Cartridge. Le tout en t.b.é. et pas cher. Téléphoner vite. **Jérôme FOSSE, 21, allée des Saules, 78480 Verneuil/Seine. Tél. : 39.65.86.01.**

Vends C128 + 1541 + adaptateur TV. Le tout en t.b.é. : 1 500 F. **Jean-Claude BERTRAND, 11, avenue d'Orvilliers, 03000 Moulins. Tél. : 70.44.35.05.**

Vends C64 + lect. K7 + jeux (BCP I Sur K7 et cartouches) + joystick. Le tout en parfait état : 1 500 F (à débattre). **Jean-Pierre THÉBAULT, résidence du Bois-Nel, bât. D, 35650 Le Rheu. Tél. : 99.60.77.88.**

Vends C128 + moniteur mono. + RS 232 + Paint Pic + lecteur K7 + nbx jeux. Prix génial : 2 500 F. Donné en Sup Fast Load + 50 livres. T.b.é. **Jean-Philippe TOMASELLA, les Mariannes. Tél. : 53.94.51.60.**

Vends C64 (sous-garantie) + 1541 + MPS 801 + listings + nbx logs + 3 joy + autoforma + livre + revue + BTS rangement + cadeau. valeur : 8 500 F cédé à 4 000 F. **Sylvain PENOS, 12, avenue des Myosotis, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.08.73.**

Vends pour C64 power Cartridge DGE, lecteur 1541 + nbx jeux, lecteur 1530. Le tout en t.b.é. et pas cher. Vente séparément possible. Urgent. **Jérôme FOSSE, 21, allée des Saules, 78480 Verneuil/Seine. Tél. : 39.65.86.01.**

Vends Commodore Amiga 1000 + drive externe + moniteur 1081 + des logiciels. Prix à débattre. **Cyril SEBAH, 21, résidence de la Forêt, Montmorency, 93160. Tél. : 39.89.53.57.**

Vends C64 péritel + 1541 + lecteur K7 + joystick + nbx jeux disk, K7 + Tool + livres (le tout en t.b.é.) et pour 2 700 F. **Guillaume VIEGAS, 76, rue des Chantiers, 78000 Versailles. Tél. : 39.02.15.45.**

Vends C64 + 1541 + interf. impr. NL10 + conv. RVB + télé + adapt. péritel. Le tout en t.b.é. : 2 500 F. Vends 1541 neuf : 900 F. **Danielle JEAN, 9, rue de l'Yvette, 91400 Orsay. Tél. : 69.28.81.11.**

Vends C64, vends 1541 + 10 disks : 1 600 F ou sans disks : 1 500 F. Etat : t.t.b. Urgent ! Ou vends C64 + 1541 + disks : 3 000 F. **Lionel DEMONBRISON, les Bambous-Montfavet, 84140. Tél. : 90.31.10.27.**

Vends C64 + 1541 + 2 manettes + 1 joyball + cartouche Freeze Machine + nbx logiciels (dont news). Le tout en t.b.é. pour seulement 3 000 F. **Fabien GIROUX, chemin du Tartaleau, Maurecourt, 78780 Yvelines. Tél. : 39.74.11.44.**

Vends C128 + 1571 (garantie 1 an et demi) + 1530 + 1531 + power Cartridge + convert. RVB + Btes rang. 100 D + joyst. + livres + 160 disk + nbx logiciels. Prix à discuter. **Thierry LE COROLLER, 34, Bd du Tertre, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.46.53.24.**

Vends C64 disk. avec nbx jeux (15 F pièce). Pour C128 vends original de Jane + livre (180 F). Vends Tilt n° 39 + n° 43 à 56 (10 F pièce). **Jean-Pierre BAQUÉ, 18, rue des Bergeronnettes, « Lassage », 47480 Pont-du-Casse. Tél. : 53.67.97.37 (après 18 h).**

Vends C64 + 1541 + joystick + raccord péritel 70 log. Tout : 2 800 F. **Nicolas DESCOURS, 163, rue de Brandegaudière, 38340 Voreppe. Tél. : 76.53.67.29.**

Vends Commodore 64 état neuf + jeux : 100 F. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Vends C64 + 1541 + joysticks + Btes rangement + très nbx logiciels + nbreux doc. Le tout sacrifié 2 200 F (à débattre). **Cyril PAPILLON, 30, rue Pottier, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.55.55.41.**

Vends t.b.é C64 + moniteur couleur + 2 joysticks + 2 lecteurs K7 + nbx jeux. Le tout : 3 000 F. **Jean-Ely MEUNIER, 22, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : 47.37.84.85.** STOP ! Affaire ! Vends C128 + lect. disk 1571 + 200 disk. + lect. K7 1530 + K7 + power Cartridge + joystick + house + livres, revues, doc. Le tout t.b.é. à 4 200 F. **Christophe FRITZ, 5, rue du Tir, 68240 Kayersberg. Tél. : 89.47.36.99.**

THOMSON

Vends T08 + disq. 2.8 + lecteur K7 + modem + Megabus + crayon optique + Péritel + livres + 1 joystick + jeux : Pass. du vent, Les dieux de la glisse, Animatix, etc. Le tout : 3 450 F. **Marc ACHAUME, Allée du Jeu de Boules, 84840 Lapalud. Tél. : 90.40.36.44.**

131

PETITES ANNONCES

TILT MICROLOISIRS

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

RÉDACTION

Rédacteur en chef

Jean-Michel Blottière

Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert

Rédactrice en chef adjointe

Anne-Sophie Dreyfus

Secrétaires de rédaction

Catherine Bourrabier, Francine Gaudard

Chefs de rubrique

Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault, Denis Scherer

Rédaction

Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre, Ivan Roux

Premier maquettiste

Gérard Lavoit

Maquette

Christine Gourdal, Christine Régnier

Documentaliste

Michèle Gourgousse

Secrétariat

Frédérique Sadoul

Ont collaboré à ce numéro

Acidric Briztou, Carsten Borgmeier, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Nour-Dinne El Atmani, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, François Julienne, Laurent Lenchantin, Jean-Luc Lerma, Olivier Rogé, Olivier Scamps, Denis Schultfuric, Florence Serpette, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix, Big Bad Wolfe, Alex Zenou.

ADMINISTRATION GESTION

2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.

Editeur

Catherine Innocenti

Directeur de la publicité

Claire Vésine

Chefs de publicité

Adélaïde de Germont, Luc Maranber

Assistante

Claudine Lefebvre

Exécution

Sophie Bazin

Ventes

SOC. Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60. Tél. vert : 05.21.32.07

Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.

France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements
doivent être effectués par chèque bancaire, mandat
ou virement postal (3 volets) BP 53
77932 Perthes. Cedex.

Promotion

Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier

Jean Weiss

Fabrication

Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles

ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger



La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles
Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.

Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous
coffret (70 F port compris).

Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de :
TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09

Couverture :

Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 4^e trimestre 1988
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - P.E.I., 93177 Bagnolet.
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Vends MO 6 + joystick + 20 jeux + nombreux programmes + revues : 1 900 F. **Denis DUCRUEZ, 14, rue du Mont-Cenis, 73000 Chambéry-Bissy. Tél. : 79.69.29.24.**

MSX vend synthé vocal 200 F + 30 jeux originaux K7 et Softcards 50 à 25 F ou le tout 800 F, donné copieur et revues. **Henri FABRE, 4, rue Française, 34500 Béziers. Tél. : 67.28.59.19 (apr. 18 h).**

Vends Vetrex + 6 K7 avec leur manuel dont 2 util. Musique et dessin + crayon optique. Le tout bon état cédé à 700 F. **Ugo RASTELLO, 9 bis, villa St-Mandé, 75012 Paris. Tél. : 43.46.90.71 (après 17 h 30).**

Vends jeux pour Spectrum à moitié prix (Gunship, Archanoïd, etc.). Vends anciens numéros de Tilt à moitié prix. **Thibaut LAYAT, 2, rue Guynemer, 93260 Les Lilas. Tél. : 48.43.88.94.**

Vends C 128 + 1571 + 1530 + power cartridge + adapt Pétrel + joystick + K7 + livres + docs + nbx jeux + utilitaires : 3 500 F à débattre. **Gaël MARZOLF, 33, rue A-Mouille, 44400 Rezé. Tél. : 40.04.19.16 (après 18 h 30).**

ACHATS

Achète Amiga 500 en bon état et à prix raisonnable. Près de Dunkerque (sauf si possibilité de venir avec le matériel). **Antoine MEURISSE, 66, rue Paul-Machy, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.63.34.97 (le soir S.V.P.).**

Débutant achète jeux et utilitaires pour Atari 1020 STF DF. **Yvon CARRATERO, 30, rue de la Forêt, 57290 Fameck.**

Achète drive 1050 pour Atari 800 XL. Ainsi qu'une imprimante pour Atari 520 ST. **Frédéric HIESTAND, 2, rue du Docteur-Gobin, 13850 Greasque. Tél. : 42.69.97.32.**

Urgent ! Vends Atari 2600 VCS + 6 jeux : 400 F (à débattre !). **Jérôme FOIX, Le Pavé Billy, 03260 Saint-Germain-des-Fossés. Tél. : 70.59.62.12 (après 18 h).**

Achète Amiga 500 en bon état : 3 000 F ou Atari 520 ST (DF) de préférence : 2 000 F. **Stéphane LEHNERT, 24 Promenade Maxime-Gorki, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.26.52.**

Achète pour C 128 lecteur disquettes 1541 ou 1570 ou 1571 à prix intéressant. **Cyril ABRIC, Route de Villedaigne, 11200 Kérian. Tél. : 68.93.55.48.**

Achète, vends, échange logiciels originaux en ext. états : Stratégie ; Wargame ; E.A.O. Utilitaires, simulation pour Atari ST. **Jean-Louis ALBERTUS, 29, rue du Commandant-Guilbaud, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Achète C 64 + 1541 + monit. coul. (ou télé coul.) + joystick. Pour environ : 2 500 F. Cherche softs pour PC Compatibles (débutant). **Christophe REDERSDORFF, 4, rue du 8-Mai-1945, 03400 Saint-Ennemond. Tél. : 70.42.12.21.**

Cherche contacts sérieux pour échange ou achat de jeux sur CPC K7 (réponse assurée). **Alain BILLON, Le Clos de la Croix-Rouge, 72170 Asse-le-Riboul. Tél. : 43.33.12.96.**

Cherche(s) Amstradist(es), nouveau club est à votre disposition : Amstradisc Club. Tous renseignements, contre 1 timbre à 2,20 F. **Hervé LAMERRE, 11, rue Pierre-Brossolette, cité Navarre, 62700 Bruay-la-Buissière. Tél. : 21.62.58.02.**

Cherche toutes disquette Casse Briques Atari 520 ST dont Arkanoid I. **Olivier LAVERRIÈRE, Saint-Jean-de-Tholomé, 74250 Viuz-en-Sallaz. Tél. : 50.95.11.08.**

Achète 520 STF + souris + lecteur double face + nbx jeux. Prix maximum : 2 900 F. **Denis DUCRUEZ, 14, rue du Mont-Cenis, 73000 Chambéry-Bissy. Tél. : 79.69.29.24.**

Cherche moniteur 1224 ou 1424 pour Atari STF 520 maxi. Cherche aussi de nombreux news pas chers. Cherche contacts dans le 94 (région). **Arnaud, 3, rue de l'Arche, 94440 Villecresnes. Tél. : 45.69.80.73.**

CLUBS

Enfin ! Un club pour Amstrad CPC, journal, échanges de softs, courrier, etc. Doc contre 1 timbre à 2,20 F ou téléphoner. **Micro club/Micro Mag, ALEX, ALL AND Co, 25 bis, Fbg Madeleine, 45000 Orléans. Tél. : 38.80.66.61 (après 17 h 30).**

Amiga cherche contacts + bon programmeur pour former un groupe !!! Salutations à Laurent. H. !!! Bye !!! **Denis CODEREY, Haldimand, 18 1003 Lausanne (Suisse).**

Club Amiga vous propose journal, réalisations, aide, solutions, domaine public, etc. N'ayant pu répondre à tous veuillez nous réécrire. Vendeurs s'abstenir. **CLUB INFORMATIQUE, BP 413, 18007 Bourges Cedex.**

Jeune Amigan cherche contacts pour échange news, utilitaires, docs, de préférence région Conflans-Argenteuil. **Jacky TELLIER, 150, cité de la Minette, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.19.39.62 (après 18 h).**

Club Amiga échange jeux et utilitaire. Possède news qui ne sont pas encore sorties en France. Contactez-nous (lettre ou téléphone). **Franck FAGIOLI, 1, route de Metz, Charly-Oradour, 57640 Vigny. Tél. : 87.77.88.85.**

Achète, vend et échange tout logiciel et matériel pour MSX1 ou MSX2. Documentation gratuite sur simple demande. **MEGA CLUB MSX, 366, avenue de Dunkerque, 59130 Lambersart.**

Club Amiga vous procure les derniers softs du moment. **Laurent LEHNING, 12, rue Dominique Macherez, 57070 Metz..**

Débutant sur Amiga 500 et assoiffé de news, cherche club ou groupe de caractère. Envoyez-moi liste et conditions ou téléphonez le soir. **Frank SERVY, 40, chemin des Chênes, 42390 Villars. Tél. : 77.79.38.94.**

VENTE

COMMODORE

Vends Amiga 500 + moniteur couleur 1084 + extension de mémoire + joystick + 60 logiciels + disquettes vierges sous garantie 1 an 1/2. Excellent état. Prix : 7 000 F. **Christian LEFEBVRE, 3, rue Fossati, résidence des Sources, apt 3-505, 95130 Franconville. Tél. : 34.14.19.25.**

Vends Amiga 500 + 1084 + manettes + logiciels orig. (Delux Paint, Explora, etc.) + meuble neuf. Prix ferme : 6 500 F. **Thierry GINESTAL, 52, rue Raphaël, 92170 Vanves. Tél. : 46.42.26.78 (le soir).**

Vends Amiga 2000 + moniteur couleur 1084 + carte PC + A2010 neuf, sous garantie. Prix : 10 000 F. Cherche logiciels originaux Amiga. **Jean-Marc MAZIERE. Tél. : 64.97.91.01.**

Vends Amiga 500 (1 mois) + nbx jeux : 4 500 F + drive ext. (1037 A) 3,5" (sous emballage) : 1 500 F + disks 3,5" DFDO (marqués) 7 F + port. (News : Out Run, Roger Rab). **Max. Tél. : 47.72.55.41.**

Vends Amiga 500 (1 an) + souris + manuels + joystick turbo + 90 disks (news) : 4 500 F. C'est le prix d'un Amiga 500 neuf mais + 90 disks ! **Franck. Tél. : 43.08.17.30.**

Vends Amiga 500 + souris : 3 200 F. Lecteur ext. Nec compatible 100 % Amiga acheté 1 600 F vendu 1 000 F. Mémoire int. 700 F. Si absent répondeur. **Victor Fanus, résidence Stamu (2 B), 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.88.24.13.**

Vends bureautique Amiga peu servi : 1 300 F. Nbx jeux orig. PC + Ferari F1 : 150 F + Explora : 200 F orig. pour Amiga. **Philippe QUEVAUVILLIERS, 4, rue Frédéric-Chopin, 78100 Saint-Germain. Tél. : 30.61.54.12 (après 19 h).**

Vends Amiga 500 couleur + livres et logiciels. Prix : 5 500 F. **Jean-Paul COURAUDON, 6, rue de Bretagne, 78140 Vélizy. Tél. : 34.65.19.25.**

Vends (cause 2000) Amiga 500 sous garantie (2/88) avec logiciels jeux et bureautique état neuf. Prix : 3 500 F. **Jean-Christophe HORTALA, 52, allée Granados, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.09.74 (après 19 h).**

Vends Amiga 500 + 1 mega. + 2ème drive + tablette graph. + nbx softs + amplis + 2 enceintes + revues + livres ex. Le tout : 13 000 F. **Jacques MUGNIER, 4, résidence du Parc de la Loge, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : 39.72.67.71 (après 20 h).**

Vends logiciels Amiga : Larrie : 150 F, The Wall : 150 F, Feud : 150 F. Port compris. **Franck MARCHAND, 14, rue du Garde-Chasse, 93260 Les-Lilas. Tél. : 48.43.11.86..**

Vends Amiga 500 avec 2 manettes de jeux, 19 disquettes de jeux. Le tout : 4 500 F. Vends également console de jeux Sega et 16 cartouches de jeux. **Régine DEMANGEOT, 4, rue des Marnaudes, 93250 Villemomble. Tél. : 48.55.88.86.**

Vite ! cause Amiga vends dans toute la France tous mes anciens originaux et softs (news) sur Atari ST. **Bruno. Tél. : 76.05.13.52 (avant 11 h du matin).**

Vends Amiga 2000 + 1084 + 2ème drive interne A20 + carte PC - XT. Neuf sous garantie. Prix : 15 000 F. Cherche logiciels originaux. **Jean-Marc MAZIERE. Tél. : 64.97.91.01.**

Vends Amiga 500 (septembre 88) garantie 10 mois avec plus de 80 jeux. Prix : 4 000 F. **Fabrice BAJOLAIS, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vends originaux pour Amiga 500 : Obliterator : 1 000 F et Fire Power : 100 F. Vendu dans leur emballage d'origine. Très bon état. **Stéphane GRISON, 17, avenue des Aquarelles, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.01.93.**

Amiga 500 + moniteur couleur HR 1084 + joystick pro + nombreux jeux + boîte rangement pour disquettes + 15 disquettes vierges. **Jean-Claude ROBERT, 87, rue de Chezy, 92 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.47.74.82 (répondeur).**

SABA

la vie!

Saba, c'est l'accord parfait entre nous!

Baladeur

Saba "Joggy Line", ta gamme a le style Joggy et des prix tout petits. Je t'ai choisi baladeur radio et lecteur de cassette stéréo. Avec tes deux prises casque, tu partages si bien ma vie de tous les jours.

Saba, à toi la technique. A moi, la vie!

La technique qui simplifie la vie.

SABA
Image & Son





LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS



9 jours. Vous n'avez que 9 jours pour empêcher le Dieu RAMOR de redevenir maître du merveilleux monde d'AKBAR. 9 jours pour renouveler l'incantation qui le tient prisonnier dans une conque maléfique. 9 jours pour empêcher ses serviteurs de préparer son règne. 9 jours d'angoisse, de négociation, de dialogue, de troc et de combats avec des marchands, des druides, des mercenaires ou des monstres fabuleux. 9 jours pour accomplir l'impossible ! 9 jours pour découvrir un monde qui n'existe nulle part ailleurs.

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, PC, THOMPSON, ATARI sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce coupon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :

INFOGRAMES 84, rue du 1^{er}-Mars-1943, 69628 VILLEURBANNE CEDEX

Nom _____

Adresse _____

_____ Ville _____

Machine _____

Je souhaite recevoir une documentation LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS

TI-62

INFOGRAMES

