

TILT

MICROLOISIRS

PASSION
TOUS LES JEUX
DE ROLE

SUPER COMPARATIF
LES MEILLEURS
JEUX D'ECHELLE

TOUJOURS PLUS FORT!
200 NOUVEAUX
SOFTS TESTES

REVELATIONS
LA MICRO A
L'HEURE
JAPONAISE

M 3085 - 53 - 20,00 F



3793085020007 00530

AVENTURE ET STRATEGIE



KNIGHT ORC

Knight Orc est l'un des jeux d'aventure les plus attrayants des Levels 9. Vous serez captivé par ce monde étrange de tromperies et de dupes. Sans cesse en mouvement, vous suivrez les chemins de plusieurs personnages à la fois, dont les choix influenceront la suite de l'histoire. Pour sortir indemne de cette étourdissante aventure, vous devrez trouver des informations auprès d'étranges personnages que vous croiserez, puis prononcer des formules magiques et résoudre différentes énigmes.

AMSTRAD K7 et DK - AMIGA DK - ATARI ST
COMMODORE K7 et DK - IBM : de 149 F à
199 F TTC - RAINBIRD

JINXTER

Entrez dans l'univers magique de JINXTER, un conte plein d'entrain, de gaieté et d'humour, à l'époque heureuse d'Aquitaine. Les 7 charmes composant le collier magique se sont répandus, apportant misère, tristesse et désespoir, et cédant chaque jour un peu plus de pouvoir aux maléfiques sorcières vertes. Partez sur les grands-routes à la reconquête de ces charmes, avant que l'obscurantisme n'envahisse l'univers. La meilleure intrigue jamais élaborée par Magnétic Scrolls (les créateurs de The Pawn et The Guild of Thieves).

AMIGA et ATARI ST. Bientôt sur PC, AMSTRAD, COMMODORE (DK) : 199 F TTC à 249 F TTC - RAINBIRD

UMS Universal Military Simulator

Entrez dans le monde des grandes opérations militaires et revivez certaines des plus grandes batailles, Waterloo, Gettysburg... Tout est possible : jouer contre l'ordinateur, dessiner le champ de bataille, recréer les armées à votre propre idée... Un système unique de grille en 3 D vous fait voir les scènes sous tous les angles. Comment Alexandre le Grand a-t-il pu vaincre Montgomery en plein désert ? Quelle riposte Elthered doit-il choisir face à l'attaque surprise de Napoléon ? Les combinaisons sont infinies.

ATARI ST et PC. Bientôt sur AMIGA : 249 F TTC - RAINBIRD

*PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLÉ

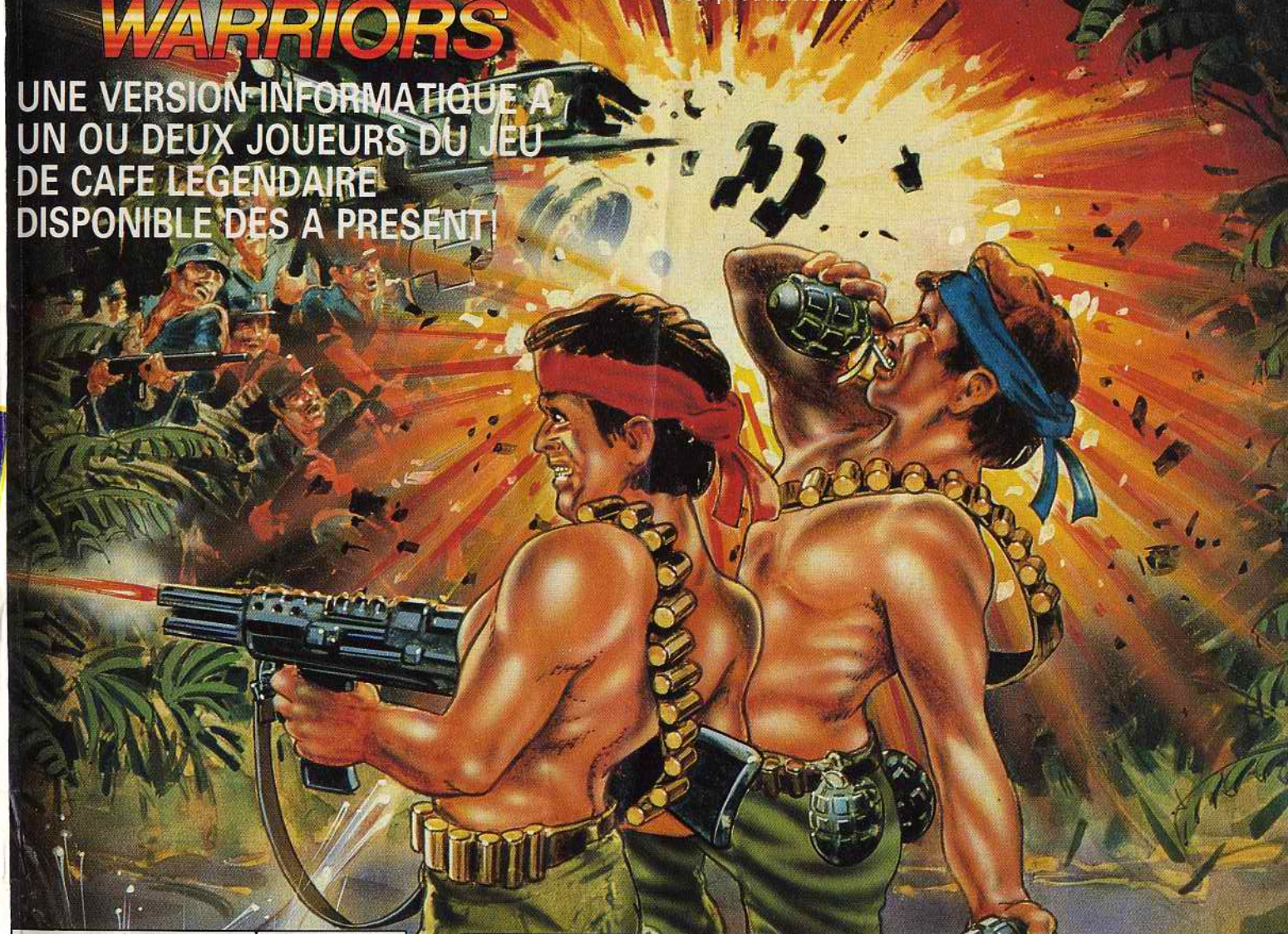


DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Gallieni 2 - 36, avenue Gallieni
93175 BAGNOLET Cedex.

IKARI WARRIORS

UNE VERSION INFORMATIQUE A
UN OU DEUX JOUEURS DU JEU
DE CAFE LEGENDAIRE
DISPONIBLE DES A PRESENT!

Le général Alexander Bonn des forces militaires américaines en Amérique Centrale a été capturé par une bande de révolutionnaires et est retenu prisonnier dans son propre quartier général. Avant de se rendre, il a eu le temps d'envoyer un signal de détresse que vous et votre collègue avez reçu. Votre avion atterrit en plein cœur de la jungle, à une certaine distance du quartier général. Vous commencez par décider si vous devez tenter seul cette mission ou demander l'aide de votre collègue. Vous vous trouvez en plein territoire ennemi. Des tireurs d'élite et des hommes bien entraînés vous guettent de tous les côtés, bien décidés à vous intercepter. Vous manquez de munitions pour gagner mais vous devez quand même y parvenir. Emparez-vous des chars ennemis, ramassez le carburant et les grenades que l'ennemi laisse derrière lui en battant en retraite. Pas de pitié de la part d'Ikari Warrior.



Spectrum
Spectrum

Amstrad/Schneider
Amstrad/Schneider
Commodore 64/128
Commodore 64/128
Commodore C16
Atari ST
IMB PC + Compatibles

Cassette
Disquette
Cassette
Disquette
Cassette
Disquette



DATE DE DIFFUSION:
14 mars 1988

elite

ELITE SYSTEMS SARL

1 VOIE FELIX EBOUE, 94000 CRETEIL, PARIS

Tél: 43.39.23.21 Téléc: 220 064, ext 3076

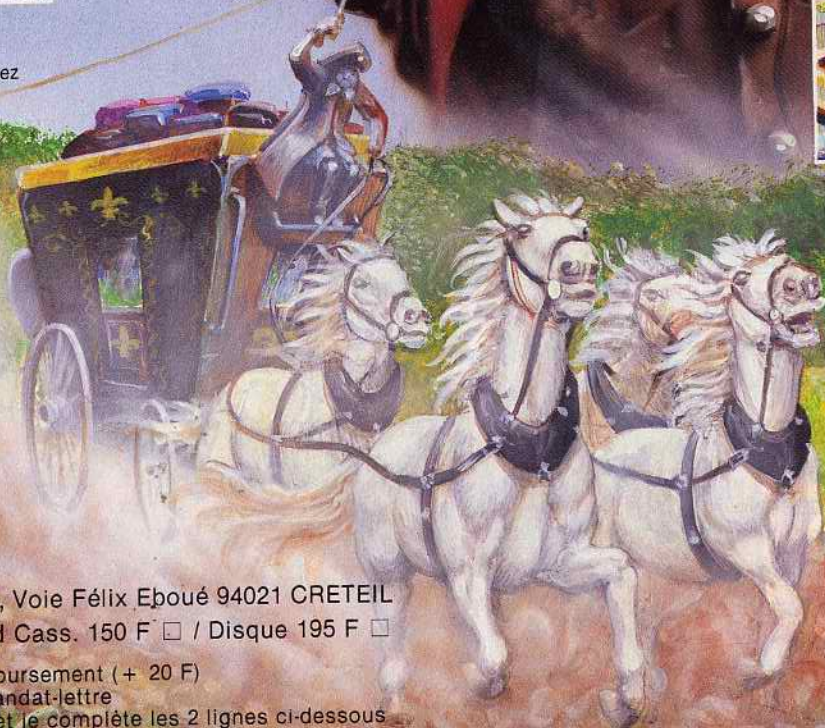
CONSPIRATION

LE DÉFI DES DERNIERS ROIS



fnac

en vente à la FNAC et chez
votre revendeur habituel.



A retourner à : **UBI-SOFT** 1, Voie Félix Eboué 94021 CRETEIL
CONSPIRATION Amstrad Cass. 150 F ☐ / Disque 195 F ☐

- ☐ Je paye par contre-remboursement (+ 20 F)
☐ je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue

GB

NOM

N° ET RUE

VILLE

date d'expiration

PRENOM

CODE POSTAL

REVENDEURS : ATTENTION



DIFFUSION
se tient à votre disposition
pour tous renseignements
et commandes
Téléphonez au 16(1) 43 39 23

TILT MICROLOISIRS

2, rue des Italiens, 75009 Paris. Tél. : (1) 48.24.46.21.
Télex : 643932 Edimondi

RÉDACTION

Rédacteur en chef

Jean-Michel Blottière

Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert

Rédactrice en chef adjointe

Alexandra de Panafieu

Secrétaire de rédaction

Francine Gaudard

Chef de rubrique

Mathieu Brisou

Rédaction

Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer

Premier maquettiste

Gérard Lavoit

Maquette

Christine Gourdal

Secrétariat

Catherine Van-Cauwenbergh

Ont collaboré à ce numéro

Abdul Alafrez, Danny Boolauck, Eric Cabéria, Serge Claire,
Pierre Foullet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille,
François Hermelin, Alain Huyghues-Lacour, Kid, Bernard
Martinez, Nathalie Meistermann, Jean-Loup Renault, Olivier
Rogé, Ivan Roux, Thierry Schiel, Florence Serpette, Brigitte
Soudakoff, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreix.

ADMINISTRATION - GESTION

2, rue des Italiens, 75009 Paris.

Tél. : (16) 1 48.24.46.21.

Editeur

Catherine Innocenti

Directeur de la publicité

Claire Vésine

Chef de publicité

Adélaïde de Germont

Assistante

Claudine Lefebvre

Exécution

Sophie Bazin

Ventes

SOC. Philippe Brunie,

Chef des ventes

24, bd Poissonnière, 75009 Paris.

Tél. : (1) 45.23.25.60. Tél. vert : 05.21.32.07

Service abonnements

Tél. : (1) 60.65.45.54.

France : 1 an (12 numéros) : 198 F (dont TVA 4%)

Étranger : 1 an (12 numéros) : 285 F

(train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)

Les règlements doivent être effectués

par chèque bancaire, mandat

ou virement postal (3 volets)

BP 73 77987 Saint-Fargeau-Pithivier. 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 9^e

Président-Directeur général :

Francis Morel

Directeur délégué :

Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les

articles parus dans la publication (copyright Tilt)

est interdite, les informations rédactionnelles

publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont

libres de toute publicité.

Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au

tél. : (16) 1 43.96.13.33.

Les exemplaires de Tilt peuvent être

conservés sous coffret (70 F port compris).

Règlement anticipé (par chèque ou

mandat) à l'ordre de :

TILT

Mondial manutention :

36, rue Cino-del-Duca,

94700 Maisons-Alfort.

Tél. : (1) 43.96.13.33

Couverture :

Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie

Tirage de ce numéro : 111 500 ex.

TILT

N° 53 AVRIL 1988

MINITEL
3615
TILT

TILT JOURNAL

14 La micro-informatique au pays du soleil levant rime avec
moyens faramineux et techniques de pointe. Notre envoyé spécial a
suivi les deux gagnants du concours Tilt/Sega dans leur périple à travers les
dédalles de Tokyo.

COUP D'ŒIL

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

TILT PARADE

42 Une dizaine d'excellents softs sélectionnés, sur différentes
machines et pour tous les goûts. Arcade, wargame, shoot them up,
simulation de vol spatial et de locomotive à vapeur (!), CAO, aide à la
création musicale...

TUBES

52 Tous nouveaux, tous beaux, les softs du mois, présentés par des
critiques détaillées et des photos d'écran.

DOSSIER

78 Une grande balade au royaume des jeux de rôle, pour découvrir
ou retrouver les drames et les aventures qui tiendront en haleine tous
les passionnés.

KID'S SCHOOL

94 Diversité et qualité,
pour ces nouveaux softs éducatifs.

CHALLENGE

96 Une histoire de fou au milieu des jeux d'échelles. Accrochez-
vous au pinceau si vous ne voulez pas finir écrasé entre plate-formes
et ascenseurs!

SOS AVENTURE

100 Dépaysement garanti avec *Dream Zone* sur *Apple II GS*,
explorations et suspens dans *Dondra* sur *Apple IIe* et une belle histoire
d'amour chevaleresque en Norvège avec *Han d'Islande* sur *CPC*.

TAM TAM SOFT

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

CHER TILT

118 Le courrier des lecteurs. Vos suggestions, vos idées de débat, vos
questions et nos réponses.

SESAME

122 Où l'on retrouve *Abdul Alafrez* qui n'a pas fini de nous étonner
avec sa cervelle d'acier, les trucs du créateur du mois et *Glouton* un
programme vorace pour *PC* et compatibles.

INDEX PETITES ANNONCES

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

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

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

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

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

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

Disponible dès le 12 avril
sur Atari ST et le 3 mai
pour les autres ordinateurs

LA DERNIERE COURSE...

GRAPHISMES SUPERBES SON ET VOIX DIGITALISÉS



Space RACER La dernière course

2132... année décadente dans un monde décadent.
L'univers surpeuplé s'ennuie et cherche des sensations nouvelles.
La Rome antique ressurgit avec ses jeux à la mort, pour la mort et son public assoiffé de sang et de frayeurs.
Pris dans cet infernal tourbillon tu décides de participer toi aussi à l'une de ces courses folles où quel que soit le nombre de concurrents, un seul franchira la ligne d'arrivée... vivant...



En vente chez tous les bons
revendeurs et aussi chez :

TANDY

CONFORAMA

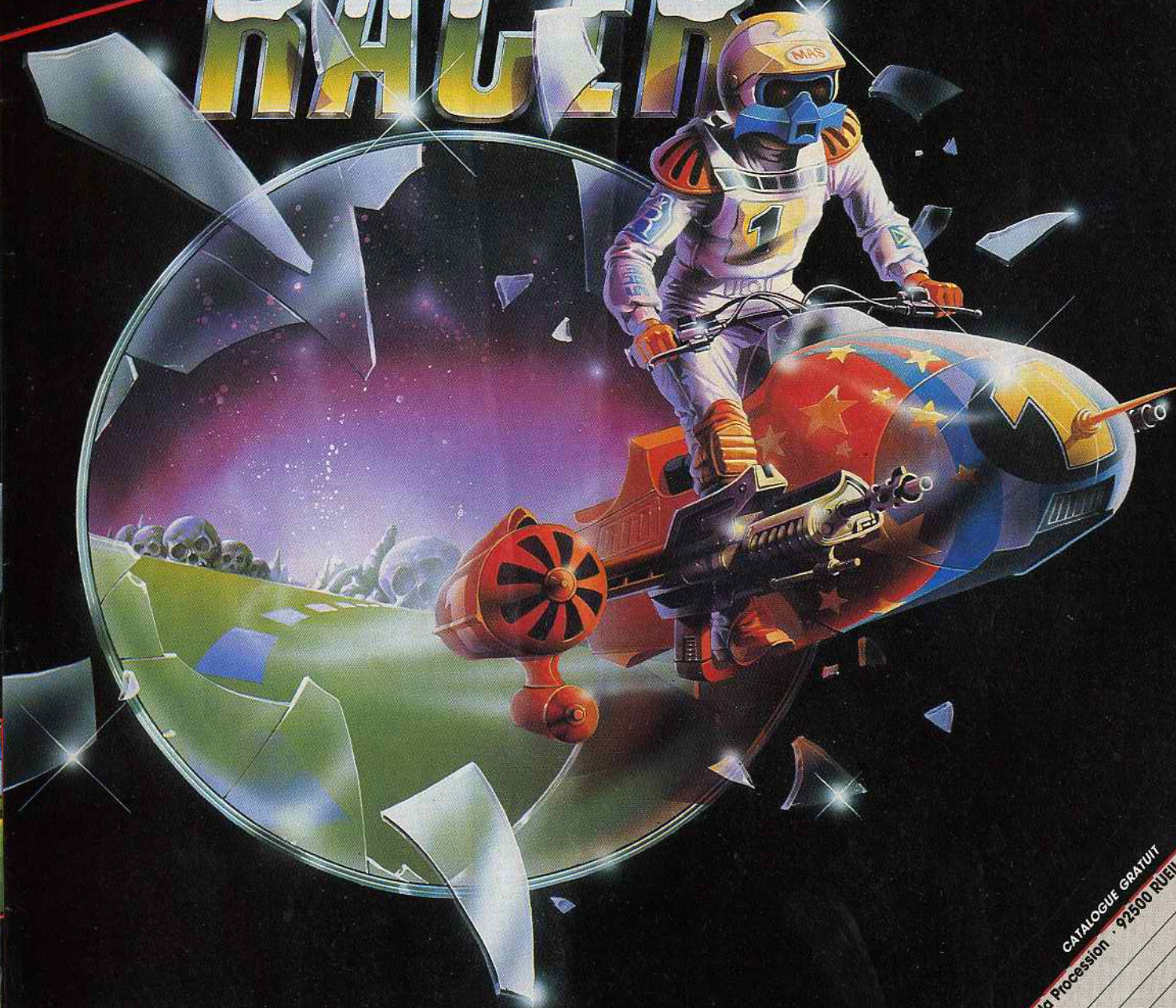
Ruchan

fnac



* Prix moyen constaté

SPACE RACER

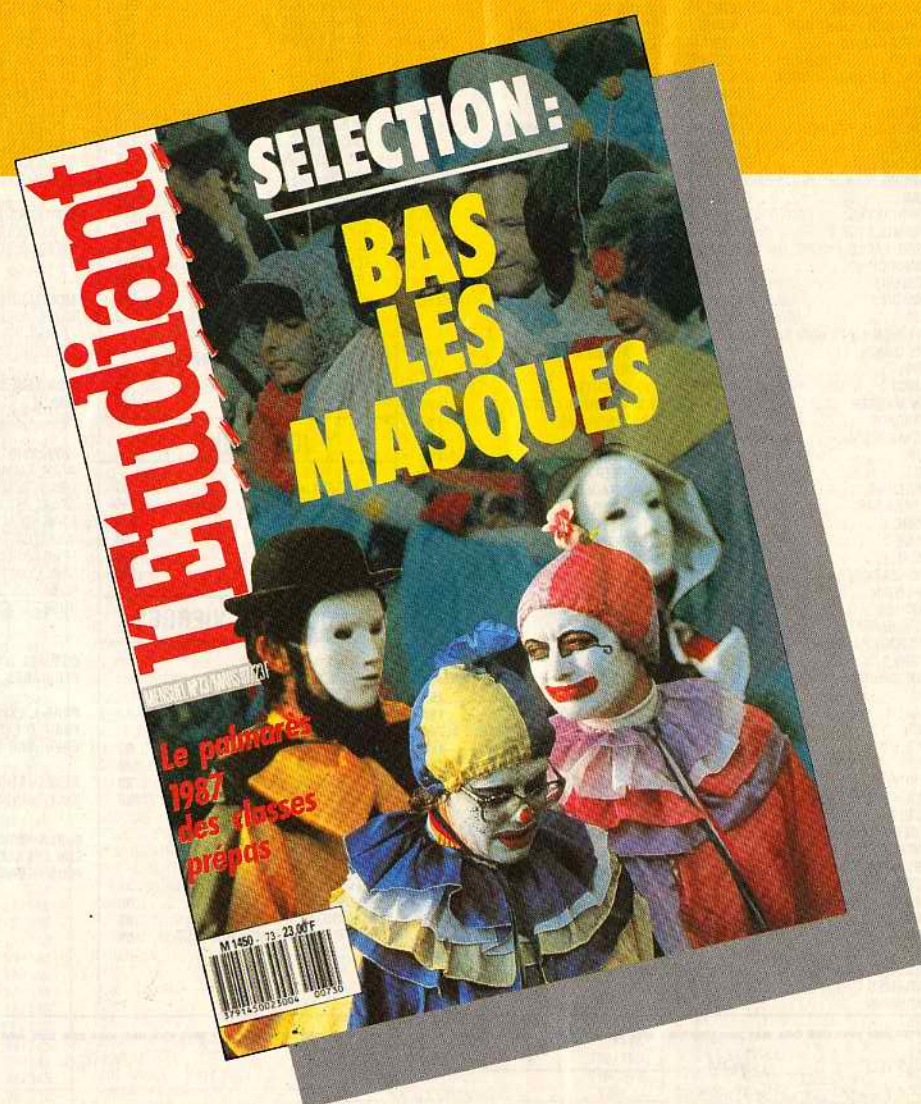


81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

oriciels N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT
LORCIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL
Nom _____ Prénom _____ Adresse _____
Joindre 2 timbres
à 2,20 F pour
participation
aux frais
d'envoi

ON N'EN APPREND
PEUT-ETRE
PAS TOUS LES JOURS.
MAIS SUREMENT TOUS
LES MOIS.



L'ETUDIANT MAGAZINE
25 F CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX

CONCOURS TILT 5^{ème} ANNIVERSAIRE

VOICI LES RÉPONSES
ET LES GAGNANTS DU CONCOURS PARU DANS
LE N°50 DE TILT

LES RÉPONSES



Illustration N° 1
Ce n'était pas une
couverture de TILT



Illustration N° 2
C'était la
reproduction exacte
de la couverture
de TILT N° 36
(mais projetée
à l'envers).



Illustration N° 3
C'est la
reproduction
exacte
de la couverture
de TILT Hors-Série
N° 2 Guide 87.



Illustration N° 4
C'est la reproduction
de la couverture
de TILT N° 30
(là encore inversée).



Illustration N° 5
Ce n'était pas une
couverture de TILT.



Illustration N° 6
C'était le vrai piège.
Ce n'était pas la
reproduction exacte
du TILT N° 44,
il y a un
personnage
de trop sur
cette illustration.

LES GAGNANTS

1^{er} PRIX : M. GROS Laurent à Annemasse (74) gagne un aller/retour pour 2 personnes Paris-Los Angeles.

2^e au 5^e PRIX : MM. GRADOS Vincent à Pont-de-Vaux (01) ; BOUCHER Jean-Jacques à Fresnes (94) ; PLEZ Olivier à Orry-la-Ville (60) ; THEVENARD Manuel à Fontaines-sur-Saône (69) gagnent 1 aller/retour pour 2 personnes Paris-Londres.

6^e au 20^e PRIX : MM. LE CORVIC Nicolas à Audence (33) ; GIMENEZ Pascal à Elancourt (78) ; CHAUSSEPIED Alexis à Paris (75017) ; LAROCHE François à Gagny (93) ; PERDOMO Philip à Marseille (13) ; LORIL LARD Pierre-Alain à Chenôve (22) ; CUCCO Christophe à Paris (75019) ; ORMANDJIAN Dominique à Garges-les-Gonesse (95) ; BERNEUIL Yvan à Orléans (45) ; ANDRIEUX Alain à La Rochelle (17) ; LAUN René à Saint-Denis (93) ; CASTELAIN Pierre à Tournefeuille (31) ; Milles HONVEHLMANN Pascale à Aubervilliers (93) ; RYO Marie-Claude à Saint-Nazaire (44) ; PAUCHARD Véronique à Le Breuil (71) gagnent 1 stylo calculatrice TILT.

TOUS LES LOGICIELS EN VENTE CHEZ NA2A

DES JEUX ET DES APPLICATIONS PROFESSIONNELLES

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

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

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

**DE NOMBREUX
TITRES DISPONIBLES**

AMSTRAD CPC

ACROJET	C/D	99/149 F
ALBUM EPYX	C/D	135/220 F
ALBUM 4 AS DIGITAL	C/D	135/199 F
AQUANAUTE	C/D	119/159 F
ATOMIK	C/D	119/159 F
BARBARIAN	C/D	99/129 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
BOB MORANE CHEVALERIE	C/D	249/249 F
BOB MORANE SC. FICTION	C/D	249/249 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/149 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
CHAMPION SHIP SPRINT	C/D	99/159 F
COFFRET CADEAU FIL N°1	C/D	145/195 F
COMBAT SCHOOL	C/D	99/159 F
CRASH GARRET	D	220 F
ERE HITS N°2	C/D	150/230 F
ERE HITS N°3	C/D	150/230 F
FIRESCAPE	C/D	99/149 F
FLASHPOINT	C/D	95/149 F
FREDDY HARDEST	C/D	95/159 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	99/149 F
FLYING SHARK	C/D	89/149 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F

GRYSOR	C/D	99/159 F
IMAGINE'S ARCADE HITS	C/D	119/199 F
LAST NINJA	C/D	99/145 F
LEGENDE	D	149 F
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1	C/D	119/159 F
LES HITS DE L'AVENTURE	D	250 F
LES RIPOUX	C/D	140/190 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
MALLETTE JEU FIL N°1	C/D	195/245 F
MALLETTE JEU FIL N°2	C/D	149/195 F
MARQUE JAUNE	C/D	290/290 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 F
OUT RUN	C/D	109/159 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PREDATOR	C/D	99/149 F
PROHIBITION	C/D	120/190 F
QUARTET	C/D	149/149 F
RAMPAGE	C/D	99/159 F
RASTAN	C/D	99/159 F
RENEGADE	C/D	95/159 F
ROAD RUNNER	C/D	99/149 F
ROLLING THUNDER	C/D	109/159 F
RYGAR	C/D	109/159 F
SALOMONS KEY	C/D	99/159 F
SCRABBLE	C/D	195/245 F
SIDE ARMS	C/D	99/159 F
SKAAL	C/D	145/195 F
SPORTS PACK	C/D	199/299 F
SUPER HANG ON	C/D	99/149 F
SUPERSPRINT	C/D	99/149 F
SURVIVOR	C/D	99/149 F
TANK	C/D	95/149 F
TEXTOMAT	D	450 F
TURBO PASCAL	D	795 F
WESTERN GAME	C/D	120/190 F
WONDER BOY	C/D	99/149 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

APPLE II

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

ATARI ST

ALBUM EPYX	D	290 F
ARKANOID	D	149 F
ARTIST	D	495 F
BARBARIAN	D	159 F
BECKER TEXTE	D	750 F
BIVOUAC	D	190 F
BLACK LAMP	D	199 F
BLUE WAR	D	295 F
BOB MORANE CHEVALERIE	D	249 F
BOB MORANE JUNGLE	D	249 F
BOB MORANE SC. FICTION	D	249 F
BOBO	D	190 F
BUBBLE BOBBLE	D	189 F
CALCOMAT PLUS	D	750 F
CAPTAIN BLOOD	D	315 F
CARRIER COMMAND	D	249 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
DIEUX DE LA MER	D	195 F
DRIVER ATARI LASER	D	195 F
ENDURO RACER	D	249 F
ERE HITS ATARI	D	249 F
FLEET STREET PUBLISHER	D	990 F
F15 STRIKE EAGLE	D	249 F
GAUNTLET	D	249 F
GFA BASIC	D	495 F
GFA COMPILATEUR ST	D	495 F
GFA VECTOR	D	495 F
GUNSHIP	D	249 F
JINXTER	D	249 F
L'ANGE DE CRISTAL	D	250 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	D	245 F
LES RIPOUX	D	190 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
METRO CROSS	D	249 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
PACK 520 ST	D	590 F
MICRO-APPLICATION	D	590 F
PACK 1040 ST	D	1 850 F
MICRO-APPLICATION	D	1 850 F
PASSAGERS DU VENT 2	D	290 F
PREDATOR	D	199 F
PROFIMAT	D	495 F
RAMPAGE	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SLAP FLIGHT	D	195 F

STAR TREK	D	195 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
WESTERN GAME	D	250 F
WIZZBALL FUTURE	D	249 F

COMMODORE AMIGA

CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
GARRISON	D	269 F
GOLDEN PATH	D	199 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	349 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
JINXTER	D	249 F
LEADER BOARD	D	269 F
SHANGAI	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
WESTERN GAME	D	250 F
WINTER GAMES	D	269 F
WORLD GAMES	D	269 F

COMMODORE 64

ACROJET	C/D	99/149 F
AGHAMIX	C/D	99/149 F
AIR BORNE RANGER	C/D	149/199 F
ALBUM EPYX	C/D	135/225 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/129 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GUNSHIP	C/D	145/195 F
LAST NINJA	C/D	99/149 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	119/159 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 F
PIRATES	C/D	149/199 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PROJECT STEALTH	C/D	149/199 F
FIGHTER	C/D	149/199 F

RENEGADE	C/D	95/135 F
SALOMON'S KEY	C/D	99/159 F
SAMOURAI TRILOGY	C/D	99/149 F
SILENT SERVICE	C/D	99/149 F
TANK	C/D	95/135 F
TSAM2	C/D	95/149 F
WONDER BOY	C/D	99/149 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

PC et COMPATIBLES

ALBUM EPYX	D	290 F
ARMORIK LE VIKING	D	249 F
BOB MORANE CHEVALERIE	D	249 F
BOB MORANE SC. FICTION	D	249 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
COMPTABILITE GENERALE	D	950 F
CRAZY CARS	D	269 F
ECHECS 3D	D	195 F
EDEN BLUES	D	249 F
ELITE	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	249 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
GUNSHIP	D	349 F
JINXTER	D	249 F
INFILTRATOR	D	249 F
LE JEU DU ROY	D	245 F
LES RIPOUX	D	250 F
LIVINGSTONE PRESUME	D	249 F
MACADAM BUMPER	D	289 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
MALLETTE PRACTI	D	999 F
MICRO-SCRABBLE	D	245 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
MULTIPLAN JR	D	699 F
N°10	D	195 F
PIRATES	D	249 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	D	999 F
PRACTIBASE	D	399 F
PRACTICALC	D	399 F
PRACTITEXTE	D	399 F
QIN	D	295 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F
SRAM	D	289 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TAIPAN	D	195 F

TEXTOMAT	D	820 F
THE LAST MISSION	D	249 F
TRESORERIE	D	990 F
TURBO BASIC	D	1 180 F
TURBO DRIVER	D	245 F
TURBO PASCAL	D	1 180 F
TURBO TUTOR	D	395 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
WORD JR	D	1 175 F

THOMSON

AQUANAUTE	C/D	145/195 F
ATOMIK	C/D	145/195 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
ENDURO RACER	C/D	145/195 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	145/195 F
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	149/195 F
LES MUTANTS	D	195 F
LES RIPOUX	C/D	140/190 F
MAGIC CUB N°2	C/D	195/195 F
MALLETTE CREATION	CAR	595 F
MALLETTE JEU FIL	C/D	195/245 F
MISSIONS EN RAFALE	C/D	145/195 F
PACK THOMSON N°2	C/D	195/245 F
PROHIBITION	C/D	140/190 F
SCALEXTRIC	C	175 F
SLAP FLIGHT	C/D	145/195 F
SUPER TENNIS	C	145 F
TENNIS + CARTE DU CIEL	D	245 F
TOUT SCHUSS	C/D	145/195 F
VOL SOLO	C	145 F
VOL SOLO +	C	145 F
NUIT DES TEMPLIERS	D	245 F



Cette liste n'est pas exhaustive. Les prix sont donnés à titre indicatif.

75001 PARIS 31, bd de Sébastopol T: 42 33 74 45
75005 PARIS 97, rue Monge T: 45 35 00 13
75007 PARIS 28, avenue de la Motte Piquet T: 47 05 30 00
75010 PARIS 1, place Stalingrad T: 42 09 41 19
75011 PARIS 31, avenue de la République T: 43 57 92 91
75013 PARIS Centre Commercial Massena T: 45 83 48 92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T: 43 21 94 30
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T: 43 27 79 11
75015 PARIS 332, rue Lecourbe T: 45 57 89 39
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T: 45 74 59 74
75019 PARIS 211, rue de Belleville T: 46 07 25 97
91000 EVRY Centre Commercial Evry II T: 60 77 39 59
91700 STE GENEVIEVE des Bois 96, Rte de Corbeil T: 60 16 28 50
92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T: 47 93 90 45
92120 BOULOGNE 96, bd Jean Jaurès T: 46 05 59 04
92000 NANTERRE 186, av. G. Clemenceau T: 45 06 49 49

92200 NEUILLY 110, av. Charles de Gaulle T: 47 47 23 30
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T: 48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevrain T: 43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T: 48 20 12 15
93240 STAINS 93-97, rue Stalingrad T: 48 26 64 61
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T: 48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier T: 39 61 40 44
95200 SARCÈLLES Centre Com. Les Plannades T: 34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T: 74 23 48 82
06600 ANTIBES 42, av. Robert Soleau T: 93 65 86 65
06400 CANNES angle rue Hoche T: 93 88 57 87
06000 NICE 122, bd Gambetta T: 93 88 57 87
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T: 93 80 87 87
10000 TROYES 7, rue de la République T: 25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T: 90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barneoud, Bât. B T: 42 02 54 45

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

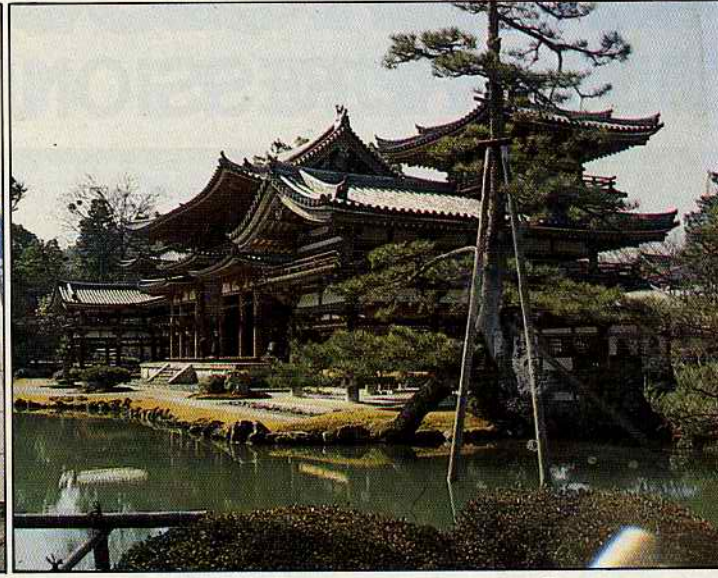
33000 BORDEAUX 23, cour de l'Intendance T: 56 44 93 01
34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T: 67 31 75 38
34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T: 67 50 02 49
37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T: 47 28 21 30
38130 ECHIROLLES 12, cours Jean Jaurès T: 76 09 10 09
38120 ST EGREVE Gal. March. 2, rue des Abattoirs T: 76 75 45 50
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T: 77 72 36 00
42000 ST ETIENNE 32, rue de Rochettes Monthieu T: 77 34 19 85
44000 NANTES Place du Change T: 40 48 19 96
45140 ST JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T: 38 43 51 20
47000 AGEN 90, bd de la République T: 53 66 93 99
49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T: 41 86 11 00
50100 CHERBOURG 12, route de Paris T: 33 20 52 52
54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T: 83 35 70 92
58000 NEVERS 1, avenue Hoche T: 86 21 50 40
59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T: 27 29 36 90

59000 LILLE 59, rue Nationale T: 20 54 83 47
59650 VILLENEUVE D'ASCO Centre Com. V2 T: 20 91 47 85
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Cornelle T: 44 86 00 02
64000 ANGLET Centre Mercure 6, avenue J.-L. Laporte T: 59 52 40 98
62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T: 21 56 98 10
62100 CALAIS Centre Com. Continent T: 21 34 90 77
62950 NOYELLES GODAULT Centre Com. Auchan T: 21 49 77 01
60290 RANTIGNY Centre Com. Kuom Route de Mony T: 44 73 55 88
64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T: 59 30 64 66
65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T: 62 51 21 21
66000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T: 68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T: 88 22 34 00
67200 STRASBOURG ZI Haute-pierre Sud Maille Hélène T: 88 28 52 64
68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
69130 ECULLY Centre Com. du Perolier T: 78 33 68 01

69002 LYON 26, rue Grenette T: 78 42 99 79
69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T: 78 56 43 35
69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T: 78 84 95 97
71880 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s/Saône T: 85 37 16 55
72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T: 43 23 36 40
73000 CHAMBERY C. Com. Gallon Rue Centrale Bassens T: 79 70 53 33
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T: 50 51 47 22
76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T: 35 82 99 84
76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T: 35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T: 35 03 95 15
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T: 34 76 64 40
83700 FREJUS 820, av. Delattre de Tassigny T: 94 53 32 02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T: 90 85 82 10
86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T: 49 41 63 40
90000 BELFORT 52, Fg de France T: 84 28 38 21



L'Empire Sega Building !



Temple du Byodo-In Hoo-Do construit en 1053 par Yorumichi Fujiwara

ティルトセガコンフル 彼等が勝ちました。

Concours Tilt/Sega, ils ont gagné ! Les deux jeunes Français ont débuté leur voyage au cœur du Japon, par la découverte de l'immense empire de l'arcade. La création des jeux qui font vibrer le monde entier demande 1 200 personnes travaillant avec passion, plus de onze heures par jour ! J.-M. Blottière a rencontré ces fabuleux magiciens du rêve...

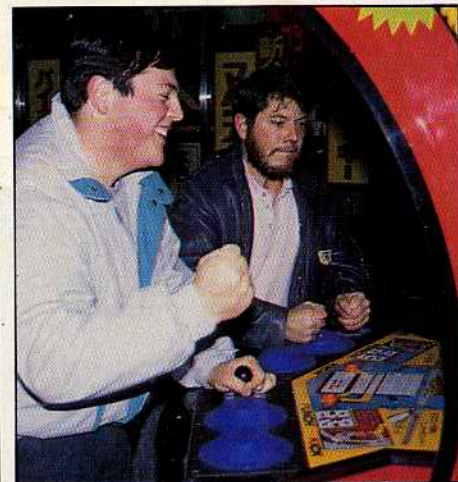
Sega, 280 millions de dollars de chiffre d'affaires en 1987, 1 200 salariés au Japon, dont un tiers travaille exclusivement dans la recherche et le développement de nouveaux jeux. Francis Audo, vingt-sept ans et Jean-Marie Richard, vingt ans, gagnants du concours Tilt/Sega, ne se laissent pas démonter par les chiffres, pourtant impressionnants. Ils sont arrivés la veille à Tokyo et découvrent l'empire Sega, au cœur du Japon.

Et la visite commence, placée sous le signe du « top-secret ». Cartes magnétiques à chaque porte, interdiction de prendre des photos en gros plan des nouveaux logiciels en préparation, interdiction de trainer pour discuter sur les softs qui déferleront dans les salles d'arcade et sur nos consoles dans les prochains mois. Les Japonais, rois du défilé pirate, savent bien ce que l'espionnage industriel veut dire : Nintendo et NEC ne sont pas loin et paieraient cher pour être à notre place...

Bureau après bureau, nous découvrons pourtant ce que représente la création des jeux qui font vibrer le monde entier. Les programmeurs sont jeunes, vingt à vingt-six ans, et travaillent dur, onze heures en moyenne par jour. Quelques femmes se penchent sur les softs destinés au

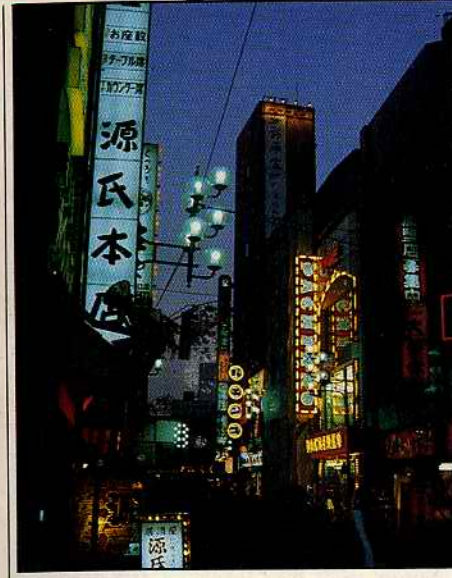
Master System mais la plupart des développeurs sont des garçons : les femmes ne participent en tout cas pas à l'élaboration des nouveaux jeux d'arcade.

Chaque jeu est créé par un team : deux personnes travaillent sur le scénario, puisant leur



Jean-Marie Richard et Francis Audo en pleine action sur Street Fighter

inspiration dans les centaines de « comics » publiés au Japon ; trois « designers » planchent sur les graphismes et n'hésitent pas à consulter les ouvrages scientifiques les plus sérieux pour créer des monstres hyper-réalistes ; trois programmeurs s'occupent de la mise en œuvre du logiciel. Pendant huit mois, ils vont se consacrer exclusivement à leur œuvre et termineront par une partie acharnée pour mener le jeu à son terme. Sur Fantasy Star, ils se sont relayés pendant une semaine sans interruption pour tout vérifier ! Les softs destinés au Master System demandent, en comparaison, moins d'efforts : ils mobilisent un team de quatre personnes seulement — un scénariste, un designer, deux programmeurs — pendant cinq mois en moyenne. Cinquante pour cent des jeux d'arcade seront adaptés à la console, les autres seront créations pures. Les bruitages — peut-on encore employer ce terme ? — qui accompagnent les parties sont conçus à un autre étage du building : dix musiciens, installés dans cinq studios hyper-équipés, composent et enregistrent en permanence. L'enjeu pour eux est d'importance : cent mille disques et compacts de musiques de jeu ont déjà été vendus au Japon



Rue à Tokyo

depuis l'avènement du Master System... Keizo Hamahara, directeur de l'international, précise : « dix jeux d'arcade et quinze softs destinés au Master System sont actuellement en cours de développement. Nous sortons en moyenne un ou deux nouveaux jeux d'arcade par mois et deux ou trois cartouches destinées au Master System. La compétition entre les différentes compagnies est particulièrement rude mais nous réussissons à nous attacher nos concepteurs par une politique extrêmement dynamique et par des avantages réels » (qu'il refusera obstinément de préciser...). L'image de Sega ne cesse particulièrement de croître au Japon. Eiji Matsunaga, qui travaille également à l'export, confie qu'il vient de quitter Sony pour entrer chez Sega, qui offre plus de possibilités d'évolution et de meilleures conditions de travail.

« Sega, ajoute Keizo Hamahara, a été fondé il y a quarante ans. Sega signifie Service Game et s'est longtemps cantonné dans les jeux d'arcade et de petits jeux électroniques. Il y a trois ans, moins de dix pour cent de notre activité était consacrée aux jeux vidéo. Aujourd'hui, nous sommes à cinquante pour cent et cette évolution n'est pas terminée car le potentiel est encore énorme ici et en Europe. Nos principaux concurrents sont Nintendo, bien sûr, qui a vendu six millions de consoles au Japon tandis que nous ne sommes qu'à huit cent mille machines installées, et NEC qui vient de lancer un nouveau jeu mais beaucoup plus cher que le nôtre ».

Le prix de la console Sega au Japon varie de 14 000 yens à 17 000 yens (620 à 750 francs), Nintendo se vend aux alentours de 15 000 yens (660 francs) et la console NEC entre 17 000 et 24 000 yens (750 à 1 000 francs). Le prix des logiciels, lui, varie peu et se situe aux alentours de 5 500 yens (250 francs) ces variations s'expliquent par l'existence de deux marchés : l'officiel et celui d'Hakimabara, quartier de Tokyo où toutes sortes de produits électroniques et dérivés sont proposés à des prix cassés. Pour comparer ces prix avec ceux pratiqués en France, il faut savoir que le salaire de début de

carrière d'un Japonais varie entre 110 000 et 145 000 yens par an (48 000 et 64 000 francs annuels — 4 800 et 5 300 francs mensuels —). Un technicien de trente ans, avec douze années d'expérience, gagne entre 3 000 000 et 3 500 000 yens par an (132 000 et 154 000 francs annuels — 11 000 et 12 800 mensuels). Un ingénieur de trente ans gagne entre 4 000 000 et 4 500 000 yens (176 000 et 198 000 yens annuels — 14 700 et 16 500 francs mensuels) et un directeur de département qui dirige mille personnes gagne entre huit et dix millions de yens (352 000 et 440 000 francs annuels). Un P.D.-G., enfin, n'a aucun problème pour acheter une console et tous ses softs : il gagne entre vingt et trente millions de yens par an (880 000 et 1 350 000 francs annuels).

« Au Japon, poursuit Keizo Hamahara, il y a beaucoup de PC, peu de MSX. (Nous laissons à M. Hamahara la responsabilité de ses propos : un vendeur de chez l'Aox, une des plus grandes boutiques de Tokyo, nous déclarera vendre dix MSX pour un PC), et pas d'Atari ou de Commodore. La micro-informatique est peu répandue dans les écoles et lycées, aussi comptons-nous développer de plus en plus notre activité en faveur des tout-petits avec la création de jeux qui leur soient spécialement dévolus. »

Et l'Europe ?

« 88 et 89 seront pour nous des années de progression forte en Europe, principalement en France, en Grande-Bretagne et en Allemagne. Nous ne sommes pas encore satisfaits par les résultats européens (155 000 machines et 600 000 softs livrés pour toute l'Europe, probablement 27 000 consoles vendues en France ce qui est une performance par rapport aux chiffres Nintendo, beaucoup plus modestes) mais conservons beaucoup d'espoir dans ces marchés. »

Selon Anton Bruehl, président du groupe de développement international, « l'équipement idéal est aujourd'hui un micro sous MS DOS et une console (Sega, bien sûr !). Le prix n'est pas un facteur de blocage et la valeur des jeux justifie leur coût ».

Inutile de préciser que nous ne partageons pas cet avis : le coût d'un équipement complet



7 jours et 7 nuits ont été nécessaires à Sega pour résoudre Fantasy Star...

(console + pistolet + softs) est encore trop élevé et trop proche de celui des micros qui offrent bien d'autres champs d'intérêt et bénéficient, auprès des parents, d'une cote autrement favorable. Cameron AC Macswen, responsable de Master-Games France, pense,

pour sa part, pouvoir abaisser le prix conseillé de la console à 790 F... wait and see.

« Il est également intéressant de noter, poursuit Anton Bruehl, que nous avons vendu 60 000 Out Run sur consoles et 250 000 Out Run sur micro... Nous lançons aujourd'hui une nouvelle série de Sports Games (Great Baseball, Great Basketball, Great Football, Great Golf et Great Volley-ball dont nous vous parlons en page 17 du présent numéro) et, outre nos autres nouveautés, huit nouveaux jeux 3D, dont le premier sera Zaxxon 3D. »

Surgit alors Hayao Nakayama, président de Sega, LE grand homme. Contrairement aux Japonais qui nous ont jusqu'ici pilotés et ne laissent transparaître aucun sentiment, il vibre visiblement lorsqu'il parle de sa compagnie. Dommage, il parle en japonais et l'interprète ne traduit que quelques mots. « Oui, Sega est très dynamique et a très bonne réputation au Japon. Non, nous ne savons pas encore si nous allons lancer un 16 bits. Oui, il est extrêmement attentif à garder un contact très proche avec ses



C'est à l'aide de machines dédiées que les graphismes des jeux Sega sont créés

programmeurs et les joueurs. Ma philosophie : développer une très haute technologie à la maison et dans les salles d'arcade. Oui, nous fabriquons tout nous-mêmes, du soft aux outils de développement, des boîtiers des consoles aux machines hypersophistiquées d'arcade. » Une occasion pour taper sur Nintendo : « Sega a une politique d'exclusivité par rapport à Nintendo qui sous-traite beaucoup de logiciels et travaille avec de nombreux prestataires extérieurs. » Et Hayao Nakayama nous quitte : il a rendez-vous avec la presse japonaise pour annoncer l'entrée en bourse de Sega...

Ce fut bref mais beau ! Jean-Marie Richard, Paimpolais de pure souche qui prépare un Bac F3 d'électrotechnicien, reste médusé par Sega. « C'était la partie la plus intéressante de ce voyage », déclarera-t-il devant les caméras de la presse internationale venue recueillir ses impressions. Malgré son immense modestie, pressé de toute part, il accepte de répondre à quelques questions, de dévoiler quelques aspects de sa vie privée. « J'ai découvert la micro en quatrième, sur les Commodore de l'école mais je n'ai pu m'acheter mon premier micro, un C 64 d'occasion et ses trois cents jeux qu'à l'âge de dix-huit ans (intense moment d'émotion : la salle se mouche). J'ai été un lecteur fou d'Hebdogiciel et je lis Tilt régulièrement (sourir de

soulagement de l'interviewer), A... et G... de temps en temps. J'aime plutôt les jeux d'arcade (Japan Dragon, Out Run, After Burner en salle et Green Beret, Trailblazer sur micro) et d'aventure. Je suis une bête sur Antirad et ce qui m'intéresse le plus, dans les logiciels, ce sont les graphismes et l'animation. Bien sûr, j'aimerais acheter une console, mais elle est encore trop chère. Pour l'instant, je préfère rêver à l'Amiga 500, même s'il y a beaucoup plus de chance pour que j'achète un ST, rapport qualité/prix oblige. » Francis Audo, dessinateur industriel, l'autre gagnant du concours Tilt/Sega, intervient alors. « Moi qui suis d'Aulnay-sous-Bois, je ne suis pas d'accord : j'ai un Amstrad CPC 464, le meilleur rapport qualité/prix de l'époque, depuis 1984 et je ne suis pas prêt d'en changer. Je veux aller au bout des possibilités de ma machine — je programme beaucoup — avant d'en acheter une plus puissante. Les nouveaux ordinateurs sont trop complexes et risquent de rebuter les gens. Je conseille de commencer par un micro modeste. Mon premier jeu a été Sorcery, sublime avec une manette Yeno. J'aime les softs d'arcade, les jeux de combat comme Ace of the Tiger, The Way of the Tiger. L'aventure ? Oui, avec Mandragore par exemple. Ce qui me fascine, dans la micro,

c'est la possibilité de simuler, de me faire croire que je suis face à un adversaire. Je pense que cette attitude vient de ma passion pour les arts martiaux. J'ai l'esprit asiatique... La visite de Sega correspondait d'ailleurs à ce que j'attendais sur la mentalité japonaise : je me suis senti tout petit vis-à-vis d'eux. Le plus grand moment de ce voyage a été la découverte du jardin zen, le summum de l'art asiatique... Pour en revenir à la micro, j'aimerais m'acheter une console uniquement pour le plaisir du jeu, mais c'est encore trop cher. Je préfère acheter de nouveaux softs, en général deux ou trois tous les deux mois, pas plus souvent car je suis très exigeant sur la qualité des logiciels. En revanche, je lis beaucoup de journaux, Tilt, CPC, qui est plus informatique que l'ex-Amstrad Mag, je ne me souviens plus du nouveau titre, et d'autres revues qui correspondent à mes autres passions, les arts martiaux, la pêche, le modélisme. Je vais participer aux 24 heures de course sur circuit 24, le 1^{er} avril à Etampes, avec une Lancia recarénée par mes soins... » Sur ces fortes paroles, les gardes du corps écartent photographes, journalistes, caméramen et les deux super-star s'engouffrent dans la superbe limousine qui doit les emmener vers le quartier le plus fou de Tokyo, Akihabara, La Mecque de l'électronique et de l'informatique mondiale.

La caverne d'Hakihabara

Quartier de rêve pour tout amateur de micro, le quartier d'Hakihabara recèle de nombreux trésors... Sésame, ouvre-toi !



Du composant électronique à la télévision à écran LCD couleur, même la haute technologie est soldée dans les magasins d'Hakihabara

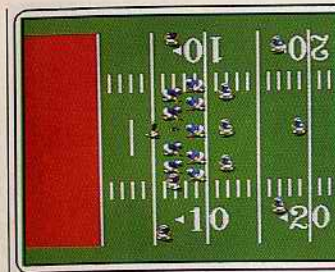


Comment imaginer un quartier de taille équivalente à celui de l'Opéra à Paris où se côtoient des centaines de boutiques entièrement consacrées à l'électronique et à ses produits dérivés ? Le choc que l'on ressent lorsque l'on pénètre pour la première fois dans le quartier d'Hakihabara est à l'image du Japon. Etrange mélange, fait de haute technologie et de traditions typiquement nipponnes. A moitié perdu dans ce gigantesque bazar et aveuglé par une telle abondance de produits à prix cassés, on ne sait plus où donner de la tête. Deux types de boutiques coexistent : les premières disposent d'immenses de plusieurs étages alors que les autres, plus modestes, se contentent d'entasser une quantité inimaginable

de matériel dans un nombre bien trop restreint de mètres carrés. Notez qu'il arrive que ces boutiques appartiennent à de gros magasins. Dans ce cas, elles se spécialisent dans un domaine bien précis. Quelle que soit la taille du magasin, plusieurs points communs se dessinent : les prix sont tous cassés par rapport aux tarifs officiels, les produits récents sont proposés aux mêmes conditions que les autres et les vendeurs s'avèrent avarés de renseignements et de documentations. Bref, on est là pour acheter et non pour discuter. Si vous désirez en savoir plus sur tel ou tel modèle mieux vaut aller ailleurs. Quant à savoir où... Bien entendu, la question ne se pose pas pour l'acheteur moyen puisque grâce à une presse fort active, il est parfaitement informé des dernières nouveautés en matière de vidéo, d'audio ou de micro. En revanche, l'Européen est totalement dépassé par cette débauche de matériel réservé au marché japonais et qui a souvent bien peu de chances de franchir un jour les océans. L'aspect le plus frappant réside dans l'existence d'un nombre incalculable de produits concurrents pour un même segment de marché. Dénombrer les mini-téléviseurs LCD couleurs à moins de 3 000 F ou les divers modèles de caméscopes est tâche impossible. Et dire qu'il en sera de même dans quelques mois pour les visiophones ! Cette débauche se retrouve bien évidemment en matière de micro-informatique mais ici encore on se rend compte des différences qui existent entre marchés occidental et japonais.

Le MSX n'est pas un ordinateur !

Tout d'abord, commençons par rassurer les possesseurs de MSX. Loins d'être mort, ce standard est encore assez courant au Japon et la logithèque assez imposante. De même une presse dynamique, dont les plus célèbres représentants sont MSX Magazine et MSX Fans, fédère les amateurs de ce type de machines. Parmi les modèles non-importés en Europe, citons les TS2H de Mitsubishi et HB-T7 de Sony respectivement proposés aux alentours de 3 700 et 3 000 F. Ces MSX 2 sans lecteur de disquettes disposent de 64 Ko de Ram et de 128 Ko de mémoire vidéo et visent le même marché : celui des télécommunications. Ils intègrent en effet un modem en standard et le Mitsubishi est livrable avec combiné téléphonique intégré. Autre MSX 2 particulièrement intéressant : le HB-T 600, toujours de Sony, propose 128 Ko de Ram et 128 Ko de VRam ainsi qu'un modem intégré pour environ 6 700 F. Livré avec un clavier réduit au strict minimum (pavé numérique, touches de fonction, de déplacement du curseur et une touche « return »), cette machine est plus particulièrement destinée au traitement de données numériques et à leurs représentations graphiques. Les logiciels livrés en version de base sont simples, toutes les fonctions étant accessibles au clavier. Original, ce concept limite cependant d'une manière exagérée le champ d'action du HB-T600. Mais, que l'on ne s'y trompe pas : le MSX n'est pas considéré au Japon comme ordinateur au sens où nous, Occidentaux, l'entendons. Ce type de machine fait, en effet, partie de la famille des Famicom,



1



2



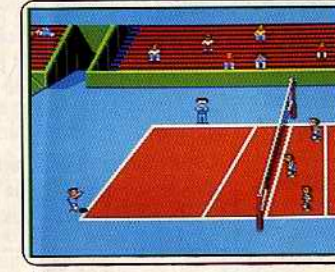
3



4



5

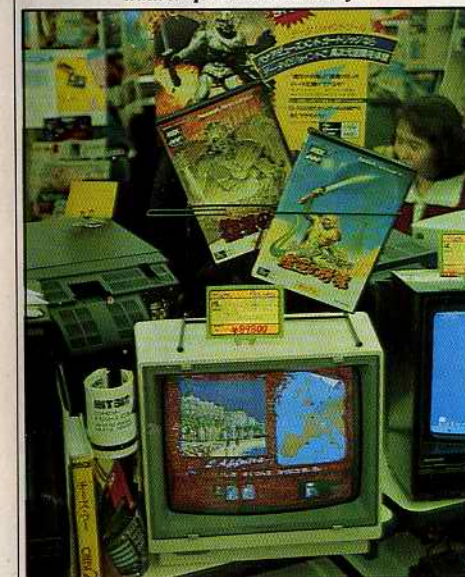


6

c'est-à-dire des Family Computers. La seule traduction possible de ce concept est : console de jeu. On peut à raison s'inquiéter du sort des MSX face aux assauts de Nintendo et Sega et ceux de NEC qui attaque très fort. Le concept



Le HBT 600 : le traitement des données numériques version Sony...



L'affaire, d'Infogrames, prouve que les jeux français peuvent s'exporter !

Famicom regroupe donc quatre systèmes différents et incompatibles. Le Nintendo Entertainment System avec environ 13 millions d'unités installées est le leader du marché et propose de nombreux périphériques : outre le lecteur de disquettes, le modem et les lunettes à obturateurs LDC ; le N.E.S. dispose désormais

d'une cartouche Basic et d'un clavier. Les Japonais sont-ils en train de refaire les mêmes erreurs que les géants américains de la console de jeu dont les pieds d'argile n'ont pas tenus longtemps face aux coups de boutoir des fabricants de micro-ordinateurs ? En ce qui concerne Nintendo, il semble bien que oui. Le marché est trop important pour que cette firme puisse encore le maîtriser et nombreux sont ceux qui en profitent. Il existe même une console compatible Nintendo fabriquée par Sharp qui intègre en version de base un lecteur de disquettes ! Second type de matériel sur le marché du Famicom : les MSX. La seconde



Compatible NES, la console Sharp propose un drive en version de base

édition de cette norme propose des machines intéressantes et certains périphériques s'avèrent très originaux. Ainsi, il existe une cartouche jeux en réseaux compatible, par exemple, avec Super Laydock. Toutefois, la logithèque MSX ne peut que difficilement permettre à ce standard d'effectuer un véritable retour sur les marchés occidentaux : les programmes sont trop souvent en japonais ! Moins répandues que les MSX, les consoles Sega ont la troisième position sur le marché des Famicom. Notez qu'il existe deux systèmes Sega au Japon. Le Joy-Joy est similaire au Sega Master System que nous connaissons tous mais intègre l'interface lunettes LCD en version de

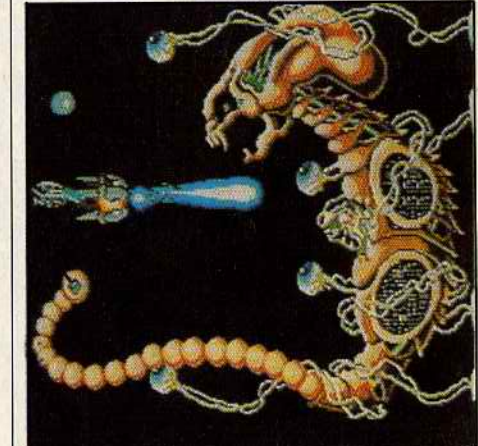
Preview Sega

1. Les versions micro du volleyball ne sont pas monnaie courante. C'est donc avec un grand plaisir que l'on découvre Great Volleyball.
2. Contestable car trop confus, Great Basketball est un jeu qui ne séduira que les amateurs du genre. Dommage !
4. Bien réalisé et relativement accessible, Great Golf est une simulation de golf qui n'est pas sans rappeler Mean 18.
5. Si vous ne connaissez rien au Baseball, inutile de vous pencher sur cette cartouche. Dans le cas contraire, vous découvrirez de magnifiques graphismes et un jeu dont l'intérêt est incontestable.
3. Fantasy Zone II est encore plus complexe que son prédécesseur. Qui s'en plaindrait ?
6. Amateurs de football américain, à vos casques et rembourrages ! Great Football est fait pour vous, uniquement pour vous...



Surnommée JoyJoy au Japon, la console Sega est proche de notre SMS

base. Activement soutenu par son fabricant, ce système est réputé pour la qualité de ses jeux. Ce qui est normal car ils sont conçus par Sega et un soin tout particulier est apporté à leur réalisation.



La console NEC propose des jeux de qualité et une bonne résolution

La seconde console Sega se nomme Mark III : elle a précédé le Joy-Joy et dispose de cartouches moins performantes mais moins coûteuses. Ecrasée par sa grande sœur malgré certains périphériques comme l'extension son FM, elle est en voie de marginalisation. Le dernier Famicom lancé sur le marché japonais est dû à NEC, le géant des semi-conducteurs. Introduit fin 87, le PC Engine est plus cher que ses concurrents mais aussi beaucoup plus performant. La logithèque du PCE est pour le moment assez restreinte mais



Graphisme et action : un cocktail explosif source du récent succès du PCE.

NEC pense beaucoup aux évolutions futures de son produit. Contrairement à ce qui se passe avec le NES, NEC compte bien maîtriser l'évolution de son produit en développant des périphériques complètement inédits. Le premier projet est un module de visualisation portatif pour NEC : en clair, un mini-téléviseur couleur à écran LDC serait spécialement étudié pour que le PCE puisse se loger dans son boîtier. Dans le train, en métro ou en voiture, il serait donc possible de jouer pleinement des plaisirs des jeux électroniques...

Plus proche de la logique de l'AI Sega, le second périphérique serait constitué d'une imprimante couleur et d'une tablette graphique. Outre le dessin, ce système permettrait de nombreuses applications notamment destinées aux plus jeunes.

Autre extension : une sorte de combo radio avec lecteur de compact-disques et Karaoke intégrés recevant la console.

Traitements de signaux audios, pilotage de CD Rom et autres CDV sont les applications visées.

Comme chez Nintendo, NEC travaille aussi à une extension télécommunication pour sa console.



Le AI Computer de Sega : une nouvelle approche du micro éducatif.

Intégrant un modem 1200 bauds, cette dernière aurait de plus un combiné téléphonique.

Enfin, dernier périphérique : le chassis de jeux. Vous qui rêvez d'avoir chez vous un vrai jeu d'arcade avec fauteuil mobile, écran incorporé et restitution sonore de qualité serez intéressés par le chassis NEC.

Encore à l'étude, ce dernier devrait recevoir le PC Engine et serait totalement commandé par celui-ci.

Evidemment, nous ne sommes pas loin de l'utopie, mais qui sait : un jour peut-être...

Moins universels que les micros occidentaux et optimisés pour certaines applications, les Famicom sont donc performants pour le jeu. Dès que l'on désire se tourner vers d'autres horizons, il est cependant nécessaire d'acheter de nombreux périphériques, ce qui grève d'autant le prix global de la configuration. L'Occident ne produit pas de Famicom ou, du moins, n'en produit plus. Toutefois deux machines occupent ce marché aux U.S.A. et en Europe : les C 64 et CPC d'Amstrad.

De même, les 16/32 se situent sur un marché similaire mais avec des performances qui leur permettent d'empiéter sérieusement sur le domaine des machines personnelles que sont les PC et compatibles, Mac ainsi, que dans une moindre mesure, II GS, Amiga 2000 et Mega ST.

Notez que ce marché aussi existe au Japon. Mais le terme générique n'est pas le même que chez nous...

Il existe au Japon une véritable passion pour les jeux sur ordinateur ou console de jeu et l'on en retrouve les effets dans les kiosques où plus d'une dizaine de titres sont présents.



Généralement fort spécialisées, ces revues proposent un judicieux équilibre entre information, tests de nouveautés et astuces de jeu. Certaines vont même jusqu'à publier des suppléments gratuits consacrés à tel ou tel jeu. Signalons aussi l'existence de véritables livres proposant des trucs et astuces pour aider à obtenir un score maximal ou finir ce jeu rebelle dont on n'imaginait pas voir le dernier écran. Ce type d'initiatives verront-elles le jour en France ? On ne peut que l'espérer !

Du Famicom au Pasocom

Terme typiquement nippon-informatique, issu de la contraction de Personal Computer, le Pasocom est par opposition au Famicom un vrai ordinateur. Généralement coûteux et fort performant, il est aussi fort répandu. Ainsi, lorsque l'on se promène dans le quartier d'Hakihabara, on voit plus de Pasocom que de Famicom. Mais encore une fois : ces produits sont spécifiques au marché japonais et il serait étonnant de les voir un jour en Occident. La marque la plus répandue est Sharp avec le X1 Turbo Z et le fabuleux X68000. Moderne et puissant cet ordinateur a de quoi faire rêver les possesseurs de Mac, Amiga 2000 et Mega ST. Imaginez donc, pour un peu moins de 20 000 F, vous disposez d'un 68000 cadencé à 10 MHz et accompagné d'1 Mo de Ram, de 512 Ko de Vram et de 896 Ko de Rom. La résolution



Bien que sérieux, le X 68000 propose aussi des jeux de grande qualité.



Ordinateur classique mais puissant, le X1 Turbo Z est assez courant au Japon



Le PC 9801 de NEC a de quoi faire pâlir plus d'un compatible occidental...

graphique culmine à 1024 par 1024 et le moniteur est inclus dans le prix. Il en est d'ailleurs de même pour les deux lecteurs de disquettes, le synthétiseur de sons numériques en technologie PCM et les sorties série et parallèle. En effet, au Japon les machines sont livrées en configurations complètes et prêtes à l'emploi. On ne peut pas toujours en dire autant chez nous... L'autre machine vedette de Sharp se nomme X1 Turbo Z II. Architecturé autour d'un 280 cadencé à 4 MHz, il dispose de 296 Ko de Rom ainsi que de 128 Ko de Ram. Côté graphisme, il



Telecom Station type, le ML/T 5100 répond à 90 % des besoins de l'utilisateur moyen.

propose plusieurs modes écrans dont l'étonnant 320 par 200 en 4096 couleurs. Livré avec deux lecteurs de disquettes, cet ordinateur possède aussi un moniteur couleur en version de base et est vendu aux alentours de 9 000 F ! De quoi étonner plus d'un lecteur Paimpolais...

Autres machines courantes sur les étalages : les PC de NEC. Machines MS-Dos plus ou moins compatibles PC, les PC série 8000 et 9000 sont proposés dans une fourchette de prix comprise entre 8 et 20 000 F. Les divers modèles sont généralement livrés avec un moniteur couleurs et au moins un lecteur de disquettes ainsi que divers manuels et documentations techniques. Comme sur les autres machines réservées au marché japonais, ces ordinateurs disposent de

très bonnes capacités graphiques : grand nombre de teintes disponibles et haute résolution. Notez que les performances graphiques des ordinateurs nippons s'expliquent par l'impérieuse nécessité d'obtenir des caractères lisibles à l'écran. Or, pour reproduire correctement les idéogrammes, il est nécessaire d'avoir une bonne résolution du fait de la grande complexité et de la finesse de certaines variations entre plusieurs caractères.

A l'inverse, l'alphabet que nous utilisons est graphiquement moins riche et se contente d'une reproduction plus approximative. Bref, la reproduction des caractères japonais condamne les Nippons à obtenir des prouesses technologiques ! En effet, une bonne résolution graphique nécessite une quantité de mémoire importante et les Japonais ont donc travaillé longuement sur la miniaturisation des circuits intégrés afin d'obtenir une bonne restitution de leur système cursif. Imaginez un peu si l'Europe faisait de même et décidait d'investir dans un programme technologique visant à créer des systèmes de traduction automatique !

Outre les modèles que nous avons cités, signalons aussi l'existence des Sharp série MZ dont les dernières moutures sont compatibles PC, les FM de Fujitsu aux performances moyennes pour le marché... japonais, les Telecom Station ML-T 5100 M2 ainsi qu'un nombre incalculable de machines portables. Compatibles PC ou non mais intégrant un ou



Ecran, lecteurs de disquettes et imprimante : l'intégration maximale, pour le moment...

deux drives, un écran graphique LDC et une imprimante ; ce type d'ordinateur dispose généralement de divers programmes et d'un scanner similaire au Handy Scanner de Cameron. En deux mots : le marché japonais est encombré d'un nombre incalculable de machines toutes plus performantes et moins coûteuses les unes que les autres.

La concurrence entre fabricants est bien plus vive au Japon qu'en Europe. Peu de machines parviennent actuellement sur nos marchés. C'est rassurant mais on peut se demander si ce n'est pas une sorte de prélude à une prochaine invasion. Si c'était le cas, les utilisateurs s'en réjouiraient. Mais peut-être pas les fabricants Américains et Européens...

REJOIGNEZ CEUX QUI GAGNENT !

LORICIELS RECRUTE

- 6 Programmeurs** pour Rueil (92) ou Annecy (74)
 - Vous programmez en C ou assembleur
 - Vous avez de la créativité à revendre
 - Vous avez envie d'intégrer une équipe dynamique.

ALORS VENEZ NOUS REJOINDRE !

- 3 Graphistes** pour Rueil (92) ou Annecy (74)
 - Vous avez de bonnes connaissances en graphisme et en animation
 - L'informatique vous intéresse
 - Vous avez des idées bouillonnantes

ALORS VENEZ NOUS REJOINDRE !

- Programmeurs indépendants** pour toute la France
 - Vous avez écrit un programme ou vous souhaitez être aidé pour le faire
 - Vous voulez être édité

ALORS ECRIVEZ-NOUS !

- 3 commerciaux** pour étoffer son équipe
 - Véhicule avec téléphone fourni

Ecrivez à : Pierre Marchand
LORICIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL
Tél. (1) 47.52.11.33



loriciels N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs.



Des micros aux puces

Les amateurs de micro-informatique de la région parisienne ont bien de la chance : non seulement ils disposent d'un nombre impressionnant de revendeurs en tous genres, mais en plus ils peuvent, avec un peu de chance, trouver l'oiseau rare à un prix plus que raisonnable. Cet oiseau s'exprime souvent en anglais et fait partie de la grande famille des espèces en voie de disparition. Il se présente généralement sous la forme d'une cassette ou d'une disquette glissée dans un étui aux couleurs chatoyantes et n'est plus référencé sur les listes de revendeurs classiques de micro. Vous l'avez compris, nous parlons de logiciels. Logiciels anciens, logiciels pour machines disparues ; tous victimes de la dynamique d'un marché en perpétuel mouvement. Or voici qu'un vendeur des Puces de Montreuil, spécialisé en électronique et Hi-Fi, possède un bien alléchant étalage pour l'amateur en quête de ce programme introuvable...

Situé au fond du marché de Montreuil, le long du périphérique et au pied de la passerelle qui enjambe le boulevard circulaire, ce revendeur est fidèle au poste les samedi et dimanche : dès sept heures du matin de nombreux trésors vous attendent.

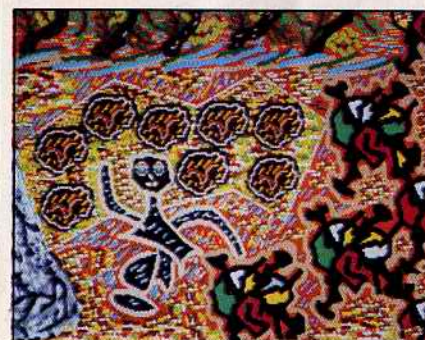
Les programmes sont peu coûteux : entre la moitié et le tiers du prix. De nombreux titres sont disponibles et ce sur de nombreuses machines, mais l'on ne peut être certain de trouver son bonheur. Le mieux est de venir le plus tôt possible (avant 8 heures) afin de rafler les bonnes affaires avant les autres...

Ses autres étalages croulent littéralement sous les ordinateurs réformés, oubliés, ignorés et boudés par les amateurs éclairés peut-être un peu trop modernistes. Ainsi, nous avons eu l'occasion de voir un *Advance 86* à 800 F. Si vous ne connaissez pas cet ordinateur, sachez

qu'il s'agit d'un compatible PC de grande qualité qui fit sensation lors de sa présentation grâce à des performances qui feraient pâlir certains compatibles récents. De même, comment ne pas craquer pour ce *MSX 2 Philips VG 8235* neuf vendu à 300 F ? Certes, ces deux exemples ne sont pas des plus représentatifs et la majorité des machines cédées n'intéressent qu'un nombre restreint d'amateurs. Mais, lorsque l'on désire trouver des pièces détachées pour une machine affectivement attachante, on ne peut rêver mieux ! Il en est d'ailleurs de même pour les périphériques : imprimantes, modems, terminaux en tous genres, écrans couleur ou monochrome sont ici à des prix sans concurrence. Bien entendu, le bon fonctionnement de ces appareils n'est pas assuré mais cela fait partie du jeu. Mathieu Brisou et Bernard Martinez.

Les graphistes du mois

Mon premier et mon second sont de Loïc Geslin (15 ans) qui habite en Guadeloupe. Mon troisième a été réalisé par Frédéric Caton (17 ans) à Boissy-Saint-Léger. Et mon tout a été créé sur Amiga 500 avec *Deluxe Paint II*.



Bientôt sur vos écrans



Advanced Dungeons & Dragons sur ordinateur ? Géant !



Queston II : une photo d'un donjon de ce jeu très attendu.

Répondeur intelligent

« Bonjour vous êtes en liaison directe avec le serveur interactif de la société Médiavisuel. Pour obtenir le mode d'emploi du serveur prononcez le mot « guide ». Après le ton sonore choisissez entre service de garde, loisir ou mairie. » Répondeur téléphonique du troisième type ou minitel sans clavier ni écran, la reconnaissance vocale par téléphone est née. Au gré de vos envies vous consultez ainsi une banque de données vocales en navigant de menu en menu grâce aux mots clés. On imagine sans mal les applications de ce type de serveur, du service d'information communal, au répondeur de cinéma sélectif, en passant par des conversations guidées avec un interlocuteur imaginaire, le journal parlé ou la réparation assistée par téléphone. Le serveur peut même enregistrer vos coordonnées et établir ses propres statistiques sur les appels. Il s'articule autour d'un compatible PC muni de deux cartes qui gèrent l'interface téléphonique et la reconnaissance vocale. Pour chaque application, Médiavisuel fait appeler deux cents personnes qui familiarisent la machine avec les différentes prononciations, « locutions » pour rester dans le jargon. Outre les applications types adaptées aux assurances, banques ou mairies pour la modique somme de 70 000 francs, Médiavisuel propose du sur mesure. Chaque nouveau mot fait alors monter la facture de mille francs. Médiavisuel

158, bureaux de la Colline, 92210 Saint-Cloud.

La lettre du jeu

Shaddam — ou les joutes de l'an mille —, est une simulation de science-fiction à la fois économique et guerrière, imaginée par Rémi Pelletier. Dans la lignée des jeux de correspondances, très prisés outre-Manche, Shaddam est arbitré par ordinateur, un Apple 2 GS qui répond au doux nom de « Grand Galactique ». Chaque joueur reçoit en début de partie une description de l'univers du jeu, avec la liste et les coordonnées des étoiles ainsi que sa position. La galaxie a ses lois, sa monnaie et ses règles régissant les combats et l'activité de production dont il faut s'imprégner avant d'agir. Suivant sa position sur la carte, chaque seigneur décide d'augmenter sa production de vaisseaux robots, d'espionner une étoile voisine, de conclure une alliance ou d'envoyer sa flotte à l'attaque d'une autre ligne. Il donne ses ordres (par lettre, par téléphone ou par serveur) à l'arbitre qui les rentre dans l'ordinateur. En retour il reçoit l'état de son fief et l'évolution générale de la galaxie pimentés des messages des autres membres : « la triade appuie la guerre sainte contre Izelid ». « Le traître qui utilise des espions sur Rifom est prié de se faire connaître » ou encore « méfiez-vous d'Atifov, il est le pire de tous ». C'est le règne de la désinformation et de la roubardise. A travers les joueurs et les messages qu'ils s'échangent tout un univers

prend corps et s'anime. De nouvelles institutions se créent : l'Office cartographique des étoiles libres annonce la disponibilité de cartes galactiques établies par ordinateur et plus loin, une banque « solide et sérieuse » s'implante sur Pelit. A partir de règles simples mais souvent réalistes, agios si vous êtes en rouge auprès de la banque centrale, il appartient au joueur de complexifier à l'envie ses stratégies, de communiquer ou non avec les autres et de faire vivre la partie. Cette dernière s'achève au bout d'une quarantaine de tours à raison de trois par mois, lorsque l'un des joueurs a annexé l'ensemble des étoiles ou acquis le contrôle de la moitié de la production de la galaxie. Rémi Pelletier a cogité plusieurs années pour imaginer Shaddam et le programmer. En effet, tout est régi par l'ordinateur. Il lui suffit de fixer au départ le nombre de participants et d'étoiles pour que le programme élabore aléatoirement une galaxie. A chaque tour ce dernier traitera et digèrera les ordres pour ensuite sortir le résultat et imprimer les fiches particulières et le bulletin général. Cette souplesse permet de faire participer un grand nombre de joueurs et de les faire évoluer dans des univers complexes. Le programme a été réécrit dix fois et le jeu s'enrichit en permanence des suggestions des joueurs. Pour ce passionné de jeux par correspondance qui participe à rien moins que dix-neuf parties à la fois, « une semaine pour réfléchir c'est formidable. Les règles sont simples

mais elles peuvent donner lieu à des interrogations interminables ». Les amateurs de ce type de jeux en France ne sont pas légion mais ne demandent qu'à croître. La plupart des joueurs de Shaddam sont des passionnés de science-fiction et de micro-informatique qui n'hésitent pas à programmer des simulations pour anticiper les résultats de leur stratégie. Pour jouer il vous suffit d'écrire à Rémi Pelletier, 203, square Renoir, 78190 Trappes ou d'appeler au (1) 30.64.73.51. Quatre parties sont actuellement en cours et une nouvelle s'amorce tous les deux mois. L'inscription est de dix francs au départ et de neuf francs par tour. Avatar est également arbitré par ordinateur mais s'adresse à des joueurs plus aguerris. (Philippe Méheut, 15 bis, rue du Maréchal-Leclerc, 38000 Grenoble. Tél. : 76.51.65.54). Enfin dans une veine plus classique, deux associations pilotent également des jeux par correspondance qui ne sont pas arbitrés par ordinateur mais par un humain bon teint. Vopaliac est entièrement centré autour de Diplomacy, le jeu d'alliance apparue dans les années cinquante, et de ses dérivés. (Association Vopaliac SF, 26, square des Anciennes-Provinces, 49000 Angers. Tél. : 41.47.34.59). Enfin, Transludi adapte des jeux du commerce, tels que Fief, Dune ou Machiavelli, à la correspondance. (Transludi, 146-148, rue de la Roquette, 75011 Paris.)

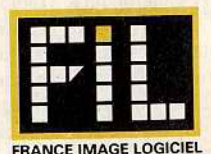
A la recherche du trésor englouti.



AQUANAUTE

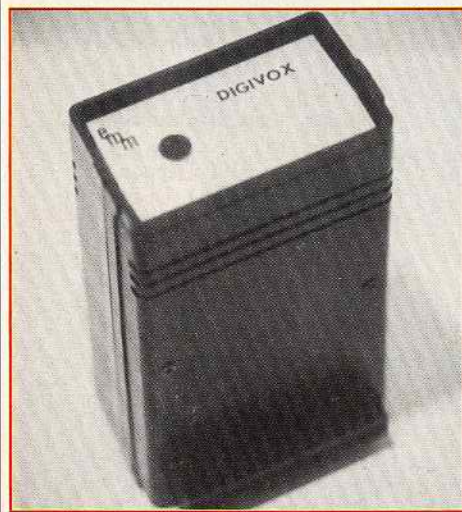
Seul en plein milieu de l'océan Indien, vous plongez sans hésiter vers l'inconnu. Un trésor englouti vous y attend. Le danger aussi ! Requins, pieuvres, ennemis et ivresse des profondeurs vous guettent. Au cœur de l'océan, le danger est partout.

Prix public généralement constaté (Thomson MO-TO, Cassette ou disquette, Amstrad CPC, Disquette, De 145 F à 195 F*)



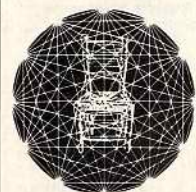
Les prix FIL sont imbattables

La voix de son maître



Proposé par la société EMM, le Digivox est un digitaliseur de voix pour Amstrad CPC. Basé sur le principe de l'échantillonnage delta (la quantification suit l'évolution du signal), ce périphérique possède une bande passante de l'ordre des 3 000 Hertz et peut mémoriser jusqu'à quinze secondes de paroles. Ceci grâce à la présence dans le boîtier de 32 Ko de Ram. Le Digivox possède donc des caractéristiques techniques intéressantes mais elles n'arrivent pas à masquer ses défauts. La restitution des éléments digitalisés nécessite en effet la présence du boîtier. D'autre part, la numérisation d'une musique atteint un niveau de qualité contestable et la reproduction ressemble étrangement à la réception en A.M. d'une station de radio quelconque à l'aide d'un poste de basse qualité... Malgré toutes ses qualités techniques, il serait donc étonnant de voir le Digivox s'imposer. D'autant plus que son prix (plus de 1 000 F) s'avère dissuasif pour le particulier et que le marché potentiel sera de toute manière trop restreint pour que les développeurs s'intéressent à ce produit. M.B.

Frequence Micro



ici & maintenant !

L'écoute de la bande FM sur Paris et sa proche banlieue lasse souvent l'auditeur par ses sempiternelles rengaines du Top 50. En cherchant bien, on peut trouver plus original. Pionnière en matière de radio locale, Radio Ici et Maintenant, qui existe depuis le 21 juin 1980, a changé plusieurs fois de fréquence (elle cohabite actuellement sur le 93.1 MHz avec Radio Aligre) mais pas de but : être proche de son auditoire en lui proposant d'intervenir à l'antenne et lui apporter ce que les autres radios ne font pas, par manque de moyens, ou tout simplement de volonté. Ainsi, « A tout casser » proposé par Jean-Pierre Benhaïm est un magazine hebdomadaire

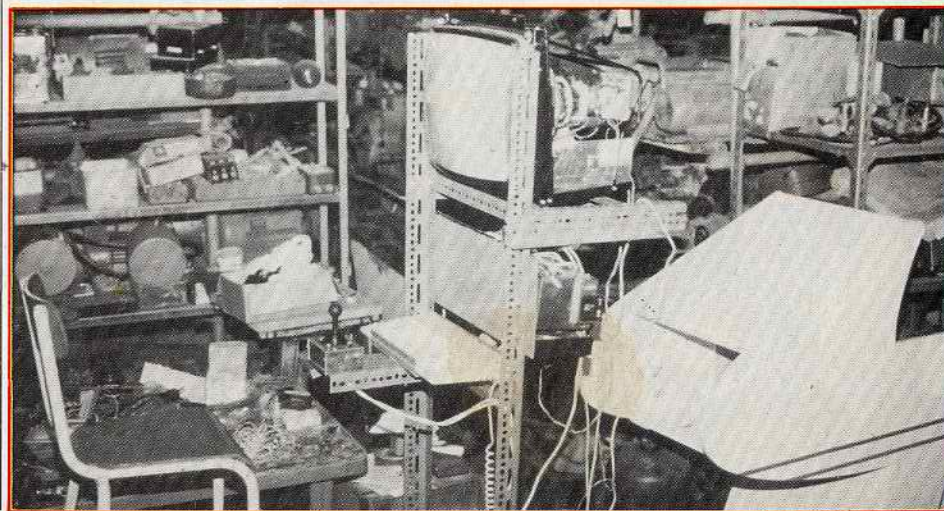
d'informatique. Tous les samedis après-midi de 14 à 16 heures, cette émission se propose d'aborder tous les sujets possibles et imaginables en faisant souvent appel à des journalistes de la presse informatique. Tilt, pour sa part, a été sollicité deux fois. La première pour présenter les Amiga 500 et 2000 en compagnie de représentants de Commodore France. Lors de cette émission, les auditeurs ont eu l'occasion d'entendre en direct les performances sonores dont sont capables les Amiga puisqu'une machine était branchée sur la table de mixage... Ce principe fut renouvelé en novembre 87 avec un Atari ST relié à la table de mixage par l'intermédiaire d'un câble soudé sur la prise péritel, puisque le ST ne dispose pas de connexion pour chaîne Hi-Fi. Notez que cette émission était fort différente de celle consacrée à l'Amiga. Il s'agissait de faire jouer en direct des auditeurs afin de leur permettre de goûter aux plaisirs du jeu d'aventure. Pour l'occasion, nous avons utilisé Mortville Manor de Kyikhor Création et J & BL Langlois (désormais réunis sous le nom de Lankhor) ; ces sociétés étaient représentées par Bruno Gourrier. Ce programme venait d'être couronné Tilt d'or, sa partie sonore est idéale pour un jeu radiophonique, et il dispose d'un compteur permettant de savoir où en est le joueur dans

son enquête. Ce dernier point était, en effet, critique : chaque joueur disposait de dix questions pour résoudre dix pour cent de l'énigme. En cas de réussite il gagnait le jeu. Après la description des lieux, l'auditeur faisait une proposition et en fonction de ces dernières pouvait entendre les sons émis par l'ordinateur. L'effet rendu était bien entendu particulièrement spectaculaire lors des interrogatoires. Malgré tous nos efforts, deux heures n'ont pas suffi... Une nouvelle émission fut donc programmée et cette fois un auditeur fut récompensé. Mais, « A tout casser » est aussi une émission sérieuse. Ainsi, une revue de presse a lieu le premier samedi de chaque mois et regroupe des journalistes de revues plus professionnelles comme Décision Informatique, par exemple. D'autre part, plusieurs émissions sont co-produites par la Revue de l'Utilisateur de l'IBM PC, ce qui permet de toucher un public très concerné par les problèmes classiques en matière de micro tel le service après-vente. De cette manière, l'émission est plus proche de l'utilisateur et la possibilité d'échange entre auditeurs et intervenants apporte une réelle dynamique. Nous le voyons, Radio Ici et Maintenant fait des efforts pour ses auditeurs fans de micro. Cela est suffisamment rare en matière de F.M. pour être signalé. M.B.

Alain Renier décolle

L'Astralège, ce simulateur de vol basé sur Flight Simulator que nous vous présentions dans le numéro 42 de Tilt, a inspiré à Alain Renier (son créateur) Helibel. Ce simulateur d'hélicoptère est basé sur Helicopter Simulator de Sierra On Line, et s'avère dans son principe de base, très proche de l'Astralège. Du point de vue électronique, il est architecturé autour d'une carte mère compatible PC et propose un moniteur EGA. Du fait de problèmes de coût de revient, il ne possède pas la latitude d'évolution d'un véritable hélicoptère : il ne tourne pas sur lui-même. Une version luxe est cependant à l'étude et devrait atteindre cette perfection dans le mouvement, mais rien n'est sûr. Toutefois,

Helibel est fort réaliste et malgré les airs rébarbatifs du prototype que nous avons essayé, l'ensemble paraît fort convaincant. Cela, en partie, grâce à la qualité du programme dont le réalisme et les réactions semblent fort proches de celles d'un véritable hélicoptère. En effet, la sensation de réalisme que l'on éprouve avec Helibel tient aussi en ce qu'il est logique de nommer « interface utilisateur réelle ». Palonniers, manche à balai, interrupteurs divers ajoutent encore au réalisme. Bref, fenêtre, icônes et souris sont largement distancés... Enfin, notez qu'Alain Renier cherche désespérément un simulateur de conduite de locomotive pour PC et compatibles... M.B.



A fond la caisse



Un accélérateur à pied pour console Sega qui offre en prime la possibilité d'utiliser une manette classique. Limité aux simulations de course comme Hang On ou Out Run, par exemple, il se comporte, avec les autres cartouches, comme le second bouton de la manette Sega. Mais quel plaisir de piloter la Ferrari Testarossa de Out Run à fond en jouant sur une vraie pédale d'accélérateur pour négocier au mieux les virages ! La mise en œuvre est fort simple : connecter l'engin sur la console, port 1 ou 2, assurer la

liaison entre une manette et la pédale par l'intermédiaire d'une prise joystick femelle située sur l'accélérateur. Pour notre part nous avons utilisé un Quick Shot II Turbo et l'essai s'est avéré fort concluant. M.B.

Scrabble câble

Le temps du minitel dépotoir ou tiroir-caisse n'est plus. Les Minitélistes avertis ne se laissent plus leurrer et déposséder par des serveurs aguicheurs et vides qui déversent en continu pendus, labyrinthes ou quiz bêtes. En témoignent les jeux ou services apparus sur les écrans télématiques. Ainsi Scrabble ou plutôt Scrab, sur le 36.15 est un serveur complet, soigné et fini, qui apporte un plus face au jeu de plateau classique. Tout d'abord par son dictionnaire de 300 000 mots, l'intégralité du Petit Larousse mis en mémoire, conjugaison des verbes comprise comme l'autorise le règlement officiel. Le dictionnaire intervient dans la fonction « aide » qui propose au joueur un ou plusieurs vocabulaires, dans la vérification de vos mots ou encore lorsque l'ordinateur prend la place d'un joueur dont vous fixez le niveau compris entre 1 et 4. Ensuite le minitel permet naturellement de jouer à distance en mode « local », entre deux minitels, ou en mode « forum » qui réunit jusqu'à cinquante joueurs.

Les règles de la compétition, ou duplicate, sont alors mises en œuvre. Le « duplicate » élimine le facteur chance en donnant à chaque joueur le même jeu de lettres au départ. A partir des propositions des joueurs l'arbitre, ici l'ordinateur, place sur la grille le meilleur mot suivant sa longueur, le nombre de points remportés et, en cas de conflit, l'ouverture du jeu qui en découle. Le score de chaque joueur est calculé en pourcentage par rapport au score général de la manche. L'intérêt de la partie « forum » est qu'elle se déroule en continu laissant libre champ au joueur d'entrer lorsqu'il le désire pour jouer un, deux tours ou une partie complète. Son score est évalué par rapport au nombre de coups joués. Bref, Scrab balaye toutes les possibilités offertes par le minitel. Réalisé sous licence exclusive de J. W. Spear & Sons par Télémania, le serveur a repris, en les optimisant, les algorithmes conçus lors de la version micro du jeu encore incapables de battre un champion du monde. Le Scrabble, créé par un architecte américain, Alfred Butts en 1931, a fait le tour du monde pour être traduit dans presque toutes les langues, russe y compris. En France, la fédération compte six mille affiliés et plus de quatre cent cinquante clubs répertoriés, tous les quotidiens au moins une fois par semaine publient leur grille. La popularité du jeu, à l'image des championnats du monde francophone qui réunissent chaque année les

La course infernale.



TURBO DRIVER

Pilote de course chevronné, vous devez choisir entre une superbe voiture, un bolide de 750 ch, ou la moto la plus sophistiquée du monde. Dérapage à 200 à l'heure, chutes, tonneaux ! Vous avez la course dans la peau.

Prix public généralement constaté (PC et compatibles, Atari ST 245 F) Version ST à paraître.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables

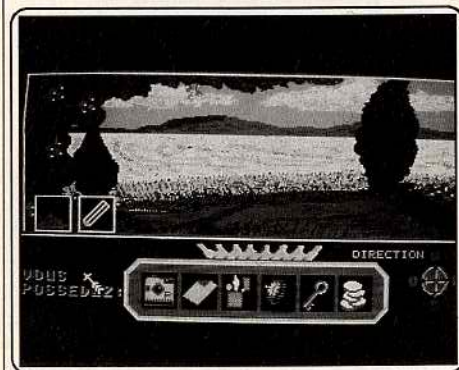
TILT JOURNAL

cent meilleurs joueurs, n'est plus à faire. D'après un sondage Sofres paru il y a quelques années, le Scrabble était le loisir préféré de 42 % des français. Scrab a donc de beaux jours devant lui.

N.M.

Les créateurs du mois :

**François Jeannin
et Jean-Pierre Leleu**



François Jeannin aux commandes de GFA Basic et Jean-Pierre Leleu à l'assaut des 512 couleurs de l'Atari ST ont imaginé et mis en scène Chimera, édité par Pyramide. Un étonnant voyage dans le temps et dans l'espace.

Les graphismes sont superbes, l'aventure ni trop simple ni trop complexe et le tout appuyé par une programmation intelligente, comme en témoignent l'analyseur de syntaxe et la gestion des objets, rapide et puissante.

Pour François l'informatique a commencé au volant d'un Sord M23, curieuse machine japonaise rapportée un soir à la maison par son père, rapidement remplacé par une console Atari puis un Atari huit bits et enfin un 520ST sur lequel il s'est jeté dès juin 1986.

Cet atarimaniaque de la première heure poursuit ses études, de l'autre côté des circuits intégrés, à l'école supérieure des technologies électroniques.

Jean-Pierre Leleu, l'artiste du projet, programme également (voir Quest dans le n° 51), mais curieusement ne dessine pas les graphismes de ses jeux, il les calcule. Son gagne pain : le dessin industriel, à la main...

Comment vous êtes rencontrés ?

F.J. : — J'ai passé une annonce pour trouver un graphiste. Nous nous sommes rencontrés assez tard dans l'élaboration du jeu. Je lui avais seulement donné une description des lieux succincte sur laquelle il pouvait broder.

J.-P.L. : — Très succincte en effet.

« Ici tu dessineras une plaine avec une barrière. »

Au bout de la dix-huitième plaine, j'étais saturé.

Qu'aviez-vous fait avant Chimera sur Atari ST ?

F.J. : — J'avais déjà développé Chimera sur Atari huit bits ainsi que des petits utilitaires sur ST vendus par correspondance au travers des magazines « Pokey » et « ST Magazine ».

J.-P.L. : — Parallèlement à l'illustration de

Chimera réalisée avec Degas Elite, je programmais Quest.

Concrètement, comment programmez-vous ?

F.J. : — Quand je commence à programmer, le jeu est déjà fini dans ma tête. En fait il est conçu dans le métro, entre les cours. Dans les jeux d'aventure c'est l'analyseur de syntaxe qui compte, je l'ai voulu simple pour les traductions mais pratique, d'où l'idée d'une vérification mot à mot. Pour les versions anglaises et allemandes j'ai juste demandé des rudiments de syntaxe aux traducteurs et adapté l'analyseur en fonction. J'utilise le GFA Basic. C'est dix fois mieux que le Basic et le Pascal, plus facile que le C, mais aussi performant. Quant à l'Assembleur j'en ai fait cinq heures sur 68000 et cela m'a suffi. C'est trop long et pas indispensable pour un jeu d'aventure. Chimera a demandé trois cents heures de travail, ce qui en période scolaire veut dire six mois.

Et les dessins ?

J.-P.L. : — Comme François, j'ai le dessin dans la tête avant la réalisation. Je dessine directement en couleur, sans crayonner, en commençant par les décors sur lesquels je place les objets, puis les personnages.

Lorsque l'on programme par ailleurs, n'est-ce pas frustrant de ne faire que les dessins ?

J.-P.L. : — Non, pas du tout. D'ailleurs quand je programme je ne fais pas les dessins, je les calcule. Je donne les coordonnées à la machine et je reprends les personnages par la suite. Le dessin prend trop de place et je préfère le réalisme à l'esthétique. Les six mille cinq cents salles de Quest se regardent des quatre côtés.

L'aventure n'est pas très difficile, est-ce voulu ?

F.J. : — Oui, ce n'est pas un cauchemar. C'est raisonnablement dur et surtout logique. Je ne m'adresse pas à des passionnés d'aventure qui recherchent la difficulté. Ces derniers se tournent vers les jeux anglo-saxons, qui sont plus riches mais d'un abord plus difficile. J'ai voulu que l'on puisse évoluer dans le jeu sans être bloqué.

Avez-vous d'autres projets en commun ?

F.J. : — Oui, quelque chose de très original, avec le département l'« homme assisté par ordinateur », de Franklin Partners. Il s'agit en fait des bornes interactives constituées par un ordinateur, un écran tactile. Ces bornes, placées dans les centres commerciaux, offrent des jeux, des aides au choix, ainsi que d'autres services pour les clients. Ce n'est pas la programmation qui m'intéresse, hormis la gestion de l'écran tactile qui se branche sur la RS232 et reste un périphérique comme un autre. Je suis davantage intéressé par les contraintes du monde professionnel, le cahier des charges, les délais fixes. Là encore Jean-Pierre fera les graphismes et moi la programmation. Je prépare aussi un jeu d'arcade et rêve sur le CD Rom. Je me suis renseigné sur les prix de fabrication, c'est faisable. Il suffit de remplir les 520 mega octets !

F.J. : — Après Quest je me suis lancé dans un autre jeu d'aventure et j'ai également un projet de jeu de réflexion.

Propos recueillis par Nathalie Meistermann

COMMENT VOUS PROCURER LA CASSETTE AMIGA VIDEO-DÉCOUVERTE

Tout simplement en vous adressant à l'un des distributeurs agréés mentionnés ci-dessous, qui vous la remettra en échange d'un chèque de caution de 100 F, chèque que vous récupérerez en rendant la cassette après l'avoir visionnée; ou en envoyant votre demande et votre chèque directement chez Commodore France. Ce chèque vous sera renvoyé dès le retour de la cassette.

02 S-QUENTIN - PICARDIE TELEMATIQUE 19, Place des Orfèvres - **03 DOMERAT MONTLUCON** - CONFORAMA - MONTLUCON - TECHNIBURO, 41, Rue St-Pierre - **MOULINS** - TECHNIBURO, 4, rue Gambetta - **04 MANOSQUE** - MANOSQUE INFORMATIQUE CONSEIL, 5, Pl. d'En Gouch - **06 ANTIBES** - CARREFOUR - CANNES - SORBONNE INFORMATIQUE, 7, rue des Belges - **LA TRINITÉ VICTOR** - AUCHAN - NICE - ARAL INFORMATIQUE, 22, Av. Mal Foch - CINEFOTO, 24, Av. Notre-Dame - **FNAC** - SORBONNE INFORMATIQUE, 40, rue Godefroid - SORBONNE INFORMATIQUE, 7, rue Massena - **08 CHARLEVILLE MEZIERES** - CONFORAMA - **10 TROYES** - CONFORAMA - **12 RODEZ** - CONFORAMA - **13 AIX-EN-PROVENCE** - MEDITERRANEE INFORMATIQUE, 18 bis, rue de la Couronne - **ARLES** - DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE, Fourchon Territoire - **AUBAGNE** - AUCHAN - **MARSEILLE** - CARREFOUR - FNAC - INFOLOG, 41, Bd Baille - **MARTIGUES** - AUCHAN - **VITROLLES** - CARREFOUR - **14 MONDEVILLE** - CONFORAMA - **16 ANGOULEME** - AUCHAN - **17 TONNAY CHARENTE** - CONFORAMA - **18 BOURGES** - MIP, 37, rue Marc-Dormoy - **19 BRIVES-LA-GAILLARDE** - CONFORAMA - **21 DIJON** - MICRO MUST, Nouvelles Galeries, 41, rue de la Liberté - **FNAC** - **QUETIGNY-LES-OUVE** - CONFORAMA - **22 LANGUEUX** - BOULANGER - **24 PERIGUEUX** - AUDITORIUM 4, 15, rue Wilson - **25 AUDINCOURT M.C.D.I.** les Arbeliers - **BESANCON** - MONNOT, 21, rue de Belfort - REDOUT, 72, rue Trépoir - **MONTBELIARD** QUALIGEST, 30, rue de Belfort - **26 MONTILMAR** - CONFORAMA - VILLARD, 2, rue Pierre Julien - **PORTES-LES-VALENCE** - CONFORAMA - ROMANS - MICRO BOUTIQUE, 3, rue Victor-Hugo - **VALENCE** - JANAL, 54, rue Foch - **27 VERNON** - VERNON MICRO, 11, rue Riquier - **29 BREST** BOULANGER - KEMPER INFORMATIQUE BREST, 4, rue Georges Sord - **QUIMPER** - CONFORAMA - KEMPER INFORMATIQUE QUIMPER, 72174, Av. de la Liberté - **30 AGUES-VIVES** - CONFORAMA - **NIMES** - AD INFO OCCAS, 64, Bd de la République - DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE, 29, Av. G. Pompidou - **31 PORTET-SUR-GARONNE** - BOULANGER CAMIF (+), LABARTHE-SUR-LEZE - CARREFOUR - CONFORAMA - TOULOUSE - BUREAUTIQUE, 4, Promenade des Capucins - FNAC PRIVAT, 14, rue des Arts - **33 BORDEAUX** - AUCHAN - BOULANGER CONFORAMA - CRAZY EDOIE, 24, rue St-Remi - **FNAC** - PHILIPPE ELECTRONIQUE, 15, Cours de l'Argonne - **GRADIGNAN** - CONFORAMA - **LIBOURNE** - BOULANGER - MERIGNAC - BOULANGER - **34 BALAZAC-LE-VEUX** - MONTAUBAN - BEZIERES - SORD, 22, Av. de la République - **LATTES** - MONTAUBAN - MONTPELLIER INFORMATIQUE 2000, Le Triangle - **FNAC** - **35 RENNES** - CONFORAMA - FNAC - IGI, 48, Bd de la Liberté - **MICRO-C**, 16, rue des Fossés - **SAINT-MALO** - PUBLIC ELECTRONIC GALTON, 27, Av. de l'Espérance - **38 CHARENTIEUX-LES-ABRETS** - CONFORAMA - ECHIRROLLES - KERNEL, 25, Allée Maurice Ravel - **GRENOBLE** - FNAC - **PONT-DE-BEAUVISIN** DIS, 3, rue Vaucaumont - **SAINT-EGREVE** - BOULANGER - **42 ROANNE** - BOULANGER - LA ROITE A MAGAS, 31, rue E. Meier - **SAINT-ETIENNE** - JANAL, 25, rue Gambetta - **VILLARS** - AUCHAN - **44 NANTES** - MICRO - NANTIE, 9, rue Louis-de-St-Benoit - **NANTES ORVAL** - CONFORAMA - **NANTES REZE** - BOULANGER - CONFORAMA - **SAINT HERBLAIN** - BOULANGER - MICROMANIE, Le Silon de Bretagne - **TRIGNAC** - AUCHAN - **45 OLIVET** - AUCHAN - ORLEANS - FNAC - **ST-JEAN-DE-LA-RUELLE** - AUCHAN - **46 CAHORS** - CONFORAMA - **49 ANGERS** - BURHELO, 22, rue de Letardière - CONFORAMA - **CHOLET** - BURHELO, Résidence de la Paix, Rue Jean-Jaures - **51 REIMS** - CLE DE SOL, 2 bis, rue de l'Eglise - C.T.I., 114, Av. de Lom - **54 ESSEY-LES-NANCY** ELLE 3, 160, Av. du 89-80 - **NANCY** - BURD PILET, 31, rue St-Jacques - **CONFORAMA** - **56 LANESTER** - PROLOG INFORMATIQUE, C.C. RALLIE, Route d'Hermonville - **57 ARS-SUR-MOSELLE** - CONFORAMA - **METZ** - FNAC - IFU, 57 bis, rue St-Elly - TESSOFF, 19, rue du Pont-des-Morts - **MONDELANGE** - CONFORAMA - **MONTIGNY-LES-METZ** - TEDI, 75, rue de Pont-a-Mousson - **SAINT-AVOLD** - JUNG-MANN, 50, rue Hercheville - **THONVILLE** - ELECTRONIC CENTER, 16, rue de l'Ance-Hôpital - **58 VARENNE VAUZELLES** - CONFORAMA - **59 ANZIN** - AUCHAN - CAMBRAI - BOULANGER - **BOJAL** - BOULANGER - CONFORAMA - **DUNKERQUE** - BOULANGER - M.C.S., 24, rue de l'Écluse - **BOULON** - J.B. AUCHEMY - **EMMEN** - BOULANGER - ENGLON - BOULANGER - **ESCAUD-ÉUVRES** - AUCHAN - **GRANDE-SYNTHE** - AUCHAN - **HAUBOURDIN** - AUCHAN - **LEERS** - AUCHAN - **LILLE** - BOULANGER - CAMIF (+), ROUCHIN, Rue Sad-Carnot - **FNAC** - **LOUVROIL** - AUCHAN - **MONS-EN-BAROEUL** - BOULANGER - **PETITE-FORET** - BOULANGER - **RONCO** - AUCHAN - BOULANGER - **ROUBAIX** - BOULANGER - **SAINT-ANDRE** - BOULANGER - **VALENCIENNES** - MICROFOX, 40, rue Delvaux - **VILLENEUVE-D'ASCO** - AUCHAN - BOULANGER - DIGIT CENTER, CENTRE Col V2 MICROPILE, 87, Bd de Volvry - **60 BEAUVAIS** - CONFORAMA - **COMPÈGNE** - CONFORAMA - **62 ARMENIERES** - BOULANGER - BETHUNE - AUCHAN - BOULANGER - **BOULOGNE-SI-MARTIN** - AUCHAN - **CALAIS** - BOULANGER - **LENS** - BOULANGER - **LENS** - MICRO INFORMATIQUE, 96, Av. Alfred Maes - **NOYELLES GODOULT** - AUCHAN - BOULANGER - **63 CLERMONT-FERRAND** BOULANGER - MEYRIAL CENTRE, 3, Bd Desais - **FNAC** - **64 ANGLET** - CONFORAMA - I.B.I., Résidence du Centre - MICROVISION, 18, rue Jean-Bert - **SOUMOULOU** - CONFORAMA - **HAGUENAU** - AUCHAN - INFOMEDIA, 8, Av. de Grande-Bretagne - **67 FEGERSHEIM** - CONFORAMA - **68 ARMENTIERES** - AUCHAN - **STRASBOURG** - AUCHAN - **FNAC** - MICRO CENTER, Place des Halles - **M.P.S.**, 23, Bd de l'Éclaircie - **68 MORSCHWILLER-LE-BAS** - CONFORAMA - **COLMAR** - FNAC - **MULHOUSE** - FNAC - **69 CALUIRE ET CUIRE** - CONFORAMA - **LIMONEST** - BOULANGER - **LYON** BOULANGER - CLEMENT INFORMATIQUE, 216, rue de Grégo - FNAC GELAIN, 22, Av. de Saxe - JANAL, 1, Place Chazotte - **LYON-SI-PIRIET** - AUCHAN - BOULANGER - CONFORAMA - **71 CHALONS-SUR-SAONE** - CONFORAMA - **MACON** - BOURGOGNE INFORMATIQUE, 182, Route de Paris - CONFORAMA - **72 LA CHAPELLE-SI-AUBIN** - AUCHAN - **LE MANS** - CONFORAMA - **73 CHAMBERT** - B.B.E., 4, rue St-Basile - BOULANGER - **74 ANCEY** - FNAC - JANAL, 12, rue de la Paix - **ANNEMASSE** - SAGEST INFORMATIQUE, 18, rue Léandre Viallet - **LA-BALME-DE-SILLINGY** - AUCHAN - **THONON-LES-BAINS** - GISMID INFORMATIQUE, 23, Av. Jules-Ferry - **75 PARIS** - CONFORAMA - FNAC - INFOMANIE, 3, rue Portault - VIDEO SHOP, 50, rue de Bechou - **V** - COMPUTER CONCEPT, 21, rue Tournefort - **VI** - FNAC - **VIII** - FNAC - **X** - GENERAL VIDEO, 10, Bd de Strasbourg - **MICRO VIDEO**, 8, rue de Valenciennes - **XI** - AMIE, 11, Bd Voltaire - **CAPE** (+) (+) (Centre d'Adaptation pour Étudiants) 28, rue du Chemin Vert - CONFORAMA - **MAGNA DISTRI-BUTION**, 55, rue St-Sébastien - **XIII** - MICRO STORY, 172, rue Jerome d'Av - **RUN** INFORMATIQUE, 62, rue Gérard - **XIV** - JBC ELECTRONIC, 163, Av. du Maine - **MICROCHIP**, 25, rue Saint-Vincent - **VIDEO SHOP**, 251, Bd Raspail - **XVII** - ELECTRON, 12, place de la Porte Champerret - **76 LE HAVRE** - AUCHAN - **4** - DIMENSION, 7, place de Châtea - **ROUEN** - SERVICE COMPUTER, 52, av. Jacques Cartier - **FNAC** - **77 CESSON** - AUCHAN - **MELUN** - CONFORAMA - I.B.F., 17, rue Gallardon - **78 LES ES-SARTS-LE-ROI** - CONFORAMA - **MANTES LA JOLIE** - AUCHAN - **ORGEVAL** - CONFORAMA - **PLAISIR** - LES CLAYES - AUCHAN - **ST GERMAIN EN LAYE** - ORGE, 68, rue Louis Desroches - **VELLY** - VILLACOURTAY - AUCHAN - **79 HORT** - CAMIF (+), TRÉVIE DECHALURAY - **80 AMIENS** - CONFORAMA - **81 ALBI** - CONFORAMA - **82 MONTAUBAN** - MUSIC MATOS, 14, rue de la Camille - **84 AVIGNON** - DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE, 17, rue St-Ruff - **MONTAUBAN** - **LE PONTET** - AUCHAN - SCR DIFFUSION, 129, Av. d'Aragon - **ORANGE** - SCR DIFFUSION, 9, rue de Stosart - **86 JAUNAY CLAN** - CONFORAMA - **87 LIMOGES** - BOULANGER - CONFORAMA - **MEMOIRE VIVE**, 30, Bd Louis-Bleu - **88 EPINAL** A.V.M., 13, rue du Bouchon - **89 AUXERRE** - CONFORAMA - **90 BEAUFORT** - FNAC - **91 BRETAGNE** - SUR ORGE - AUCHAN - **LES ULIS** - CONFORAMA - **92 LEVALLOIS PERRET** - L.T., 14, rue Com - **MEUILLY S/SEINE** - RUN INFORMATIQUE, 7, rue de l'Église - **PUTEAUX** - AUCHAN - **93 AULNAY-SOUS-BOIS** - BOULANGER - **BONDY** - CONFORAMA - **SURPIN**, 140, Av. Gallieni - **LE RAINCY** - SURPIN, 30, Av. de la Résistance - **SAINT DENIS** - SCAP INFORMATIQUE, 62, rue Gabriel Péri - **SAINT QUEN** - CONFORAMA - **94 CHENNEVIERES** - CONFORAMA - **FONTENAY SOUS BOIS** - AUCHAN - BOULANGER - **MAISON ALFORT** - CONFORAMA - **VITRY SUR SEINE** - CONFORAMA - **95 CERGY** - AUCHAN - **ENGHIEN LES BAINS** - LES LECHON, 37, rue du Général de Gaulle - **GARGES LES GONNESSE** - CONFORAMA - **HERBLAY** - CONFORAMA - **L'ISLE ADAM** - AGORA INFORMATIQUE, 4, b, rue Nouvelle - **MC 98 MONACO** - GLORIA, 7, rue de Mille - M.C.C., 2, Bd Rainier III.

(+) Réservez aux adhérents de la CAMIF (+) Réservez aux étudiants

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Ci-joint chèque de caution de 100 F.

IGOR ET GRICHKA BOGDANOFF VOUS PRÉSENTENT AMIGA LE MICRO-ORDINATEUR PHÉNOMÈNE

...Une vidéo pour les découvrir!

Des possibilités inimaginables...



Procurez-vous vite la cassette qui vous fera vivre les plaisirs et les émotions de l'utilisateur AMIGA.

En visionnant "Amiga Vidéo-Découverte", la cassette éditée par COMMODORE, comme Igor et Grichka, vous serez émerveillé par les possibilités de l'Amiga. Vous comprendrez comment ce micro-ordinateur peut transformer votre vie, dans tous les domaines: études, activité professionnelle, jeux et loisirs. Et tout cela simultanément si vous le désirez parce qu'il est multitâche.



Avec AMIGA vous êtes artiste-peintre et graphiste,
Avec AMIGA vous êtes gestionnaire,
Avec AMIGA vous êtes chef d'orchestre, et composez en stéréo,
Avec AMIGA vous êtes prof et élève,
Avec AMIGA vous êtes créateur vidéo,
Avec AMIGA vous êtes designer,
Avec AMIGA vous êtes écrivain et éditeur,
Avec AMIGA vous êtes un joueur passionné, un aventurier.

Alors pas une seconde à perdre. Aujourd'hui la cassette...
et demain le phénomène chez vous.

Commodore

150-152 AVENUE DE VERDUN 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX
TEL. (1) 46 44 55 55

SICOB: STAND BC 30 54

ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE

AMSTRAD LES ALBUMS

ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 119/195F
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUN
AMST GOLD HITS 3 119/195F
+TRANTRON+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 119/169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLLECT KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAOLROAD+NEMESI
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT
+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECT 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM
+CRITMASS+AIRWOLF+THANAT
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMB JACK2+TURBO ESPRIT
ERE HITS 3 145/225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
LES TRESORS US G. 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METRO CROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMB JACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOS MISSION
OCEAN STAR HIT N2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARC HIT 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG
+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 119/165F
+TOMAHAWK+HIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175/225F
+EXPR RAIDER+SUPERSOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
LORICIEL HIT 4 149/195F
+BILLY+MARACAIBO+MGT
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON KUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBA
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
ERE HITS N°1 145F
+MACADAM BUMPER
+MISSION 2 + PACIFIC
OCEAN STAR HITS 95/145F
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HIT 2 95/145F
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER+DESERT FOX+ GOLF
PACK FIL N°2 139/189F
+GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+CAULDRON2 + SORCERY
LES EXCLUSIFS N°1 99/145F
+LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOBY DOO+FIGHT WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
HIT PACK 1 45/75F
+BOMB JAC+AIRWOLF+COMANO
+FRANCK BRUNO BOXING
THEY SOLD MILL 3 95/145F
+KUNG FU MAST+HIGHTER PILOT
+GHOSTBUSTER + RAMBO
LORICIEL HIT N°6 129/179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC
+LAST MISSION
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5° AXE+SAPIENS
+MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

AQUANAUTE 119/159F
ATOMIK 119/159F
ALTERN WORLD GAMES 95/145F
BAD CAT 95/145F
BEDLAM 95/145F
BLOOD BROTHERS 95/145F
CHAIN REACTION 95/145F
CHARLIE CHAPLIN 95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT 95/145F
CYBERNOID FIGHT MAC 95/145F
DANDARE 2 95/145F
DESOLATOR 95/145F
DRILLER 145/185F
E.X.IT 145/195F
FIRE TRAP 95/145F
GABRIEL 139/175F
GUNSHIP 195/245F
GUNSMOKE 95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
INFILTRATOR 2 95/145F
IRON HORSE 99/149F
LA CHOSE GROTEMBUR 135/175F
LA MARQUE JAUNE 249/249F
LAZER TAG 95/145F
NAVY MOVES 89/145F
NIGEL MANSELL 95/145F
NORTHSTAR 95/145F
PEPE BEQUILLE 145/195F
PEUR SUR AMYTVILLE 129/169F
PIANTYS 89/145F
PIRATES 95/145F
RIMMERUNNER 89/145F
ROARWARS 89/145F
SHACKLED 95/145F
SKAAL 145/195F
SIDE ARMS 95/145F
SORCERER LORD 179/235F
STRYFE 2 135/175F
SUPER HANG ON 95/145F
TARGET RENEGADE 89/145F
TERRAMEX 89/135F
THE HUNT RED OCTOBE 145/195F
THE LAST NINJA 95/145F
THE SENTINEL 99/149F
TOUR DE FORCE 95/145F
TRIVI PURSUIT JUNIOR 185/245F
TROLL 89/139F
V2 ND/175F
VAMPIRES EMPIRE 95/145F
VENOM STRIKES BACK 95/145F
VICTORY ROAD 89/145F
WIZARD WARZ 95/145F
WORLD L TOURNAMENT 95/145F

HIT PARADE

720 DEGREES 95/145F
ARKANOID2+REVENGE 89/145F
ASTERIX RAHAZADE ND/195F
A.T.F ADV TACT FIGHT 89/139F
BASKET MASTER 89/145F
BLOOD VALLEY 95/145F
BUBBLE BOBBLE 95/145F
BUGGY BOY 95/145F
BOB WINNER 129/169F
BOBSLEIGH 95/145F
CALIFORNIA GAMES 95/145F
CLASH ND/195F
COMBAT SCHOOL 89/145F
CRASH GARET 195F
FLYING SHARK 99/145F
GAUNTLET 2 95/145F
GRYZOR 89/145F
HANS D'ISLANDE 129/199F
HURLEMENTS 135/175F
HSM COBRA NF 259/275F
LA GUERRE DE ETOILES 99/149F
L'ANGE DE CRISTAL 145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA 145/189F
LES MAITRES DE L'UNIV 95/145F
MACH 3 129/179F
MATCH DAY 2 89/145F
OUT RUN 95/145F
OXPHAR ND/205F
PATOON 89/145F
PREDATOR 89/145F
QUAD 145/179F
QUIN ND/145F
RASTAN 89/145F
RAMPART 95/145F
ROLLING THUNDER 95/145F
SANTA FE 139/175F
SEPTEMBER 95/145F
SCRABBLE FR 175/220F
SUPERSKI 145/195F
TETRIS 95/135F
WESTERN GAMES 95/145F
WORLD LEADERBOARD 89/145F
BILLY2 135/195F
BIRDIE 135/175F
BIVOUAC 125/195F
BLUEBERRY ND/195F
COBRA(LORICIEL) 129/179F
CRAZY CARS 129/159F
F15 STRIKE EAGLE 99/149F
DEATH WISH 3 89/145F



MICROMANIA

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

PC 1512 (suite)

ENDURO RACER NF 95/125F
ENTREPRISE 89/145F
FORTRESSE 135/195F
FREDDY HARDEST 89/145F
GALACTIC GAME 95/145F
GRAND PRIX 500CC NF 139/169F
IZNOGOU 195/245F
LES DIEUX DE LA MER 145/195F
LES RIPOUX 175F
LES PASSAGERS du vent 1 275F
LES PASSAGERS du Vent 2 275F
L'OEIL DE SETE 145/189F
LES CHIFFRES LETTRE ND/225F
LE PASSAGER DU TEMPS ND/195F
MAD BALLS 89/145F
MASQUE PLUS ND/189F
MEURTRES EN SERIE 259/299F
MONOPOLY NF 175/245F
PHANTOM CLUB 89/145F
PROHIBITION 120/195F
PSYCHOSOLDIER 89/145F
SCALEXTRIC NF 95/145F
SILENT SERVICE 85/139F
THUNDERCATS 89/145F
TOBROUCK NF 119/169F
TRIVIAL PURSUIT NF 175/229F
TUER N'EST PAS JOUER 95/145F
TURLOGH LE RODEUR 245/245F
ZOMBI 135/165F

PC 1512

LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOARD
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS
ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
CARRE D'AS 275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON
+STARTING BLOCK+BIG BEN
MALETTE JEUX FIL 275F
+INFILTRATOR+ECHIECS 3D+N 10
PC HITS 225F
+TOP GUN +THE DMBUSTERS
+GREAT ESCAPE+STRIP POKER

ACE2 185F
ACE OF ACES 195F
ARKANOID 195F
ARMOUQUE LE VIKING 225F
ARTICFOX 185F
ASTERIX RAHAZADE 215F
AU NOM DE L'HERMINE 195F
BALANCE OF POWER 175F
BARDS TALE 225F
BEDLAM 185F
BIVOUAC 225F
BLUEBERRY 215F
BOB WINNER NF 215F
BOBO 225F
CALIFORNIA GAMES 195F
CAPTAIN BLOOD 275F
CHESS MASTER 2000 225F
CHUCK YE FLIGHT SIM 245F
COMBAT SCHOOL 185F
CRASH GARET 275F
CRAZY CARS 215F
DARK CASTLE 269F
DEFENDER OF CROWN 245F
DESTROYER 215F
ELITE 225F
F15 STRIKE EAGLE NF 185F
FER ET FLAMME 225F
FLIGHT SIMULATOR 2 450F
GABRIELLE 225F
GAUNTLET 175F
GRAND PRIX 500CC 175F
GRYZOR 185F
GUILD OF THIEVES 225F
GUNSHIP 325F
HMS COBRA 275F
HURLEMENTS 215F
INDOOR SPORTS 225F
INFILTRATOR 175F
IZNOGOU 225F
JACKAL 185F
JEU DU ROY 225F
JINXTER 225F
KRYSTOR 225F
L'AFFAIRE 215F
L'AFFAIRE SYDNEY 225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ 225F
L'ANNEAU DE ZENGARA 215F

NOUVEAUTES

AFFAIRE SYDNEY 165F
AQUANAUTE 145/195F
ARKANOID 145F
LAST MISSION 225F
AVENGER 195F
BOULDERDASH2 195F
BRAVE STAR 175F
CAPTAIN AMERICA 175F
CARRIER COMMAND 225F
CHARLIE CHAPLIN 195F
GAUNTLET 2 185F
G.I.G.N 225F
GOLD RUNNER 2 225F
HOT BALL 225F
IMPOSSIBLE MISSION 2 225F
JOE BLADE 119F
L'AFFAIRE 225F
L'ANNEAU DE ZENGARA 225F
LA CHOSE GOTEMBURG 225F
NORTHSTAR 185F
OUT RUN 195F
OBLITERATOR 225F
PEUR SUR AMYTVILLE 225F
PLATOON 185F
POLICE QUEST 185F
POWER PLAY 185F
RENEGADE 195F
ROLLING THUNDER 225F
ROAD WARS 185F
ROCKFORD 185F
ROCKET RANGER 275F
SECONDS OUTS 185F
SPACE HARRIER 225F
SPACE RACER 185F
SPIDERTRONIC 215F
STAFF X29 215F
SUPERSKI 220F
TARGET RENEGADE 145F
TERRAMEX 195F
TRANTRON 175F
TURLOGH LE RODEUR 225F
VAMPIRE'S EMPIRE 195F
WARLOGH'S WEST 215F
WINTER OLYMPIAD 88 185F

THOMSON C/D

LES ATHLETES 145/185F
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2
+DIEUX DU STADE 1+2
ALBUM LORICIEL 145/195F
+5° AXE+SAPIENS
+MGT+AIGLE D'OR
MALETTE JEUX FIL 245/245 F
+GAME OVER +FOMULE 1
+ARKANOID +SORCERY
ALBUM THOMSON 245/295F
+GREEN BERET + SUPER TENNIS
+ MONOPOLY + RUNWAY
LORICIELS HIT 1 155/185F
+PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR
THOMSON HITS 175/225F
+KRACK OUT + BEACH HEAD
+ THE WAY OF THE TIGER
LORICIEL HIT 2 155/185F
+BARRY MAC GUIGAN BOXING
+ HACKER + SPINDIZZY

SUPER I LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores. **125 F**

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Cable ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

ATARI ST

ARCADE FORCE 295F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+GAUNTLET+METRO CROSS
LES GUERRIERS 245F
+TNT+ALTAR+PROHIBITION
ALBUM EPYX 245F
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+WRESTLING
MALETTE JEUX FIL 245F
+ SUPER TENNIS+ MAJOR MOTION
+ SPACE SHUTTLE2
LES EXCLUSIFS N°1 195F
+ LEADERBOARD+ TAI PAN
+ XEVIOUS + TOP GUN

NOUVEAUTES

ADVANCE ART STUDIO 225F
ARMY MOVES 175F
BAD CAT 225F
BATTLESHIPS 145F
BOBO 225F
BOULDERDASH2 195F
BRAVE STAR 175F
CAPTAIN AMERICA 175F
CARRIER COMMAND 225F
CHARLIE CHAPLIN 195F
GAUNTLET 2 185F
G.I.G.N 225F
GOLD RUNNER 2 225F
HOT BALL 225F
IMPOSSIBLE MISSION 2 225F
JOE BLADE 119F
L'AFFAIRE 225F
L'ANNEAU DE ZENGARA 225F
LA CHOSE GOTEMBURG 225F
NORTHSTAR 185F
OUT RUN 195F
OBLITERATOR 225F
PEUR SUR AMYTVILLE 225F
PLATOON 185F
POLICE QUEST 185F
POWER PLAY 185F
RENEGADE 195F
ROLLING THUNDER 225F
ROAD WARS 185F
ROCKFORD 185F
ROCKET RANGER 275F
SECONDS OUTS 185F
SPACE HARRIER 225F
SPACE RACER 185F
SPIDERTRONIC 215F
STAFF X29 215F
SUPERSKI 220F
TARGET RENEGADE 145F
TERRAMEX 195F
TRANTRON 175F
TURLOGH LE RODEUR 225F
VAMPIRE'S EMPIRE 195F
WARLOGH'S WEST 215F
WINTER OLYMPIAD 88 185F

3D GALAX 155F
ALTERN A WORLD GAME 175F
ARKANOID NF 125F
ARCTIC FOX 195F
ASTERIX RAHAZADE 215F
AU NOM DE L'HERMINE 195F
AUTO DUEL 225F
BACKLASH 225F
BALANCE OF POWER 225F
BARBARIAN (PSYGNOSI) 195F
BARBARIAN (PALACE) 145F
BARDES TALE 225F
BILL PALMER 225F
BIVOUAC 180F
BLACKLAMP 199F
BLOOD VALLEY 175F
BLUEBERRY 175F
BLUE WAR 225F
BOB WINNER NF 185F
BUBBLE BOBBLE 175F
BUBBLE GHOST 175F
CHESS MASTER 2000 225F
COLONAL CONQUEST 275F
CRAFTON ET XUNK 225F
CRASH GARET 225F

Promotions sur manettes

Manettes Speed King 145
Terminator (grenade) 145
Manette Pro 5000 145
Elite autofire 145
Cheetah 125 + 90
Cheetah mach 1 + 135
Cordon pour branchement 75
2 manettes (Amstrad)

CRAZY CARS 225F
DARK CASTLE 260F
DEFENDER OF CROWN 275F
DEGAS ELITE 225F
DEMONIAC 225F
DIEUX DE LA MER 195F
DUNGEON MASTER 245F
ECO 195F
EDEN BLUES NF 155F
ENDURO RACER NF 185F
FAIAL 225F
FER ET FLAMME 285F
F15 STRIKE EAGLE 195F
FLIGHT SIMULATOR 2 345F
FORMULA ONE 175F
GABRIELLE 225F
GAUNTLET 165F
GOLDENPATH 175F
GOLD RUNNER 185F
GD PRIX 500 CC 195F
GUILD OF THIEVES 185F
GUNSHIP 245F
HURLEMENTS 225F
HMS COBRA NF 275F
IZNOGOU 245F
IMPACT 140F
IRON LORD 275F
JASON LA TOISON D'OR 225F
JINXTER 225F
KARATE KID 2 NF 155F
KENNEDY APPROACH 225F
L'ANGE DE CRISTAL 225F
LA GUERRE DE ETOILES 175F
L'ARCHE CAPT BLOOD 225F
LA MARQUE JAUNE 225F
LA MASCOITE 195F
LES CLASSIQUES N1 175F
LES RIPOUX 175F
LE MAITRE DES AMES 225F
LES MAITRES UNISERS 195F
LES 3 MOUSQUETAIRES 225F
LEVIATHAN 145F
L'OEIL DE SET 245F
LEADER BOARD NF 175F
LES PASSAGERS VENT 2 265F
MANHATTAN DEALER 225F
MANOIR DEMORTEVILLE 75F
MARBLE MADNESS 195F
MASQUE PLUS 195F
MACACAM BUMPER 225F
MACH3 195F
MEURTRES EN SERIE 225F
MEAN 18 GOLF 195F
MISSION 225F
MOEBIUS 245F
PHANTASIE 3 245F
PHOENIX NF 145F
PREDATOR 225F
RAMPAGE 145F
RANARAMA 99F
S.D.I 275F
SENTINEL 175F
SALOMON'S KEY 175F
SLAP FIGHT NF 175F
SILENT SERVICE NF 225F
SKY FOX 195F
SLAYGON 185F
SPACE SPORT 225F
SPY VS SPY 225F
STRIKE FORCE HARRIE 225F
SUBBATTLE Simulator 225F
SUPER HANG ON 145F
SUPER HUEY 195F
STAR TREK 175F
STARWAYS 145F
SUPER HUEY 225F
TERRAMEX 195F
TANGLEWOOD 185F
TERRORPODS 195F
TEST DRIVE 295F
TETRIS 185F
THE HUNT RED OCTOB 225F
THE PAWN 225F
TIME BANDITS 185F
TONIC TILES 185F
TOUR DE FORCE 175F
TRACKER 190F
TRAUMA 225F
TRIVIAL PURSUIT 285F



MICROMANIA

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64

ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 119/195F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUN
LES GREMLINS 119/169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLLECT KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAOLROAD+NEMESI
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT+PINGPONG+MIKI
TOP TEN COLLECT 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM
+CRIT MASS+AIRWOLF+THANAT
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMB JACK2+TURBO ESPRIT
ALBUM HEWSON 95/145F
EXOLON+RANARAMA
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS
IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER
LEGD OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM EPYX N°2 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+IMPOS MISION
LES TRESORS USG 115/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METRO CROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST GOBBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMB JACK2
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE
+BATTY+SHOCKWAY
GAME SET MATCH 129F/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING
PONG+FOOT+KONAMIGOLF+BAS
+BOXING+POOL+SUPER DECATH
ALBUM EPYX 99/145F
SUMMER GAME + BREAK DANCE
+ PITSTOP 2+ IMPOSSIB MISSION
HIT PACK 2 99/145F
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR
HIT PACK 69/119F
+ COMMANDO+ BOMB JACK
+ AIR WOLF+ FRANCK BOXING

AMIGA

ARMY MOVES 225F
ARTICFOX 185F
BALANCE OF POWER 295F
BAD CAT 225F
BARDES TALE 225F
BATTLESHIPS 195F
BUBBLE BOBBLE 195F
CHESSMASTER 2000 225F
CRAZY CARS 245F
DEFENDER OF CROWN 325F
DESTROYER 225F
DIABLO 145F
ECO 245F
FIRE POWER 245F
FLIGHT SIMULATOR 2 335F
GOLDENPATH 185F
GOLD RUNNER 215F
GOLD RUNNER 2 225F
GARRISON 225F
GEE BEE AIR RALLY 195F
GRAND SLAM TENNIS 225F
GUILD OF THIEVES 189F
HOTBALL 225F
IMPACT 140F
INSANITY FIGHT 225F
IRON LORD 275F
KING OF CHICAGO 325F
KNIGHT ORC 185F
LA GUERRE DE ETOILES 195F
L'ARCHE CAPT BLOOD 345F
LEADERBOARD 215F
LEVIATHAN 185F
MACH3 220F
MARBLE MADNESS 195F
MERCENARY COMPENDI 225F
MOUSE TRAP 139F
PLATOON 225F
PLUTOS 145F
PORT OF CALL 375F
ROADWARS 195F
ROLLING THUNDER 225F
ROCKET RANGER 309F
SHADOWGATE 225F
SILENT SERVICE 375F
SINBAD 375F
SKYFOX 145F
SLAYGON 195F
STAR TREK 175F
STARWAYS 195F
SUPER HUEY 225F
TERRAMEX 195F
TANGLEWOOD 225F
TERRAPODS 195F
TEST DRIVE 325F
TETRIS 185F
THE HUNT RED OCTOB 225F
THE PAWN 225F
TIME BANDITS 185F
ULTIMA 4 225F
VAMPIRE EMPIRE 195F
WINTER GAMES 195F
WORLD GAMES 195F
XENON 185F

NOUVEAUTES (suite)

MORPHEUS 149/179F
NEBULUS 95/145F
NORTHSTAR 95/145F
PHANTYS 95/145F
PHIM PEGASUS 99/145F
PREDATOR 95/145F
SHACKLED 95/145F
STREETSPORT BASKET 95/145F
TARGET RENEGADE 95/145F
THE TRAIN 99/149F
TROLL 89/139F
VAMPIRE EMPIRE 95/145F
VENOM STRIKES BACK 95/145F
WIZARD WARZ 95/145F
WORLD LEADERB TOUR 95/145F

HIT PARADE

720 DEGREES 95/145F
ACE OF ACES NF 95/145F
ALTERN WORLD GAMES 95/145F
ARMY MOVES NF 89/145F
ADVANT TACT FIGHTER 89/139F
AIRBORNE RANGER 145/195F
ARKANOID 2+REVENGE 95/145F
BANKO KNIGHTS 95/145F
BASIL DETECTIVE 95/145F
BASKET MASTER 89/145F
BLOOD VALLEY 95/145F
BOBSLEIGH 95/145F
BOB WINNER 135F
BRAVESTAR 95/145F
BUGGY BOY 95/145F
CALIFORNIA GAMES 95/145F
CAPTAIN AMERICA 95/145F
COMBAT SCHOOL 89/145F
DEFENDER OF CROWN 135/145F
ENDURO RACER 95/145F
GAUNTLET 2 95/145F
GAME OVER 95/145F
GAUNTLET 95/145F
GREEN BERET 89/129F
GRYZOR 95/145F
GUNSHIP 145/195F
INDIANA JONES 95/145F
LA GUERRE DES ETOILE 99/149F
LES MAITRES UNISERS 95/145F
MATCH DAY 2 95/145F
OUT RUN 95/145F
PIRATES 145/195F
PHANTOM CLUB 95/145F
PLATOON 89/145F
PROHIBITION 175F
PROJECT STEA FIGHTER 145/195F
PSYCHOSOLDIER 95/145F
ROLLING THUNDER 95/145F
RIMMERUNNER 89/135F
RASTAN 95/145F
ROAD RUNNER 95/145F
RYGAR 95/145F
SALOMON'S KEY 95/145F
SCRABBLE 185F
SIDE ARMS 95/145F
SKATE OR DIE 99/159F
SHOOT UP CONST KIT 145/145F
STIFFLEP AND CO 95/145F
SUPERCYCLE 95/145F
SUPERSPRINT 95/145F
TEST DRIVE 99/149F
TETRIS 95/145F
THE LAST NINJA 95/145F
THUNDERCATS 95/145F
TOP GUN 89/129F
TOUR DE FORCE 95/145F
TRIVIA PURSUIT JUNIOR 185/245F
TRANTRON 95/145F
TUER NEST PAS JOUER 95/145F
VICTORY ROAD 95/145F
WORLD LEADERBOARD 95/145F

NOUVEAUTES

APOLLO 18 95/145F
BAD CAT 95/145F
BEDLAM 95/125F
BLOOD BROTHERS 95/145F
CHAIN REACTION 95/145F
CHARLIE CHAPLIN 95/145F
CYBERNOID FIGHT MAC 95/145F
DESOLATOR 95/145F
FIREFLY 95/125F
FLYING SHARK 89/129F
GUNSMOKE 95/145F
IKARI WARRIOR 95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
INFILTRATOR 2 95/145F
KNIGHT GAMES 2 95/145F
LAZER TAG 95/145F

BOUTIQUE MICROMANIA

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

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

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

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

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

Règlement: je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 - AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - NINTENDO - ATARI 2600 - TO7/70 - TOS - MO5 - MO6 - MSX - C64 - PC 1512 - ATARI-ST

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

Date d'expiration / / Signature

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 - AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - NINTENDO - ATARI 2600 - TO7/70 - TOS - MO5 - MO6

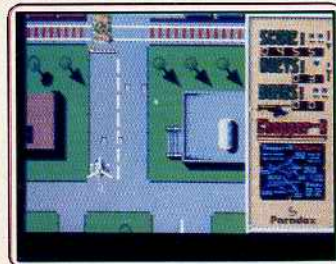
COUP D'OEIL



Galaxian

Adaptation du célèbre jeu d'arcade, ce programme est d'une médiocrité rarement atteinte dans le domaine du « pan pan boum boum ». L'animation est trop lente, les graphismes sont trop simplistes et les bruitages ridicules. Bref, toutes ces raisons contribueront à vous dégoûter à jamais de ce genre de jeu ! (K7 Bug-Byte pour MSX.)

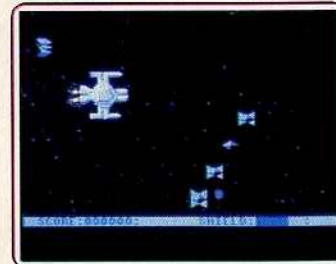
Type	arcade
Intérêt	5
Graphisme	★ ★
Animation	★ ★
Bruitage	★
Prix	A



Chopper X

Votre mission : pénétrer les lignes ennemies aux commandes d'un hélicoptère de dernière génération et éviter tous les projectiles qui cherchent à vous détruire. Une adaptation sur ST qui ne tire pas profit des atouts de la machine. Graphismes simples, animation inégale, scrolling lent et bruitages sommaires. (Disquette Mastertronic pour Atari ST.)

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



Thundercross

Assailli de toute part et armé en conséquence de six canons lasers à déclenchement simultané, Thundercross n'accepte qu'une stratégie de combat, le tir à répétition... De bons bruitages, des graphismes et une animation classiques mais convaincants, voici les seuls atouts de cette partie. Mais pas de scénario valable pour en tirer parti ! (K7 CRL pour C 64.)

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

Formula 1
Au volant d'une Formule 1, vous participez à des courses sur différents circuits à travers le monde. La course est vue en 3D de l'arrière du véhicule. Graphismes assez pauvres, animation médiocre, bruitage moyen, autant de défauts qui font de Formula One



un jeu qui ne devient jamais très passionnant. (Disquette Microvalue pour Atari ST.)

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

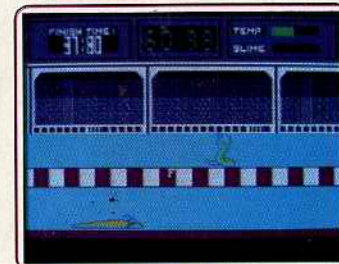
Rally-X
Adaptation d'un jeu d'arcade Namco, ce programme est aussi peu distrayant que possible. Le principe est simple : il s'agit d'un Pac Man, mais avec des voitures... Les graphismes sont très, très, simples et la monotonie de l'ensemble n'a probablement



pas d'équivalent. Bref, un programme sans intérêt que l'on oubliera sans regret. (K7 Bug-Byte pour MSX.)

Type	arcade
Intérêt	2
Graphisme	★ ★ ★ ★
Animation	★ ★ ★ ★ ★
Bruitage	★ ★
Prix	A

Galactic Games
Cinq épreuves plutôt surprenantes vous attendent : le cent mètres rampé, le hockey de l'espace, le judo psychique, le lancer de tête et un marathon durant lequel vous changez de forme en fonction du terrain. L'originalité et l'humour du jeu sont mal-



heureusement desservis par une réalisation assez moyenne. (Disquette Activision pour Commodore 64.)

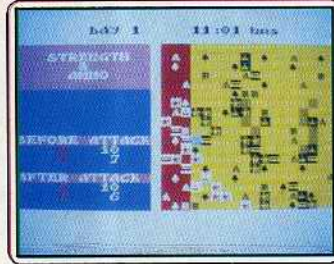
Type	multi-épreuves
Intérêt	10
Graphisme	★ ★ ★ ★
Animation	★ ★ ★ ★
Bruitage	★ ★ ★
Prix	B



Star Wars

Une adaptation du célèbre film « la Guerre des Etoiles ». Le graphisme fil-de-fer est d'une laideur repoussante, l'animation correcte, sans plus. Les bruitages sont d'un meilleur niveau, le motif digitalisé de la musique du film de présentation et une synthèse vocale à chaque phase du jeu. Mais les bruitages des tirs sont décevants. (Disquette Domark pour Atari ST.)

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



World War 1

D'un côté, les puissances centrales, de l'autre, celles de l'Entente. Un jeu stratégique qui passe en mode tactique quand deux unités ou deux bateaux ennemis se trouvent en contact. Le scénario est intéressant et assez complexe mais les graphismes sont petits et peu clairs, l'animation inexistante et les bruitages réduits. (K7 Argus Press pour Spectrum.)

Type	wargame
Intérêt	11
Graphisme	★ ★
Animation	—
Bruitage	★ ★
Prix	A



Mach

Un shoot'em up classique qui propose des graphismes variés et une animation de bonne qualité. Les bruitages sont également de bonne facture et la musique s'avère particulièrement entraînante. Un jeu moyen par son excès de classicisme qui présente cependant certains points de détail intéressants. (Disquette Starvision pour Commodore 64.)

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

Star Wars
Vous tentez de détruire l'étoile de la mort en évitant les vaisseaux ennemis. Graphisme tout à fait nul, animation hachée et lente. Son absent, en dehors d'une petite musique de présentation. Dans la notice, on vous conseille de mettre un disque.



Humour ou incompétence des programmeurs ? Beau film pour soft bâclé. (K7 Domark pour Spectrum.)

Type	action
Intérêt	8
Graphisme	★ ★
Animation	★ ★
Bruitage	—
Prix	A

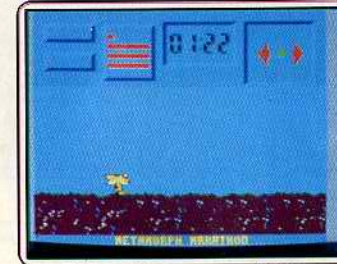
Super G. Man
Propulsé par un réacteur pour franchir les obstacles, vous courez sur un sol lunaire encombré d'aliens, de crevasses, d'armes et de carburant. Il faut éviter les uns, collecter les autres. Le décor est simple mais l'animation rapide, les bruitages de qualité



et la difficulté du jeu rendent cette partie d'action/réflexe attrayante. (K7 Codemaster pour Commodore 64.)

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

Galactic Games
Bien peu de différences par rapport à la version C 64 si ce n'est un graphisme plus sommaire. Un jeu d'action qui n'a pour lui que son originalité et l'avantage de proposer cinq épreuves différentes. Bruitages restreints, animation correcte mais sans préten-

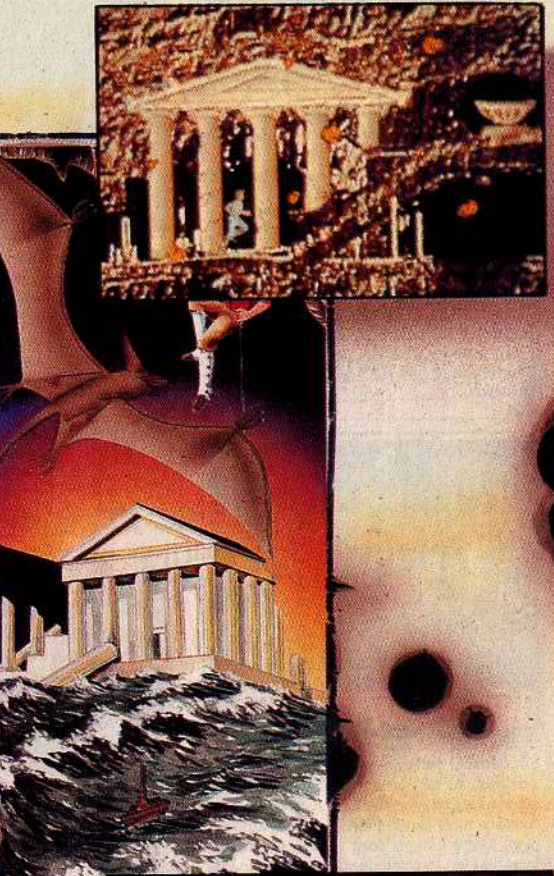
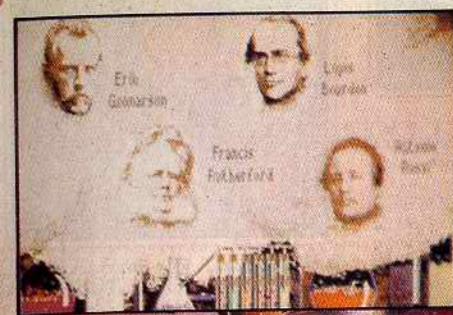


tion, Galactic Games est en définitive un très simple logiciel d'action. (Disquette Activision pour Amstrad CPC.)

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

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

UNE AVENTURE A GRAND SPECTACLE



Le plus grand exploit du siècle dernier enfin sur écran, pour rendre hommage au père de l'aventure moderne, Jules Verne. Ce logiciel parsemé de jeux d'arcade est un hymne au progrès.

photos d'écran tirées

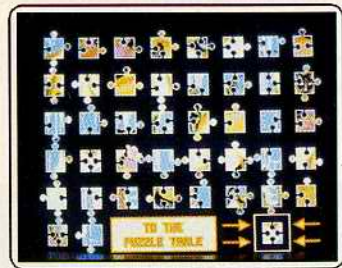
de l'AMIGA

logiciel disponible pour

AMIGA - ATARI ST - PC

58 rue Louis VANNINI Z.I. des Chanoux 93330 Neuilly-sur-Marne
Tél. 43 00 65 64

COUP D'OEIL



Jigsaw Mania

Dix puzzles de quarante-deux pièces pour les plus jeunes amateurs du genre. Chaque épreuve permet de varier le temps de réflexion de cinq à quarante-cinq minutes et de montrer ou non l'image de référence. Les graphismes sont clairs. Aucun bruitage pour un jeu qui reste toujours très facile (Disquette Robtek/King Size pour Amiga.)

O.H. _____
Type _____ puzzle
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ B



Rolling Thunder

Votre mission : vous infiltrer dans le quartier général de l'ennemi et aller le plus loin possible. Armé d'une mitrailleuse, faites feu sur tous les attaquants. Les graphismes sont moyens mais l'animation fluide et bien rendue. Les bruitages sont réduits et un peu lassants. Un logiciel manquant d'originalité mais doté d'une réalisation soignée. (K7 Namco pour Spectrum.)

J.H. _____
Type _____ action
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ B



Side Arms

Tir à gogo sur l'envahisseur. Un lent scrolling horizontal vous pousse toujours plus avant dans cette cité de l'enfer. Scénario hyper classique, décor pas toujours très clair, stratégie réduite. Reste les bruitages, la rapidité du jeu et le mode « deux joueurs » pour éviter la monotonie. Pour adeptes de combats spatiaux. (K7 Capcom pour Commodore 64.)

O.H. _____
Type _____ action
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

Terramex
Dès le chargement on commence à se poser des questions : s'effectuant en deux temps, il demande une grande attention car il faut jouer le rôle de télécommande du magnéto ! Ensuite, les choses ne s'arrangent, ni pour les graphismes, ni pour les bruitages, pas



plus que pour l'animation, et l'on est rapidement dégoûté par ce programme. (K7 Grand Slam pour Amstrad CPC.)

M.B. _____
Type _____ action
Intérêt _____ 3
Graphisme _____ ★
Animation _____ ★
Bruitage _____ ★
Prix _____ A/B



Frost Byte

Un jeu d'arcade/aventure assez classique où vous tenez le rôle d'une petite créature en forme de ressort traquée par d'énormes monstres et dont la mission consiste à libérer cinq congénères retenus prisonniers. On peut regretter que la conversion de ce jeu

sur ST n'ait pas amélioré les graphismes par rapport à la version Commodore. (Disquette Microvalue pour Atari ST.)

A.H.L. _____
Type _____ arcade/aventure
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Iznogoud

Les autres versions du jeu Iznogoud doivent une bonne part de leur intérêt à la fidélité de leur graphisme à la BD. Malheureusement, le mode CGA des PC ne fait pas de miracles et l'on est déçu devant la baisse de standing du palais. Il est à regretter que les

adaptations ne soient la plupart du temps que de simples transcodages. (Disquette Infogrames pour PC.)

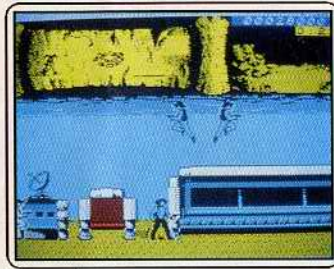
J.-P.D. _____
Type _____ aventure graphique
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ C



Phantom Club

Votre mission consiste à détruire le cruel Zarg qui a pris le contrôle des esprits d'une bande de mutants. Le jeu dispose d'un graphisme fin et en perspective. On peut regretter cependant le nombre peu élevé de couleurs à l'écran. L'animation de votre personnage est réaliste. Le bruitage est sobre mais de qualité correcte. (Cassette Ocean pour Amstrad CPC.)

E.C. _____
Type _____ action
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ A



Brave Starr

Vous incarnez un cow-boy prêt à tirer sur tout ce qui bouge. Certains lieux méritent d'être visités pour récupérer des objets ou dialoguer avec certains personnages. L'animation et les graphismes sont moyens, le bruitage est médiocre. Mais ce logiciel reste correct car l'action est complétée d'une réelle aventure. (Cassette Ablex pour Spectrum.)

J.H. _____
Type _____ action-aventure
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ B



Superstar Ice Hockey

Un bon programme pour les amateurs de hockey. Même principe que dans Superstar Soccer, de nombreuses options vous sont proposées : entraînement ou match de coupe ; avant-centre, gardien de but ou manager... Les matchs respectent les règles officielles. Graphismes quelconques mais animation rapide et précise. (Disquette Databyte pour Commodore 64.)

A.H.L. _____
Type _____ sport
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

Brave Starr
La version CPC de ce jeu d'aventure/action, où vous incarnez un cow-boy prêt à tirer sur tout ce qui bouge, est d'une qualité correcte. Des graphismes riches en couleurs quoiqu'un peu grossiers. Un grand nombre d'objets animés à l'écran, le tout



avec rapidité et fluidité. Bruitages simples mais bien adaptés au jeu. (Disquette GO pour Amstrad CPC.)

O.H. _____
Type _____ action
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Warp Warrp

Il y a de quoi rester perplexe devant l'écran proposé par ce programme... Graphisme sommaire qui ne laissera pas insensibles les ex-possesseurs de ZX 81, bruitage sur au moins une voie : c'est déjà tout dire ! Il est évident que ce n'est pas ce genre de pro-

gramme qui permettra au « standard » de faire un come back pourtant très attendu. (K7 Bug-Byte pour MSX.)

M.B. _____
Type _____ arcade
Intérêt _____ 3
Graphisme _____ ★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ A



Rygar

Gladiateurs, monstres, reptiles et autres créatures magiques vous guettent. A vous de les éviter pour parcourir le plus grand trajet. Le graphisme est correct et l'animation fluide et bien réalisée. En revanche, les bruitages sont réduits et peu réalistes. Voir ver-

sions C 64 et CPC dans la rubrique Coup d'œil du n° 52. (Cassette Tecmo pour Spectrum.)

J.H. _____
Type _____ action
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

ALLO MICRO

Le spécialiste du 16/32 bits

8 avenue de Grande Bretagne, 66000 PERPIGNAN. Tél 68 34 24 40

Enfin une boutique branchée dans le MIDI, ne cherchez donc plus à PARIS ce que vous trouverez si près de chez vous...

ALLO MICRO est une boutique INFOMEDIA

MATERIEL AMIGA :

Amiga 500 + câble péritel	4690 frs
Amiga 500 + écran couleur 1084	7490 frs
Amiga 2000 + écran couleur 1084	15290 frs
Amiga 2000 XT disque dur 20 MO	26790 frs
Amiga 2000 AT disque dur 20 MO	29190 frs
Ecran couleur 1084	2950 frs
Lecteur supplémentaire A 1010	2090 frs
Extension mémoire A 501	1095 frs
Imprimante MPS 1250	2590 frs
Imprimante MPS 1500 C	3390 frs
Imprimante MPS 2000	6490 frs
Imprimante MPS 2010	7690 frs
Modulateur PAL A521	190 frs

DISQUETTES VIERGES 3p 1/2 DF DD 12 frs

EXTENSIONS :

Lecteur externe 3p 1/2	1790 frs
extra-plat platine Nec	
100% compatible	
Genlock prolock composite	5990 frs
Genlock A 8600 professionnel	14990 frs
Extension 2 MO pour A 500	n.c

SERVICE :

Une équipe dynamique à votre service. S.A.V, formation, garantie sur site, assistance téléphonique. Service digitalisation d'images et reproduction de vos écrans AMIGA sur imprimante couleur. Nous consulter.

UTILITAIRES AMIGA :

Aegis draw +	1950 frs
Aegis sonix	790 frs
Amigatel + câble	990 frs
C.A.O 3 D en Français	1490 frs
Deluxe paint II	1190 frs
Digipaint (4096 couleurs)	690 frs
Digiview 2 pour 500/2000	2280 frs
GO 64 (émulateur C 64)	790 frs
GO 64 pour Amiga 1000	1090 frs
Maxiplan +	1890 frs
Maxiplan 500	1390 frs
Midi Interface	590 frs
Music studio	350 frs
Superbase en Français	990 frs
Page Setter en Français	1690 frs
Texcraft + en Français	750 frs
Turbo Drummer	390 frs
Videoscape 3D	1590 frs

LIBRAIRIE :

Trucs et astuces	199 frs
Bien débiter	120 frs
Clefs pour Amiga	195 frs
102 programmes	175 frs
Intro au système Amiga	175 frs

JEUX AMIGA :

Amiga Show	99 frs
Barbarian	245 frs
Bard's Tales	290 frs
Chess Master 2000	290 frs
Crazy cars	290 frs
Defender of the Crown	380 frs
DR fruit	99 frs
Flight Simulator II	430 frs
Floppy	99 frs
Giganoid	290 frs
Goldrunner	260 frs
Karate Kid 2	250 frs
King quest III	340 frs
Leader Board	295 frs
Marble Madness	245 frs
Moebius	290 frs
Mouse Trap	165 frs
Nibbly	99 frs
Powerplay	235 frs
Starglider	255 frs
Test drive	345 frs
The Pawn	255 frs
Western games	255 frs

Plus de 100 titres disponibles, nous consulter...

Envoyez vos commandes sur papier libre accompagnées du règlement par chèque. Rajouter 30 frs de port pour les logiciels, et 150 frs pour le gros matériel. ALLO MICRO VPC, boîte postale 12, 66270 LE SOLER.

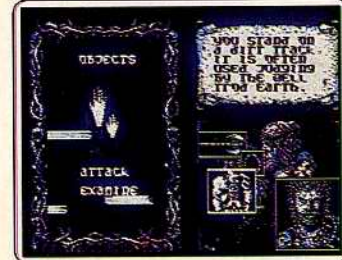
COUP D'OEIL



Night Shade

Testé il y a plus de deux ans sur Spectrum, Night Shade apparaît aujourd'hui comme un jeu d'aventure-action relativement monotone. Course à travers un labyrinthe 3D, combats contre de multiples monstres, le tout servi par un contexte graphique et sonore sans prétention. Une réédition qui ne s'imposait pas vraiment... (K7 Mastertronic pour Amstrad CPC).

O.H. Type _____ aventure/action
Intérêt _____ 9
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ A



Slaine

Une aventure bien conçue et mise en valeur, sur C 64, par des graphismes fouillés et particulièrement intéressants (cf. SOS Tilt n° 51, version Spectrum). Le programme reste malheureusement peu maniable (il faut pointer au joystick des ordres qui apparaissent et disparaissent sans cesse...) et manque de bruitages. Domage. (K7 Martech pour C 64).

O.H. Type _____ aventure
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Terramex

Un jeu d'arcade où vous personifiez un des plus grands explorateurs de notre histoire tel David Livingstone. Vous collectionnez des objets hétéroclites qui vous permettent de mener à bien votre recherche du Docteur Eyestrain. Seul, ce dernier peut dévier le météore qui menace la Terre. Jeu d'action avec les embûches classiques. (Disquette Grand Slam pour Amiga).

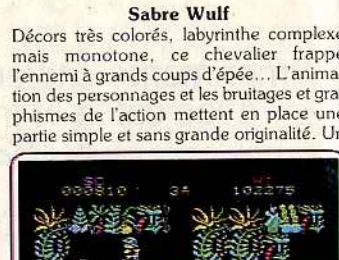
D.B. Type _____ action
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C

Bosconian
Aux commandes d'un chasseur spatial, vous devez détruire toutes les installations d'une race de belliqueux extra-terrestres. Bien des pièges viendront gêner votre progression. Et il vous faudra des réflexes proches de la vitesse de la lumière pour venir à bout de



ce jeu. Bonne réalisation graphique, animation rapide et scrolling fluide. (K7 Mastertronic pour Commodore 64.)

E.C. Type _____ action
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ A



Sabre Wulf

Décors très colorés, labyrinthe complexe mais monotone, ce chevalier frappe l'ennemi à grands coups d'épée... L'animation des personnages et les bruitages et graphismes de l'action mettent en place une partie simple et sans grande originalité. Un



Brain Storm

Le principe du jeu est simple : retourner deux à deux les cartes placées sur l'écran pour découvrir au plus vite une paire de dessins semblables. Neuf niveaux de difficulté, six séries de dessin. On peut jouer seul, à deux, ou contre l'ordinateur. Graphismes et bruitage simples, propices à la concentration. (Disquette Robtek/King Size pour Amiga.)

O.H. Type _____ réflexion
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Bobsleigh

La version pour Commodore 64 de ce programme de bobsleigh est honnêtement réalisée. Elle n'est pas inintéressante mais n'apporte pas grand-chose de neuf par rapport à celles qui figurent dans les logiciels multi-épreuves comme Winter Games. Un logiciel correct qui manque d'originalité. (Disquette Digital Integration pour Commodore 64.)

A.H.L. Type _____ sport
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



Winter Games

Cette simulation sportive, devenue maintenant classique (voir le test réalisé dans Tilt n° 27), est désormais disponible sur l'Apple II GS. Les sept épreuves sont toujours aussi attrayantes. La version GS de ce jeu étant la dernière parue, quelques améliorations, tant graphiques que sonores ont été apportées. (Disquette Epyx pour Apple II GS).

F.H. Type _____ sport
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C



Star Soldier

Vous explorez de l'espace interstellaire se résume à évaluer les forces armées des différentes planètes afin de savoir si vous vous lancerez à leur attaque. Les graphismes du logiciel sont classiques mais variés en ce qui concerne les décors (des champs



Flying Shark

Cette partie de chasse aérienne propose une action suffisamment variée pour séduire les amateurs d'arcade. La version CPC offre cependant un graphisme bien peu convaincant pour un tel scénario (cf. Tube 52 sur C 64) : des couleurs ternes qui

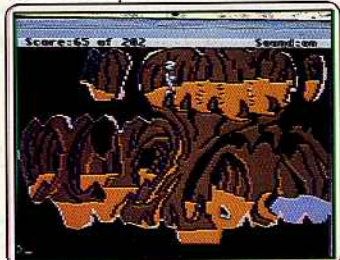


ne facilitent pas la vision du jeu. L'animation, enfin, est bien trop lente à mon goût. (K7 Firebird pour Amstrad CPC).

O.H. Type _____ action
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

Space Quest

Incarnant un employé subalterne à bord d'un vaisseau spatial, vous devez tenter de récupérer le star generator, dérobé par les Sarians et sauver le soleil de votre planète. Vous déplacez, avec la souris, le héros dans des décors simples mais colorés. La version



GS est la meilleure par son environnement sonore. (Disquette Sierra on Line pour Apple II GS).

F.H. Type _____ jeu d'aventure animé
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

PARIS OUEST

ELECTRON

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

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

PARIS EST

MICRO VIDEO

8 Rue de Valenciennes
75010 Paris M° Gare du Nord

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

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

ATARI
520STF
2990 Frs

Payez en 4 fois: 747,50 F

ATARI PC

Version Dble Lecteur
512 k Ram + Carte EGA
Souris, Monit. Mono HR
Logiciels GEM + MS DOS + 2 Jeux

5490 F HT
Idem avec 1 lecteur +
Disque dur 30 Méga
8490 F HT

PROMO DISQUETTES
Simple Face Double Densité

9 Frs*

* Prix unitaire par 100
99 Frs les 10

ATARI
520STF
Monit Coul
640*200
4990 Frs

Payez en 4 fois: 1247,50F

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



TRACK BALL ST
290 Frs

CADEAU!

*Pour tout achat d'un ST+Monit.

3 Jeux
10 Disquettes 3'5
1 Disquette 20 Logiciels
Valeur Cadeau: 810 Frs

* Dans la limite des stocks disponibles

DISQUE DUR SH205
LECT DBLE FACE 1 M° CUMANA
LECT SPLE FACE 500 K ATARI
IMPRIM STAR NL 10 COMPLETE
IMPRIMANTE SMM 804 ATARI
LECTEUR 5.25 CUMANA
HOUSSE ST (520/1040 STF)
HOUSSE MONITEUR HUMAN BAG
SAC TRANSPORT HUMAN BAG
TAPIS SOURIS
JOYSTICK SPEED KING
JOYSTICK BOSS
RALLONGE JOYSTICK
DOUBLEUR MONITEUR
CABLE MINTEL
CABLE IMPRIMANTE

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

AMIGA
500
4700 FRS

Payez en 4 fois: 1175 Frs

CADEAU!

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

PROMO DISQUETTES
Double Face Double Densité

SONY

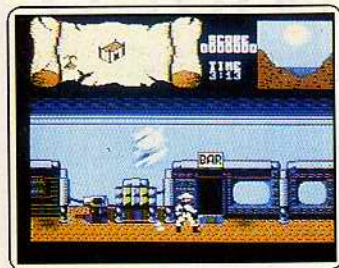
11 Frs*

* Prix unitaire par 100

ATARI
1040STF
Monit Coul
LE REDACTEUR
6990 Frs

Payez en 12 mois: 650,18F

COUP D'OEIL



Brave Starr

Curieux mélange d'aventure et d'action qui se résume finalement par une incessante partie de tir à répétition. L'action se passe au Far West et vous incarnez un cow-boy qui tire sur tout ce qui bouge. L'animation, vive et rapide, ne propose que de courtes phases de repos à l'intérieur des bâtiments. Les bruitages sont quant à eux plus bruyants que réalistes... (K7 GO! pour C 64). O.H.

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



Bard's Tale

L'adaptation de ce célèbre jeu de rôle sur Apple II GS est sans doute la meilleure. En effet, les animations et les décors sont un peu plus fouillés que dans les versions ST ou Amiga. Le scénario reste le même et vous devez, grâce à votre équipe d'aventuriers, parcourir Sharae Brae afin d'éliminer le sorcier Mangar (Disquette Electronic Arts pour Apple II GS). F.H.

Type _____ jeu de rôle
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★ ★★
Animation _____ ★★ ★★
Bruitage _____ ★★ ★★
Prix _____ C

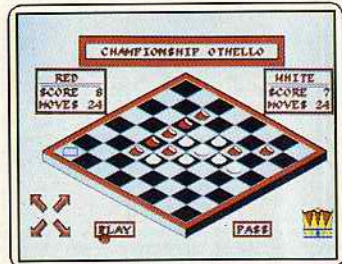


Jackal

A la suite d'une attaque surprise, l'ennemi a fait prisonnier un grand nombre d'hommes. Pour les délivrer, il faudra atteindre la prison et faire sauter la porte. Un hélicoptère survient alors... Une énième version de Commando qui ne brille pas par son originalité. Graphismes et animation (K7 Konami pour Spectrum.) J.H.

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

Othello
Rien de très sorcier dans la réalisation de cet Othello sur Amiga. Un damier représenté ici en 3D, des pions que l'on manie en pointant des flèches de direction et le tour est joué... Un seul niveau de difficulté, aucun bruitage et un très simple contexte



graphique, c'est tout! Un petit jeu à petit prix? A vous de décider! (Disquette Robtek pour Amiga.) O.H.

Type _____ réflexion, Othello
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

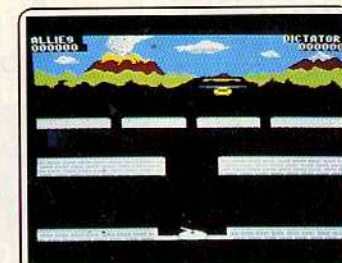
Blockbusters
Un jeu de réflexion dont le but est de constituer une ligne continue de cases traversant le plateau composé d'hexagones dont certains contiennent une lettre. Pour gagner un hexagone, il suffit de répondre à une question en temps limité. Les domaines abor-



dés sont variés mais demandent une grande culture anglaise... (K7 Domark pour Spectrum.) J.H.

Type _____ réflexion
Intérêt _____ 9
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

Beach Head II
Comment ne pas signaler la réédition sur CPC de ce titre légendaire. Beach Head conserve sa jeunesse côté stratégie: différentes épreuves de tir assez originales et variées. Malheureusement, on reste loin de l'animation, des graphismes et surtout des



bruitages qui firent le succès de la version C 64 testée dans Tilt n° 27... Dommage! (K7 Mastertronic pour CPC.) O.H.

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



Ace 2

Ce simulateur de vol de combat simplifié vous propose un duel contre l'ordinateur ou un partenaire humain. Deux missions vous sont offertes. Stratégie assez complexe, animation fluide et rapide, graphismes trop simples et bruitages médiocres. Deux atouts cependant: possibilité de jouer à deux et notice en français. (K7 Cascade pour Spectrum.) J.H.

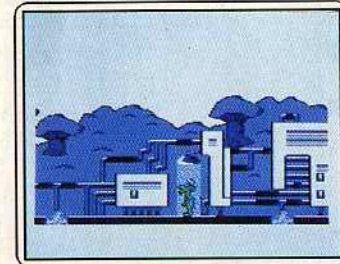
Type _____ simulateur de vol simplifié
Intérêt _____ 11
Graphisme _____ ★★ ★★
Animation _____ ★★ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Armchair Quarterback

La dimension stratégique dont se prévaut ce logiciel de football américain ne saurait excuser la pauvreté des graphismes et de l'animation. Le terrain, dépourvu de joueurs, est représenté par une zone verte parcourue par un point (le ballon) suivi d'une traînée blanche, les messages sont illisibles... Difficile de faire pire! (Disquette PLC pour PC.) J.P.D.

Type _____ football américain
Intérêt _____ 4
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ n.c.



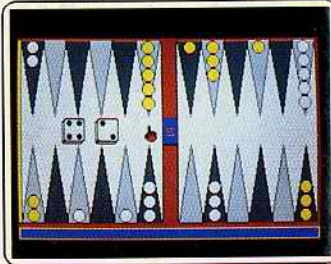
Little Green Man

Scrolling classique sur un décor bien peu coloré (bleu et noir), ce petit homme vert saute par dessus les obstacles et collecte de l'énergie pour fuir cet univers infernal... infernal surtout pour le joueur! Un jeu monotone et sans personnalité dont seule la musique d'introduction mérite le « coup d'oeil »! (K7 Bug-Byte pour Commodore 64.) O.H.

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

Championship Backgammon

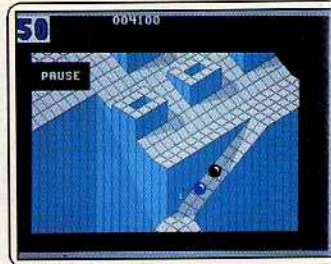
D'une réalisation graphique et sonore très simple, ce backgammon n'est pas spécialement maniable. La validation des mouvements est imprécise et il n'est pas facile de contrôler au premier coup d'oeil les déplacements très rapides de l'ordinateur. Der-



nier défaut enfin, l'unique niveau de difficulté disponible. (Disquette Robtek pour Amiga.) O.H.

Type _____ réflexion/backgammon
Intérêt _____ 8
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

Marble Madness
La petite boule que tous les possesseurs d'Apple II connaissent, revient sur le GS après un sérieux lifting. Cette version GS, même si elle n'est pas aussi admirable que sur l'Amiga, est cependant supérieure à la version ST (voir Tubes, Tilt n° 51) par ses



couleurs harmonieuses et sa gestion correcte de la boule. (Disquette Electronic Arts pour Apple II GS.) F.H.

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

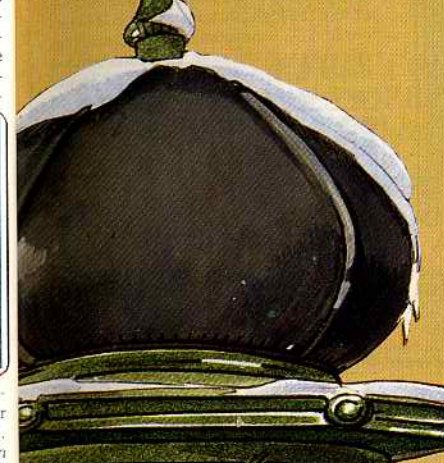
Rolling Thunder
La version CPC de ce programme (testé sur Spectrum dans Tilt 52) souffre d'une animation graphique très saccadée. La scrolling s'effectue par saut d'images et empêche de bien visualiser l'action. Un défaut d'autant plus remarqué qu'il ne se passe pas



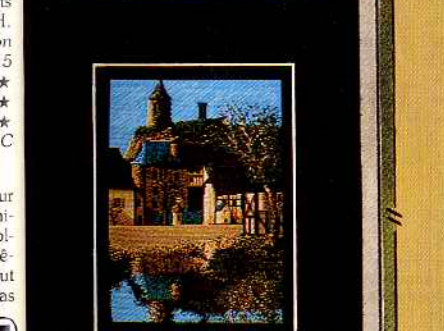
une seconde sans que surgisse un ennemi! Le jeu reste par ailleurs convaincant et varié. (K7 Ablex pour Amstrad CPC.) O.H.

Type _____ action/échelle
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★ ★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

DIFFUSION
se tient à votre disposition pour
us renseignements et commandes
Téléphone : 16 (1) 43 39 23 21



NEWS
EN EXCLUSIVITÉ :
NOUVEAUX ECRANS IRONLORD



• AVIS AUX PASSIONNÉS DE LA PROGRAMMATION, AUX MUSICIENS et GRAPHISTES
Vous connaissez le langage C, le Turbo Pascal ou l'Assembleur? Vous pouvez égaler ou surpasser les graphistes de Zombi, Ironlord ou Defender of the Crown...? Alors, appelez vite Ubi-Soft. Vous êtes ceux que nous recherchons.

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC dès la sortie des produits.



1, Voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL

COUP D'OEIL



Turbo ST

Graphismes et animation médiocres pour cette course de formule 1. Ce programme est présenté comme une simulation, remerçons donc les auteurs de la notice de cette information car, vu la pauvreté de ce logiciel, nous ne nous en serions jamais aperçus tout seuls. La plus mauvaise course automobile sur ST. (Disquette Prism Leisure pour Atari ST.)

Type	course automobile	A.H.L.
Intérêt	7	
Graphisme	★★★	
Animation	★★★	
Bruitage	★★	
Prix	C	



Western Games

Ce programme multi-épreuves vous fera découvrir les sports préférés des cow-boys. Vous devez faire une partie de bras de fer, tirer sur des verres, danser, cracher une chique, traire une vache et manger rapidement un ragoût. Ces drôles d'épreuves sont loin d'être faciles mais bénéficient de superbes graphismes. (Disquettes Magic Bytes pour Atari ST.)

Type	multi-épreuves	A.H.L.
Intérêt	13	
Graphisme	★★★★★	
Animation	★★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	C	



Matchday II

Cette simulation de football, très complète, n'offre pas moins de dix-sept écrans d'options et vous permet d'affronter l'ordinateur ou de jouer à deux, l'un contre l'autre ou en équipe. Son seul défaut est la lenteur de l'action, mais cela est compensé par la richesse et la variété du jeu. Un programme pour les puristes de ce sport. (K7 Ocean pour C 64.)

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

Test Drive
Test Drive sur PC perd, avec le son, un atout essentiel. Au clavier ou au joystick, le programme reste intéressant. Saluons l'effort d'adaptation : Test Drive exploite au mieux les possibilités de votre carte graphique : CGA, EGA ou Hercules. Une simulation de conduite très réaliste qui mérite l'attention. (Disquette Electronic Arts/Accolade pour PC)

Type	simulation automobile	D.S.
Intérêt	16	
Graphisme	★★★★★	
Animation	★★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	C	



l'attention. (Disquette Electronic Arts/Accolade pour PC)

Type	simulation automobile	D.S.
Intérêt	16	
Graphisme	★★★★★	
Animation	★★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	C	

L'Affaire Sydney
Bâtie sur un mode de fonctionnement identique à celui de l'Affaire Vera Cruz (cf. rubrique SOS de ce même numéro), l'Affaire Sydney vous offre un cadavre, quelques indices et la coopération de tous les services de gendarmerie. Si cette version PC



profite d'un graphisme précis, l'originalité reste l'atout majeur de ce soft. (Disquette Infogrames pour PC)

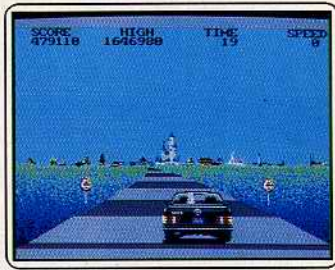
Type	aventure policière	O.H.
Intérêt	14	
Graphisme	★★★★	
Animation	—	
Bruitage	—	
Prix	C	

Gauntlet 2
Voici la suite du grand hit d'arcade dans lequel vous explorez les donjons en affrontant des hordes de créatures agressives. Le jeu est toujours séduisant mais on peut reprocher à cette version de trop ressembler à la précédente et de ne pas offrir



grand-chose de nouveau. A réserver aux inconditionnels. (Disquette US Gold pour C 64.)

Type	arcade	A.H.L.
Intérêt	13	
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★★	
Bruitage	—	
Prix	B	



Crazy Cars

Une course automobile dans laquelle vous roulez à toute allure au volant d'une Mercedes. La conduite est très simplifiée, dans un esprit plus proche de l'arcade que d'une simulation. Le graphisme et l'animation sont de qualité mais cette version est beaucoup plus difficile que les précédentes (voir les versions Amiga et Amstrad CPC dans Tilt n° 50). (Disquette Titus pour Atari ST.)

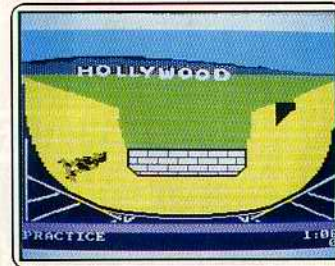
Type	course automobile	A.H.L.
Intérêt	14	
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	B	



ST Karaté

Ce programme qui fut le premier karaté sur ST ressort aujourd'hui. Les graphismes sont réussis mais l'animation n'est guère impressionnante. Ce n'est pas un programme inintéressant, mais il faut bien reconnaître qu'il a quelque peu vieilli et qu'il supporte mal la comparaison avec ses concurrents plus récents. (Disquette Prism Leisure pour Atari ST.)

Type	karaté	A.H.L.
Intérêt	11	
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★	
Bruitage	★★★	
Prix	C	



California Games

Vous êtes invité à participer à six sports californiens : skateboard, surf, roller-skate, vélocross, frisbee et rattrapage de sac ! Les épreuves sont variées et l'animation d'excellente qualité mais malheureusement, en contrepartie, les graphismes sont bâclés, les couleurs ternes et les bruitages inexistant. Un jeu amusant cependant. (K7 Epyx pour Spectrum)

Type	sports	J.H.
Intérêt	13	
Graphisme	★★★	
Animation	★★★★★	
Bruitage	★	
Prix	B	

F1 Spirit
Cette simulation de conduite automobile propose des graphismes de bon niveau pour M.S.X., une animation et un scrolling vertical tout en douceur. La bande sonore est, elle aussi, irréprochable. Mais le jeu s'avère rapidement lassant et l'on regrette de



ne voir que d'en haut la piste et les véhicules qui souffrent d'un manque d'effets 3 D. (Cartouche Konami pour M.S.X.)

Type	simulateur de conduite	M.B.
Intérêt	10	
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★★	
Prix	C	

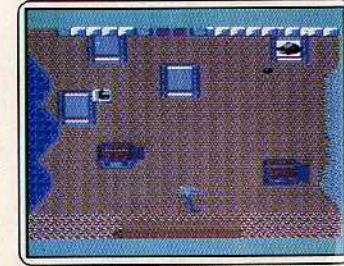
Bivouac
Cette excellente simulation vous offre de longues courses de montagne. Aucun aspect de ce sport difficile n'a été oublié et on s'y croirait vraiment, la fatigue en moins ! Le version Commodore a su conserver les qualités des précédentes et



bénéficie d'une bonne réalisation. Une belle réussite. (Disquette Infogrames pour C 64.)

Type	sport	A.H.L.
Intérêt	16	
Graphisme	★★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	—	
Prix	C	

Jackal
Konami nous offre ici une piètre adaptation de son jeu d'arcade. A bord d'une jeep vous pénétrez derrière les lignes ennemies à la recherche de prisonniers de guerre. Vous devez les récupérer avant de les déposer à certains endroits où un hélicoptère les pren-



dra. La réalisation est bâclée et l'action peu existante. (Disquette Konami pour Commodore 64.)

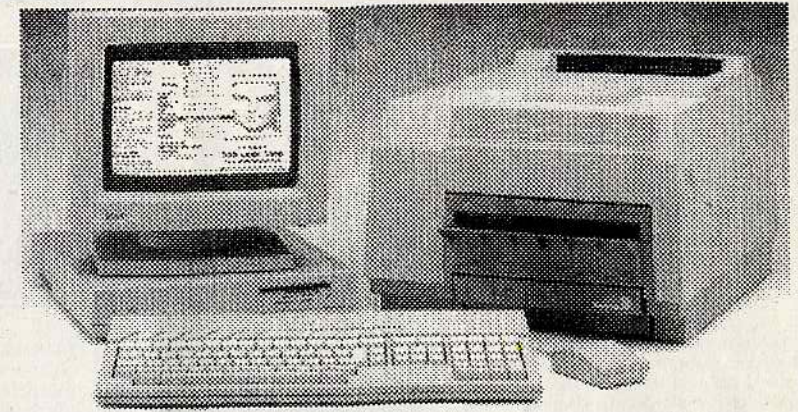
Type	arcade	A.H.L.
Intérêt	10	
Graphisme	★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	B	

ESPACE MICRO

PARIS NORD :
32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS
TEL : 42852520 - M° : CADET

PARIS EST :
243 BVD. VOLTAIRE 75012 PARIS
TEL : 40242996 - M° & RER : NATION

**DEUX ANS D'EXPERIENCE SUR ATARI
SPECIALISTE PAO & BUREAUTIQUE
DEMO LIBRES ET SUR RENDEZ VOUS
SERVICE LASER & SCANNER
MISE EN MAIN & FORMATION**



LA PROMO

**MEGA PAO
21900 F ht.**

Mega 2 + laser +
Timework + un an
de maintenance sur site
+ formation

Avec Mega 4 :
24900 ht

LES COMPATIBLES ATARI

PC 2 : 5490 F HT - PC2 HD : 8490 F HT

COMPATIBLES XT 8088 à 4.77 & 8 Mhz - 512 k ram extensible
EGA, CGA & HERCULE EN STANDART - RAM VIDEO : 256 K
DOUBLE LECTEUR 5 1/4 DF/DD où D.DUR 30 MEGA
Moniteur Monochrome PCM124 (720 * 348)
Livrés avec : GEM WRITE & PAINT, MS DOS 3.2 & GW BASIC

RESERVEZ LES DES MAINTENANT

SUPER

**TUNER PAL
SECAM
1390 F**

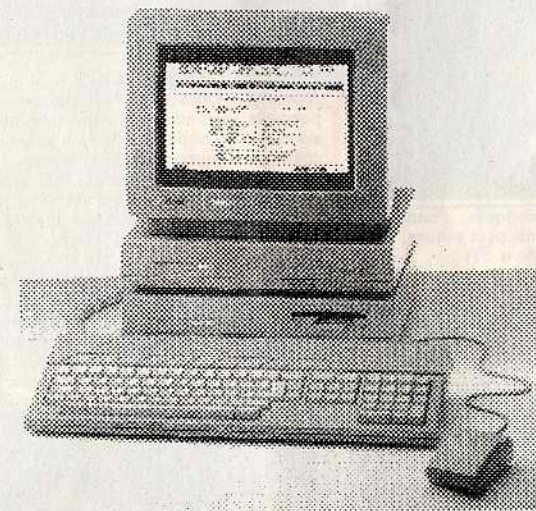
Transforme votre moniteur en téléviseur couleur multistandard compatible canal +

GAMME MEGA

MEGA 2 - MEGA 4
DISQUE DUR
LASER SLM 804
EPSON LQ500 (24 aig.)
STAR LC 10
NEC P6 - P7
DIGITALISEUR
T.TRAÇANTES
SCANNERS

**DEMOS PERMANENTES
PRIX ? APPELEZ NOUS**

**CONFIGURATIONS
SPECIFIQUES
TEL : 42852520**



**PAO ? GESTION ? DESSIN ?
BUREAUTIQUE ?
MEDECIN ? ARCHITECTE ?**

LES REPONSES ATARI

FLEET STREET - PUBLISHING PARTNER - EVOLUTION - SYGNUM - SOLUTION - MEMCOMPTA - COMPTA JAGUAR - MEMPAYE - SUPERBASE - INDUCTION - MEDI ST - MEDI COMPTA - VIP - MASTERPLAN - CALCOMAT II - DEGAS - ZZ ROUGH - ZZ 2D - ZZ VOLUME - EASY DRAW...

**ILS SONT PRESENTS ET EN DEMOS
CHEZ ESPACE MICRO**

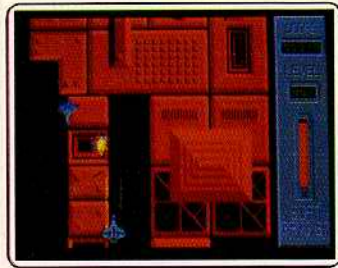
ATARI ? DES ORDINATEURS GRAND PUBLIC HAUT DE GAMME

520 STF : 2990 F - 520 STFC : 5490 F - 1040 STFM : 5990 F - 1040 STFC : 7490 F - STAR LC10 : 2690 F
CITIZEN 120 D : 1990 F - EPSON LX 800 : 2990 F - ST REPLAY : 800 F - REALTIZER : 1750 F
FSII : 490 F - GAUNTLET : 199 F - CHESS 2000 : 349 F - ASTERIX : 245 F - BLUEBERRY : 245 F
UMS : 250 F - WESTERN GAMES : 250 F - BLACK LAMP : 249 F - MASQUE : 250 F - MISSION : 220 F
BARD TALES : 390 F - RIPOUX : 199 F - D.OF CROWN : 295 F - RAMPAGE : 220 F - BACKER ST : 220 F
S.QUEST II : 390 F - PRESIDENT ELECT : 230 F - C.GARRET : 250 F - BLOOD : 249 F - TWIST : 450 F
DEJA VU : 390 F - DUNJOI : 390 F - CALCOMAT 2 : 890 F - FLEET STREET : 990 F
SUPERBASE : 990 F - EASY DRAW : 850 F - FIRST WORD + : 990 F **NEWS PERMANENTES.....**

CADEAU: LE REDACTEUR (Tit. de Texte) pour tout achat d'un 1040 où d'un Mega

**PAGE REALISEE SUR MEGA LASER 4 AVEC FLEET STREET - IMAGES: SCANNER CANON
CONDITIONS SPECIALES ETUDIANTS - ECOLES - UNIVERSITES - COLLECTIVITES - ADMINISTRATIONS
FINANCEMENTS : CREDIT PERSONNALISES - CREDIT CREG - LEASING - CARTE BLEUE
RENSEIGNEMENTS : TEL : 42852520**

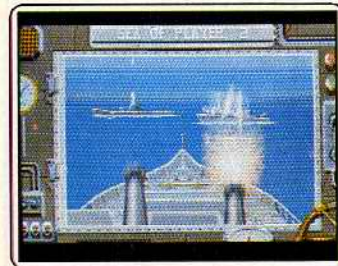
COUP D'OEIL



Vader

Les combattants de ce classique « Space Invaders » sont disciplinés : une attaque à gauche, deux à droite, on détruit rapidement les premiers aliens. Graphisme joli, bruitage classique mais convaincant, le « bug » qui bloque la partie au troisième tableau de jeu nous a empêché de vous décrire la suite ! En attendant des jours meilleurs... (K7 Anco pour Amiga) O.H.

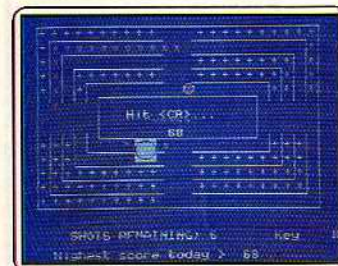
Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B



Battleships

On peut s'interroger sur l'intérêt de transposer cette bonne vieille bataille navale sur micro. Un programme honnêtement réalisé mais guère excitant. C'était quand même plus drôle d'y jouer en cachette pendant les cours, vous ne trouvez pas ? Même les nostalgiques n'y trouveront pas leur compte. (Disquette Elite pour Amiga) A.H.L.

Type	réflexion
Intérêt	8
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	C



Games Compendium

Dix « minis » jeux, du casse-briques à Othello, dix « mini-flops » dont l'existence n'est même pas justifiée par le faible prix d'achat de la disquette. Graphismes précaires, animations saccadées, un « remake » des tout premiers jeux sous Basic disponibles il y a... bien longtemps ! Pour les collectionneurs. (Disquette PC Leisure pour PC et compatibles) O.H.

Type	compilation action/réflexion
Intérêt	3
Graphisme	★
Animation	★
Bruitage	★
Prix	A

The Maze of Galious
Certes, la complexité est ici présente. Le joueur doit découvrir de nombreux éléments, trouver des passages secrets et diverses choses. Mais la réalisation n'est pas à la hauteur. Face à Nightmare, ce programme fait pâle figure avec des graphis-



mes trop simples, des couleurs peu nettes et une animation parfois parfaite. (Cartouche Konami pour M.S.X.) M.B.

Type	action
Intérêt	8
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	C

Skyfighter
Votre vaisseau survole des installations ennemies et vous devez mitrailler les vaisseaux et bombarder les réserves de carburant. Le graphisme est correct et le scrolling lent mais régulier. Une bonne musique digitalisée présente le jeu mais les bruitages



d'action sont quelconques. Pourtant la variété des attaques peut séduire. (Disquette Anco pour Atari ST) J.H.

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

Captain America
Vous devez désamorcer un missile caché au sein d'un complexe souterrain d'autant mieux défendu que l'on s'enfonce dans les entrailles de la Terre. Le graphisme en pseudo 3 D est agréable et l'animation des personnages rapide et fluide. En revanche,



les bruitages ont été sacrifiés. Un logiciel correct mais sans originalité. (K7 Go pour Spectrum) J.H.

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



Mach 3

Votre fiancée a été enlevée par un dépravé. Votre seul but est de l'arracher des griffes du « mutant de l'espace ». Vous affrontez les hordes du kidnappeur avec un vaisseau ultra-moderne. Cette version dispose d'un graphisme fin mais d'une grande pauvreté en couleurs. Les bruitages sont à la limite du ridicule (machine oblige). (Disquette Loriciels pour TO 9+, TO 8, MO 6) E.C.

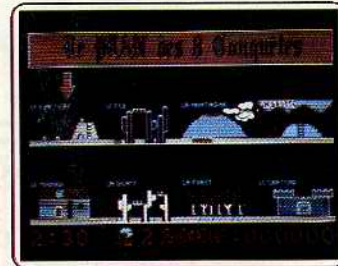
Type	action
Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	B



Pegasus

Aux commandes d'un hydroglisseur de patrouille, vous effectuerez différentes missions : recherche de terroristes, surveillance côtière ou d'un convoi de ravitaillement. La simulation est assez réaliste et bénéficie de graphismes corrects, mais l'animation est saccadée et surtout les bruitages, mal choisis, lassent rapidement. (K7 Electronic Arts pour Spectrum) J.H.

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



Les huit conquêtes d'Armorik le Viking

Ce Viking n'a pas fière allure... Silhouette assez grossière et démarche saccadée, pas de quoi envahir la Gaule ! Le graphisme des tableaux est ternes, les bruitages rares. Il ne reste alors qu'un classique scénario de « tir et barreau d'échelle » pour les plus passionnés du genre. (Disquette Infogrames pour PC et compatibles) O.H.

Type	action/échelle
Intérêt	7
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★
Prix	B

Fireblaster

Ce programme est un « shoot them up » des plus classiques dans lequel vous affrontez des hordes d'aliens agressifs. Les envahisseurs sont assez variés et chaque vague vous attaque d'une manière différente. Un petit jeu correctement réalisé qui se laisse



jouer pendant un moment mais dont on se lasse assez vite. (Disquette Prism Leisure pour Atari ST.) A.H.L.

Type	shoot them up
Intérêt	9
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

Addictaball
C'est un casse-briques dont l'originalité repose dans le fait qu'un mur de briques descend inexorablement vers vous. Vous devez parvenir à conduire votre batte jusqu'à la fin de chaque niveau. C'est un jeu très prenant qui est l'un des meilleurs



de sa catégorie mais on peut, hélas, lui reprocher un graphisme très décevant. (K7 Alligata pour C 64.) A.H.L.

Type	casse-briques
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

Gryzor
Une fois encore, vous devez vous infiltrer à travers les lignes ennemies en abattant sur votre passage les adversaires qui vous canardent. Le jeu se joue sur cinq tableaux différents, les uns en 3 D et les autres en scrolling vertical ou latéral. Si le scénario est



vraiment trop usé, la réalisation est, en revanche, sans reproche. (K7 Ocean pour Spectrum) J.H.

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

AVEC SEGA ET

SKYROCK

LA SUPERRADIO

QUE LA CHANCE SOIT AVEC VOUS !

AVEC SEGA ET SKYROCK... GAGNEZ UNE... CHEVROLET CORVETTE !

After Burner, Ghost House, Super Tennis, Action Fighter, Rocky, Out Run, Safari hunt... Des décors fabuleux, des pièges d'enfer, des courses, des trésors et des princesses... c'est facile, les jeux SEGA sont les plus difficiles !



Lorsque c'est SEGA qui offre les prix avec des lunettes tri-dimensionnelles et SKYROCK qui fait la promo au pistolet phaser interactif, ça n'a plus rien à voir avec de la simulation, c'est du tangible... Du Jeu... Du Grand Jeu !

Attention ! Ecoutez bien SKYTOP, d'abord parce que c'est La Super Emission de la Super Radio, mais aussi parce que chaque jour, c'est en écoutant SKYTOP que vous aurez les réponses aux questions posées sur MINITEL 3615 code SKY, rubrique SEGA. Pendant trois mois, 65 questions vont vous être posées. 65 questions... 65 chances de gagner, car chaque jour Petit Guillaume, l'animateur Star de Skyrock, tire au sort une et une seule bonne réponse reçue sur MINITEL, pendant l'émission SKYTOP en direct de 16h30 à 19h30.

SEGA est présent au
Salon International
SON & VIDEO
du 7 au 12 Avril 1988
à PARIS, Porte de Versailles

Alors tapez 3615 code SKY, rubrique SEGA.
Lisez la question, répondez et écoutez SKYTOP...

Et qu'est ce qu'on gagne... ?
Qu'est ce qu'on gagne, mais on gagne
tout de suite **une super console de
jeux vidéo SEGA...**

Mais plus fort encore, vous pouvez
obtenir toutes les questions à
l'avance. Dans tous les points
de vente SEGA, vous trou-
verez le guide journalier
des 65 questions
du jeu SEGA-
SKYROCK

(Attention,
ces bulletins sont
numérotés...). Deux
portes, deux issues : Ou
vous répondez tout de suite aux
65 questions et renvoyez immédiatement
le bulletin rempli à SEGA. Ou alors vous at-
tendez d'avoir eu toutes les bonnes réponses par
SKYTOP et vous les renvoyez vite avant la dernière heure
du jour de la dernière émission : Vendredi 24 juin 1988 à
minuit (cachet de la poste faisant foi).

Et là, qu'est ce qu'on gagne ... ?



**PLUS DE 350 PRIX,
PLUS DE 350 GAGNANTS,
PLUS DE 350 LOTS TIRES AU SORT**

Trois voyages (Sénégal, Grèce et Tunisie), des
consoles SEGA, des moniteurs couleurs, des Light
Phasers, des cartouches de jeux un Méga, et des cartes
256 k...

Que vous trouviez tout du premier coup, ou que vous
écoutiez toutes les émissions de SKYTOP pour avoir à
coup sûr les bonnes réponses, de toutes façons si vous
avez 65 réponses exactes sur votre bulletin, vous avez
tout bon et vous pouvez gagner en plus de l'un des 350
prix Une CHEVROLET CORVETTE. Mais attention, là, il
n'y a qu'un seul numéro gagnant pour ce gros lot, c'est le
numéro qui a déjà été tiré au sort, et que seul connaît
l'Huissier de justice du grand jeu SEGA SKYROCK.

Votre Mission si vous l'acceptez :
Répondre aux 65 questions, renvoyer votre bulletin avant
le 24 juin 1988 à minuit... et tomber sur le bon numéro !

**UN GAGNANT PAR JOUR,
350 PRIX TIRES AU SORT...
ET UNE CHEVROLET
CORVETTE !**



**GRAND
CONCOURS
SEGA
SKYROCK**

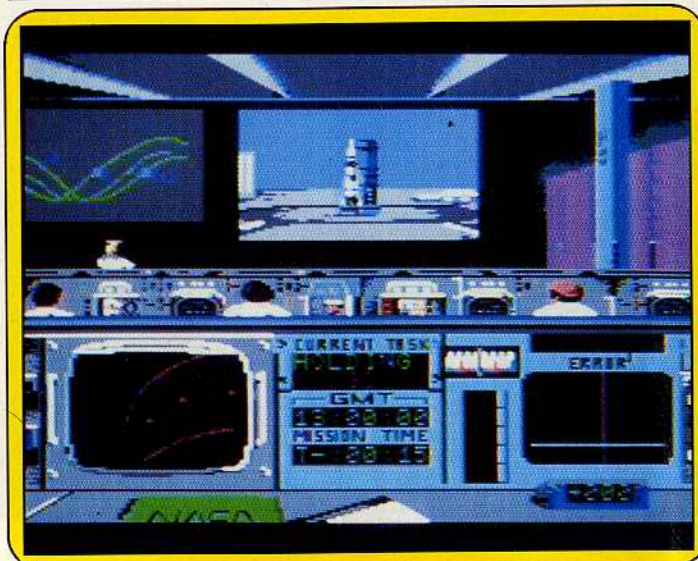
... QUE
LA CHANCE
SOIT AVEC VOUS !

CONSOLES DE JEUX VIDEO

SEGA

SACRES LOISIRS

Les bulletins sont disponibles dans les points de vente de : AUCHAN, BOULANGER, CASINO, B.H.V, CARREFOUR, CONFORAMA, CONTINENT, CONNEXION, CORA, EURÔCHE, FNAC, HYPER-RALLYE, LA RECRE, MAJUSCULE, MAMMOUTH, NASA, PLEIN CIEL, PRINTEMPS, SERAP, SURP... ainsi que chez les revendeurs de micro-informatique distribuant SEGA.



Décollage supervisé du centre de calcul de Cap Canaveral.



Impressionnant souci du détail.



... pour toutes les phases du vol.

COMMODORE 64 Apollo 18

Ce logiciel vous propose de revivre, en direct, la grande épopée de la conquête de l'espace... Animation, graphismes et bruitages fabuleux, pour cet époustouflant morceau d'histoire !

L'aéronautique US a connu de meilleurs ciex que ceux qu'elle connaît actuellement : explosion de la navette Challenger, découvertes de vices de conception du lanceur, immobilisation du programme de station orbitale. Quand en 1961 John F. Kennedy, pour répondre aux avancées spatiales soviétiques (Youri Gagarine), lança le coup d'envoi du plus grand défi technologique de tous les temps, la planète tout entière se mit à vibrer au rythme des lancements de fusées des deux grandes puissances. Pour les Américains l'enjeu était simple : faire qu'un homme marche sur la Lune avant 1970 et le ramener sain et sauf sur terre. C'est donc ce petit pas pour l'homme mais ce bond pour l'humanité que vous propose

de revivre ce logiciel. Toutes les phases d'un vol lunaire sont reproduites avec un impressionnant souci du détail : du décollage supervisé du centre de calcul de Cap Canaveral aux vibrations et à la chaleur provoquées par le frottement de l'air sur la capsule lors du retour sur terre. Entre-temps vous devez parvenir à utiliser au mieux vos fusées en fonction de votre trajectoire afin de parvenir à alunir. Vous pourrez alors vous livrer à des randonnées comme votre illustre prédécesseur Neil Armstrong, le 21 juillet 1969. Le programme, il faut l'avouer, se révèle complexe à l'utilisation. En effet, un grand nombre d'opérations sont indispensables. De plus certaines opérations doivent être effectuées avec un « timing »

rigide, qui ne fait pas place à la moindre chute de concentration. Ainsi dans le cas du décollage de Cap Canaveral, vous devez préalablement activer un écran télémétrique, ceci afin de mettre au vert tous les indicateurs de contrôle de la fusée. Les voyants indiquant le remplissage des réservoirs de propergols, l'activation des centrales de calcul, l'activation des turbines, et autres, doivent être au vert avant que le lanceur n'ait le droit de décoller. Une fois la mise à feu effectuée commencent de longues minutes d'angoisse où vous devez contrôler minutieusement la trajectoire de l'engin afin qu'il parvienne à sa fenêtre d'apogée (le point précis de satellisation qui lui permet de prendre de la vitesse afin de se diriger vers la Lune). Lors de l'ascension vous pouvez suivre la fusée de l'écran mural de la base spatiale. A l'aide du joystick vous contrôlez le timing d'ouverture des bras qui retiennent le lanceur sur sa rampe, il en va de même pour les tuyaux d'alimentation en propergols. La séparation du premier et du deuxième étages dépend essentiellement de votre promptitude à réagir (contrôle des gyroscopes et

pour le grand voyage. Lors du trajet vers la Lune, prenez garde à votre trajectoire et à la consommation de vos fusées (ce qui réclame une attention de tous les instants). Une fois parvenu au voisinage de votre satellite naturel vous entamez la descente en utilisant le joystick afin de contrôler les flux des moteurs (vous disposez de trois sites). Votre score tient compte de la vitesse de descente, du nombre d'unités de carburant consommé et du temps pris pour l'opération. A noter que si vous ne parvenez pas à pénétrer dans une des trois fenêtres de descentes possibles, vous passez sur la face obscure de l'astre de nuit, il ne vous reste alors plus suffisamment de carburant pour tenter un alunissage. En cas de réussite, vous entamez le but de votre mission à proprement parler : l'exploration lunaire à pied. Vous devez alors trouver une borne émettrice (Surveyor III), déposée là par une sonde automatique. Votre score tient alors compte du nombre de chutes (l'apesanteur rend difficile la progression), du temps pour réaliser la tâche. Si vous parvenez à passer ce cap, le reste de la mis-



Objectif Lune ! Et, bientôt une phase d'exploration.

de la chronologie). Il est à noter que chacune des phases est ponctuée par les commentaires digitalisés du directeur de tir. Une fois en orbite vous procédez successivement au désarrimage et à l'arrimage des deux principaux composants du troisième étage (module de commande et module lunaire), ceci afin de constituer le véhicule de manière définitive

sion vous paraîtra être de la routine, puisqu'une fois la Lune quittée, vous devez, aux abords de la Terre, procéder à des exercices de capture de satellite (cela en vue d'éventuelles réparations). Dernière et ultime phase : la rentrée dans l'atmosphère. Il faut alors tenter de conserver une trajectoire idéale afin de diminuer les conséquences du frottement atmosphé-

rique sur la coque (à plus de 5 000 °F, vous êtes transformé en méchoui cosmique). Comme on peut le constater ce logiciel, d'une grande ambition, vous fait revivre les moments les plus épiques de la conquête de l'espace. Il y parvient parfaitement en respectant les données scientifiques des vols Appolo. La présentation des différents événements pourrait être fastidieuse, il n'en est cependant rien, car chacune des phases de la mission est accompagnée d'excellents gra-

phismes et d'animations à proprement parler prodigieuses (on se croirait à la télé en train de suivre un lancement). Les bruitages, en particulier lors du décollage, sont prodigieux (grondements des tuyères). Un logiciel d'une exceptionnelle richesse. (Disquette Accolade pour C 64.) Eric Cabéria

Type _____ simulateur de vol spatial
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

COMMODORE 64 The Train

Rétro et original. A la fois jeu d'action et simulateur de conduite de locomotive à vapeur, un soft hors du commun !

Eux-mêmes issus du progrès technologique, les jeux informatiques sont d'ordinaire plus enclins à faire voler des vaisseaux hypersophistiqués qu'à ressusciter

ferroviaire qui s'apprête à emmener en Allemagne des œuvres d'art françaises. L'attaque de la gare constitue donc la première phase du jeu. Armé d'une mitrail-



Première mission : « prendre » le train, arme au poing.

d'antiques figures de l'histoire des transports. Rétro mais original, ce nouveau programme Accolade est à la fois un simulateur de conduite de locomotive à vapeur et un difficile jeu d'action dont le scénario bien ficelé nous ramène à la fin de la Seconde Guerre mondiale, dans l'Est de la France. Aidé par un réseau de résistants, vous devez détourner un convoi

leuse, vous arrosez copieusement les tueurs embusqués derrière les fenêtres allumées des bâtiments, tandis qu'un complice s'emploie à manœuvrer les aiguillages. Selon le niveau choisi parmi les trois proposés, les tirs ennemis se font plus ou moins précis et meurtriers. L'issue de l'attaque conditionne l'accès à l'étape suivante, la conduite du convoi.



Attention au passage des ponts, l'ennemi veille.



La cabine de pilotage.



Carte des parcours possibles.

La cabine de la locomotive est représentée de façon très réaliste. A l'aide d'un curseur déplacé au joystick, on actionne la manette de puissance et desserre les freins. Le convoi s'ébranle alors dans un bruit de pistons et le paysage commence à défiler dans le cadre d'une étroite fenêtre. Un manomètre indique la pression, et il faut, le cas échéant, relâcher de la vapeur. Il est souvent nécessaire de jeter quelques pelletées de charbon dans la chaudière afin de faire remonter la température de l'eau, contrôlable à l'aide d'un cadran gradué. Un levier permet de « renverser la vapeur », d'autres instruments de bord indiquent la vitesse du train et la quantité d'eau restant. Une signalisation lumineuse donne la position des aiguillages approchés. Le réalisme

de l'animation n'a d'égal que celui du bruitage : on voit vraiment la porte de la chaudière s'ouvrir sur des flammes vacillantes, la pelle amener le combustible dans la fournaise. La cabine tressaute pour traduire les secousses du train. Mais le pilotage de la machine n'est qu'une des facettes du jeu. Des messages divers, signalant une attaque aérienne ou l'approche d'un pont gardé par l'ennemi, ne tardent jamais à contrarier le plaisir de la conduite. Lorsque le train roule, on peut monter sur le toit pour actionner les deux mitrailleuses placées en tête et en queue du convoi. Il faut, en revanche, s'arrêter à chaque pont pour tenter de couler les bateaux ennemis qui tirent sur le train. Les gares, où l'on doit se ravitailler en charbon et en eau, sont également conquises par la force, après quoi il est possible d'utiliser le télégraphe pour entrer en contact avec l'organisation clandestine. Une carte du réseau ferroviaire, affichable pendant la marche du train, permet de s'orienter et de choisir son itinéraire. Pour que les résistants placés à chaque aiguillage fassent dévier le train vers la gauche, vers la droite ou le laissent aller tout droit, il suffit d'actionner le sifflet une, deux ou trois fois. Un logiciel complet, inclassable et fort bien réalisé, qui exige une vigilance de tous les instants. (Disquette Accolade pour C 64. Notice en anglais.)

Jean-Philippe Delalandre

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



Le stencil : les couleurs repérées de noir sont effacées à droite.

AMIGA Deluxe Paint II

Création et emploi des broches, jeu des couleurs, cycles d'animation et travail de la perspective, quatre des principaux atouts de ce fabuleux logiciel de DAO.

Deluxe Paint II est l'un des plus puissants logiciels de DAO disponibles à ce jour. Bien que déjà testé dans le numéro 46 de Tilt (dossier création graphique), nous avons jugé indispensable d'étudier plus à fond les réelles capacités de ce programme, non pas sous la forme d'une simple énumération de ses fonctions mais en détachant plutôt les quatre principaux atouts de cet outil : la création et l'emploi des broches, le jeu des couleurs, les cycles d'animation et le travail de la perspective. Une étude qui met en évidence la puissance impressionnante de ce logiciel de création graphique et sa très grande maniabilité...

Tour d'horizon sur la prise en main du soft... Deluxe Paint II propose dès son lancement quatre modes de résolution, de 320 x 200 à 640 x 400 pixels pour respectivement 32 à 16 couleurs disponibles (parmi les 4 096 teintes offertes par l'Amiga...). Les modes « Interlace » et « Hi Resolution » risquent cependant d'occasionner, sur certains moniteurs, un tremblement de l'image. La solution : sélectionner les couleurs « passantes » ou utiliser un moniteur à forte rémanence ! Le choix de votre configuration écran

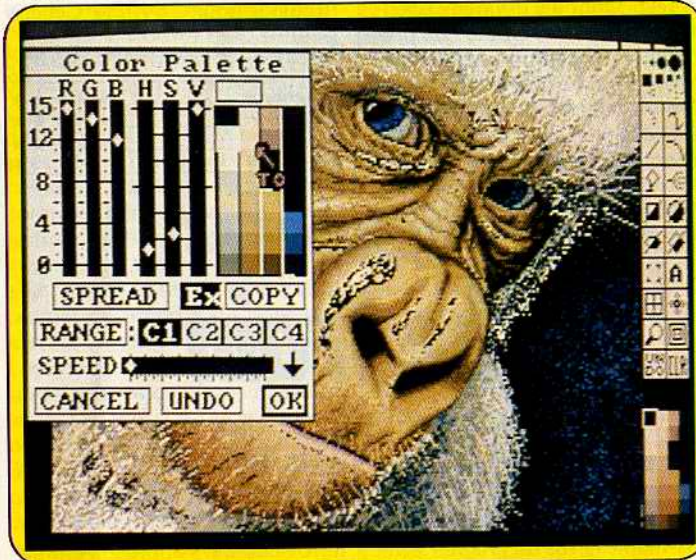
débouche sur un classique tableau de création graphique : fenêtre centrale bordée, à gauche, par un menu icône (tracé, cube, cercle, etc.), et en haut par des menus déroulants. La prise en main du logiciel est facilitée par deux facteurs essentiels : un choix complet de dessins ou broches sauvegardées sur les deux disquettes du « package » et une notice qui, bien que rédigée en anglais, propose un important chapitre d'exercices détaillés.

L'un des meilleurs modes de création de Deluxe Paint II passe par la mise en place et l'utilisation des fameuses « broches ». Une broche représente tout simplement un dessin qui remplace pour un temps la pointe de votre crayon. Qu'il s'agisse de l'une des figures sauvegardées sur la disquette ou de n'importe quelle partie d'un dessin découpé par les « ciseaux », ce pinceau est à la base de toute création. Il est par exemple possible de tracer d'un trait une succession de cette broche (superbe effet de tube...), de répéter une série d'immeubles, de personnages, etc., ou encore de vaporiser la figure choisie à l'aide de l'icône correspondant. Deluxe Paint II accorde à cette option « broche »

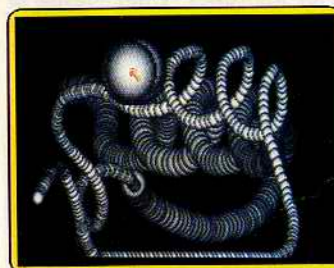
un menu complet d'options : sauvegarde mais aussi modification de la taille, renversement horizontal ou vertical, déformation dans toutes les directions... La simple utilisation d'une broche suffit alors à créer des fonds d'écran superbes, des effets de reliefs fantasti-

position des faces cachées et donc dessiner ici les côtés de vos immeubles.

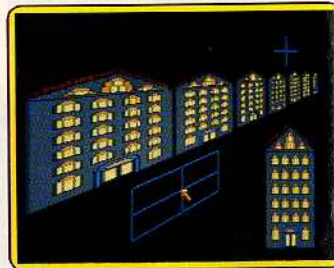
Troisième point essentiel de la création, le maniement des couleurs et la création de dégradés. Là encore, Deluxe Paint II fait preuve d'intelligence. La palette



Dégradés subtils et dosages pour créer la palette.



Des broches qui décoiffent !



Modèle et perspectives.

ques ! C'est à mon sens le principal atout du programme. Directement lié à la création de broche, l'icône de découpage qui vous permet de couper une partie de l'écran pour s'en servir comme d'un pinceau donne également accès à la mise en place d'une complexe perspective. Après avoir encadré une partie du dessin (immédiatement transformée en broche...), l'option « perspective » donne la parole au clavier. Les touches numériques modifient la taille du dessin ainsi que son orientation 3D par rapport au centre de la perspective. Exemple : un immeuble « plat » à la base servira à construire la vision panoramique des Champs-Élysées ! Complexe au premier abord, cette phase de travail profite tout particulièrement des exercices expliqués de la notice. Un régal pour la création des décors... Il faudra cependant prendre en compte par la suite la com-

de couleurs met en évidence six curseurs : trois pour les couleurs fondamentales (rouge, vert et bleu pour DP II) et trois pour la concentration et la saturation des teintes. L'utilisation du premier groupe de curseurs illustre à merveille le mélange des teintes : le parfait arc-en-ciel du noir au blanc ! Les trois autres curseurs sont, quant à eux, réservés au travail de précision. Un peu plus de luminosité, moins de saturation, tout est dans le feeling... Impossible alors de ne pas comprendre d'un seul coup le rôle des couleurs fondamentales et la création de teintes superbes. Deluxe Paint est à ce titre le meilleur professeur de dessin que j'aie jamais eu ! Seulement voilà, comment ne pas passer une heure sur la création d'un dégradé d'une finesse à toute épreuve ? Rien de plus simple : on sélectionne la couleur de départ, celle d'arrivée et les pixels font le reste. Les exemples sont innom-

brables : couchers de soleil, vagues déferlantes ou chevelure ombrée, du grand art à portée de la main... Il reste à assimiler, dans la fenêtre « palette », la mise en place des cycles de couleur.

Il s'agit en fait de faire varier certaines teintes selon des cycles précis afin de donner un mouvement au dessin. D'une réalisation simple à l'origine, cette option a pourtant plus d'un tour dans son sac... Imaginez une série de personnages dessinés dans diverses positions de course et que l'on éclaira à tour de rôle. Le résultat : l'apparition du dessin animé sur Amiga, comme le montre l'exemple fourni sur les disquettes programmes. La fenêtre « palette » permet dans ce cas de sélectionner quatre zones de cycle, l'ordre de modulation des couleurs et la vitesse de chaque animation. Simple et puissant, le gorille cligne de l'œil et la Vénus de Milo retrouve ses bras !

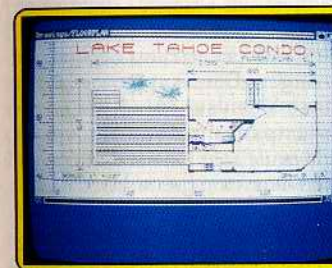
Le développement de ces quatre grandes options de travail, broche, perspective, couleur et cycle, cerne à mon sens l'essentiel de la création sur Deluxe Paint II. Il

reste à signaler deux fonctions importantes : le verrouillage d'écran (qui permet d'éviter les fausses manœuvres en « fixant » un décor de fond que l'on juge achevé et sur lequel on va encore travailler) et l'option « stencil » qui traite du masquage des couleurs. Vous définissez dans ce dernier cas un pinceau qui efface à l'écran certaines teintes spécifiques... Idéal pour rattraper une fausse manœuvre ou étudier la constitution d'un dessin complexe...

Voici donc dressé le portrait d'un logiciel magique et passionnant qui cumule puissance et maniabilité pour dépasser les frontières de l'imagination. Une seule ombre au tableau, le prix d'achat (environ 700 F). Heureux les Picso du pixel ! La dépense est pourtant largement justifiée... (Disquette Electronic Arts pour Amiga.)

Olivier Hautefeuille

Type _____ création graphique
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____
Prix _____ F



Pour des plans cotés



... ou des formes plus douces.

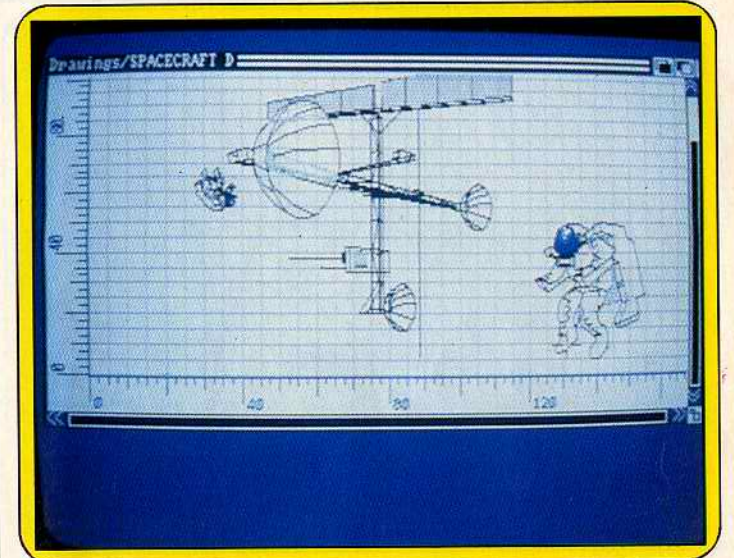
AMIGA Aegis Draw

Grâce à l'emploi judicieux de la souris et des menus déroulants, ce programme vous permet de dresser facilement et avec précision toutes sortes de plans !

Ce logiciel est un programme de CAO (conception assistée par ordinateur). Aussi ne vous y trompez pas, il ne possède pas nombre de fonctions devenues courantes sur les logiciels de dessins. Il s'adresse en priorité à tous ceux qui ont besoin de faire des plans (architecte, dessinateur industriel, concepteur de circuits imprimés ou autres). Le programme travaille en haute résolution non entrelacée, soit 640 x 200 points, mais comme vous le verrez par la suite, il ne s'agit que de la résolution de

représentation et non de celle du dessin lui-même qui est bien supérieure.

Vous dessinez sur une grille amovible. Trois épaisseurs de traits sont accessibles, de neuf types (continus ou discontinus). Vous disposez aussi de différentes facilités de tracés : à main levée, droite, rectangle, polygone, arc et cercle. Les figures fermées peuvent être remplies directement lors du tracé ou par la suite, et cela avec huit types de motifs. Le dessin s'effectue en seize couleurs



Un programme où dessin rime avec précision.

simultanées et vous changez la palette à loisir. Du texte peut être inclus à votre dessin. Les possibilités de correction sont complètes : gomme simple en choisissant un tracé de la couleur du fond, effacement plus complet d'une fenêtre de taille variable, annulation du dernier tracé, ou bien sûr effacement complet de l'écran. Une fois votre dessin de base constitué, vous pouvez le modifier grâce à une série importante d'options : déplacements, changement de taille, rotation, changement de couleur, reproduction soit d'un élément d'image, soit d'une zone couper-coller, changement de hauteur, de largeur ou image en miroir d'un élément. Tous ces changements s'effectuent très simplement en cliquant sur l'option puis en sélectionnant sur votre image la zone à modifier et enfin en guidant vos modifications par déplacements de la souris.

Pour vous simplifier la tâche, rien ne vous empêche de constituer une bibliothèque d'éléments que vous sauvegardez indépendamment pour les reprendre ensuite au moment voulu. Cette option est particulièrement intéressante pour les constituants d'un circuit imprimé, ou les portes et fenêtres en architecture.

Toujours pour le domaine professionnel, vous trouvez l'affichage des coordonnées, de la grille et des règles. D'autres facilités sont aussi offertes. Ainsi grâce à l'option « dimension », vous inscrivez directement sur votre dessin les dimensions utiles, sans avoir à les calculer, uniquement en cliquant sur les points de départ et d'arrivée. « Smoothing » est une intéressante fonction qui permet

de dessiner des courbes avec les droites et surtout d'égaliser les courbes faites à main levée. Mais c'est surtout dans le « zooming » qu'Aegis Draw révèle sa puissance. En effet, vous disposez d'un zoom d'amplitude quasi infini. Mais surtout, contrairement à tous les programmes de dessin où le « zooming » rend la zone agrandie beaucoup moins bien définie, ici la définition reste parfaite. Ainsi, sur le dessin de l'antenne spatiale fournie sur la disquette, vous pouvez agrandir de manière très importante le cosmonaute dessiné en tout petit à gauche de l'antenne et en obtenir une représentation très détaillée. Un simple clic sur l'option « full display » vous fait revenir au dessin complet sans avoir à repasser par une série fastidieuse de réductions. Si vous disposez d'une extension mémoire, vous pouvez agrandir une fenêtre de l'écran tout en gardant votre image de base et travailler sur plusieurs écrans en même temps. Aegis Draw autorise la copie de votre dessin sur imprimante ou table traçante et la sauvegarde sur disquette au format IFF, ce qui permet de les utiliser avec la plupart des programmes de dessin. Un bon logiciel de CAO, aux fonctionnalités puissantes et d'utilisation très simple grâce à l'emploi judicieux de la souris et des menus déroulants. (Disquette Aegis, pour Amiga.)

Jacques Harbonn

Type _____ CAO
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____
Bruitage _____
Prix _____ E

TILT-PARADE



Des tunnels inondés où des Vietcongs surgissent de nulle part.



Le réseau de tunnels ennemis.



Les huttes cachent des pièges.



Le suspense est au rendez-vous.



Un pont mène à votre objectif.

COMMODORE 64

Platoon

Une véritable pièce d'anthologie qui vous entraîne dans l'enfer de la guerre du Viêt-nam où l'action atteint une violence et une intensité jamais rencontrées...

Ce programme est tiré du superbe film du même nom. Ces « adaptations » se servent souvent de la licence pour vendre un jeu médiocre qui n'a que peu de points communs avec le film dont il s'inspire. Eh bien, pour une fois, il n'en va pas de même. On retrouve l'atmosphère du film et le scénario est fidèle à son modèle mais surtout cet excellent programme aurait certainement obtenu un succès aussi important sous un autre nom. Platoon met en scène cinq jeunes Américains qui se retrouvent dans l'enfer de la guerre du Viêt-nam. Ils partent dans la jungle à la recherche d'un village qui sert de base aux Vietcongs. Vous contrôlez un des soldats et lorsqu'il est blessé vous choisissez de continuer avec lui ou d'en prendre un autre. Vous explorez la jungle, qui est un immense labyrinthe constitué d'une centaine d'écrans, et tout de suite c'est l'enfer. Des ennemis surgissent devant et derrière vous, ils tombent des arbres ou ils tirent sur vous d'un abri creusé dans la piste. Et comme si cela n'était pas suffisant il vous faut surveiller le sol devant vous car la piste est souvent piégée. Vos hommes peuvent supporter trois

blessures chacun, mais celui qui marche sur un piège est mort. Tout d'abord, vous devez trouver des explosifs abandonnés par une autre patrouille avant de partir à la recherche du pont qui mène à votre objectif. Vous le ferez sauter après votre passage faute de quoi une division vietcong surgirait derrière vous et décimerait vos troupes. Il est très difficile de trouver son chemin à travers ce dédale et ce, d'autant plus que les attaques continuelles dont vous êtes l'objet ne vous laissent guère le temps de réfléchir. La mobilité et d'excellents réflexes sont la clé de la survie, vous arrêter en hésitant un instant vous serait fatal. Il est pratiquement indispensable d'établir une carte pour s'y retrouver. Lorsque vous arrivez dans le village, des partisans continuent à vous attaquer. Mais attention il n'est plus question de tirer sur tout ce qui bouge car si vous abattez des villageois le moral de vos hommes, indiqué en bas de l'écran, diminue rapidement. S'il tombe à zéro votre patrouille n'est plus en état de combattre et c'est la fin de la partie. Vous fouillez les huttes qui contiennent de la nourriture, différents objets... et cer-

tains meubles piégés. Dans l'une d'elles vous découvrez l'entrée du réseau de tunnels ennemis et si vous êtes déjà en possession d'une torche et d'un plan des lieux vous pourrez vous y engager. Dans cette séquence, l'écran se divise en deux, d'un côté une vision en 3D du tunnel devant vous et, de l'autre, un plan sur lequel est indiqué votre position. Alors que vous explorez les tunnels à moitié inondés, des Vietcongs apparaissent à un tournant et tentent de vous abattre, ou surgissent hors de l'eau, devant vous, pour vous poignarder. Vous devez tirer vite et juste pour survivre car vos munitions sont comptées. Certains boyaux donnent sur des salles dans lesquelles vous découvrirez parfois des caisses contenant des munitions ou des médicaments de la Croix Rouge qui, là aussi, vous seront très utiles, mais prenez garde, certaines sont piégées. Votre objectif principal est de trouver un camp et une boîte de fusées éclairantes, indispensables au cours de l'étape suivante. En effet, vous n'êtes pas au bout de vos peines. Une fois que vous avez découvert la sortie vous vous retrouvez dans la jungle et la nuit est tombée. Vous trouvez refuge dans un abri entouré d'ennemis qui se lancent à l'attaque. Vous lancez les fusées éclairantes afin de voir les silhouettes de vos agresseurs et de les abattre avant qu'ils n'arrivent sur vous. Après avoir triomphé de vos ennemis, vous repartez dans la jungle où un message radio vous apprend que le secteur dans lequel vous vous trouvez va être arrosé de napalm par votre pro-

pre aviation. Dur! Dur! Il ne vous reste que peu de temps pour fuir dans la jungle sous le feu ennemi. Différents chemins s'offrent à vous mais certains ne vous permettront pas de quitter ce secteur à temps. Après avoir échappé à tous ces dangers, les rescapés devront se réfugier dans le seul abri disponible. Hélas, celui-ci est occupé par le sergent Barnes qui a craqué et ouvre le feu sur eux. Il reste peu de temps avant le bombardement et la seule solution est de dégager l'abri avec cinq grenades. Ce passionnant programme est superbement réalisé : graphismes, animation et bruitages sont excellents et l'épisode des tunnels, particulièrement impressionnant, est une pièce d'anthologie. Le jeu est très bien pensé car il permet d'aller un peu plus loin à chaque partie. On peut, bien sûr, s'interroger sur le choix du sujet. Beaucoup de jeux ont une base guerrière mais la guerre du Viêt-nam est encore proche et ce n'est peut-être pas de très bon goût d'en tirer un logiciel. Enfin, nous ne sommes pas là pour faire de la morale mais pour parler de softs, et celui-ci est excellent. Platoon est en fait un jeu d'arcade/aventure mais avec une action d'une violence et d'une intensité rarement rencontrée dans ce type de programme. C'est une réussite. (Disquette Ocean pour Commodore 64, disponible également pour Amstrad.)

Alain Huyghues-Lacour

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

ATARI ST U.M.S.

Véritable révolution dans le monde des wargames, ce jeu a été réalisé en plus de sept ans! Très bien conçu et d'un abord facile, il séduira les novices et passionnera les stratèges.

U.M.S. (Simulateur Militaire Universel) est un logiciel révolutionnaire dans le monde des wargames. Sa conception a d'ailleurs demandé plus de sept ans. Vu ses capacités, il a toutes les chances de passionner aussi bien les mordus de ce style de jeu que d'amener nombre d'autres à s'intéresser au domaine un peu particulier des jeux de guerre. En effet ses potentialités sont extrêmement diverses : cinq batailles pré-programmées, création de scénarios supplémentaires, d'armées différentes et de cartes en relief (pouvant d'ailleurs être utilisées pour d'autres fonctions : mondes de « Donjons et Dragons », cartes de rapport ou autres).

Nous allons commencer par l'étude du wargame proprement dit. Cinq scénarios sont présents sur la disquette : Arbela, la bataille qui opposa Alexandre le Grand et Darius de Perse en 331 avant J.-C. et décida de la conquête de l'Asie Mineure ; Hasting, combat fantastique du Moyen-Âge (1056), opposant deux prétendants à la couronne d'Angleterre ; Marston Moor, où Oliver Cromwell sauva la jeune armée du parlement ; Waterloo, la grande défaite de l'Empereur et enfin Gettysburg en 1863, où le général Lee atteignit son apogée. Comme vous le voyez, les scénarios sont variés et couvrent une grande période de l'histoire. Un livret (en anglais malheureusement, alors que la notice explicative du jeu lui-même est en français) fournit tous les renseignements indispensables à la compréhension de ces batailles.

Une fois un scénario chargé, vous voyez s'afficher le champ de bataille en 3D, avec l'ensemble des forces en présence, les reliefs naturels, les zones boisées et éventuellement le nom des régions, villages et villes. Avant de commencer à jouer, étudiez bien le terrain et les positions respectives des différents corps. Vous disposez pour cela d'une extrême souplesse de la représentation 3D : vue normale selon l'une des huit directions, « zooming » où

vous sélectionnez la zone à agrandir à la souris, que vous pouvez ensuite faire défiler dans les quatre directions. L'option « automatic zoom » facilite la tâche dans les combats en agrandissant d'elle-même les endroits où il se passe quelque chose d'important. Grâce à ce large éventail, il est toujours possible de voir très précisément la position des différents éléments.

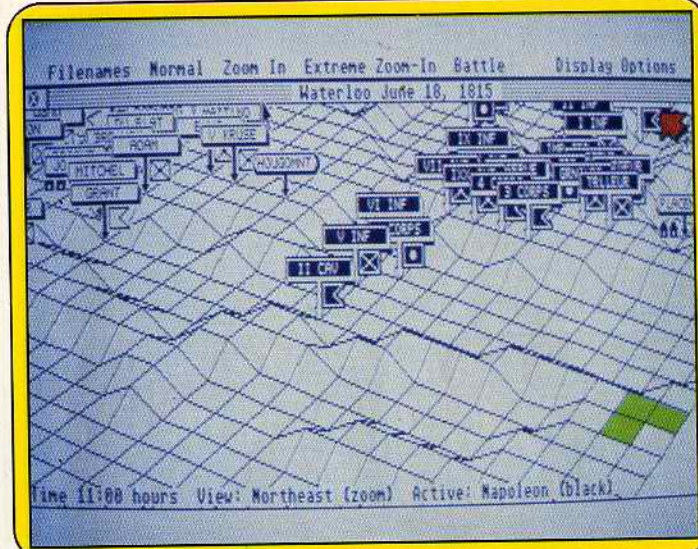


Le champ de bataille en 3D.



L'option « zoom » facilite la tâche.

La bataille commence. Le programme peut gérer les deux camps pour une démonstration (qui apparemment ne peut être stoppée avant son terme, ce qui est un peu surprenant), l'un des deux camps ou superviser seulement le jeu entre deux humains et décider de l'issue des batailles. L'ordinateur dispose de plusieurs stratégies différentes que vous pouvez choisir : défense, attaque selon l'un des quatre types (flanc gauche, flanc droit, centre ou double enveloppement) ou liberté totale laissée au programme de décider lui-même (pour cela le logiciel analyse plus de dix facteurs par unité, dans les deux armées). Chaque unité est définie par un grand nombre de facteurs dont les plus importants sont le moral, l'état, la force, le nombre de



Avant le combat, étudiez le terrain et la position des différents corps.

déplacements par tour, la vitesse de déplacement, l'efficacité et éventuellement la possibilité de tir à distance et sa portée. Chaque phase de bataille est divisée en huit segments égaux. Chaque camp, à son tour, donne ses ordres à ses différents corps d'armées : déplacement dans l'une des huit directions, tir éventuel dans la direction de votre choix, manœuvre (qui permet un maximum de mouvement mais laisse l'unité vulnérable), attaque (qui réduit sa mobilité mais augmente grandement sa valeur de combat), défense (qui arrête tout mouvement mais améliore sa résistance à une attaque) et enfin réserve (qui rend l'unité immobile et vulnérable mais augmente son moral après une phase complète de jeu). Après chaque phase de jeu, le programme affiche le résultat des combats, les statistiques fondamentales de chaque unité et globales, puis dresse la carte des nouvelles positions. Vous devez faire preuve d'une stratégie fine pour gagner car le programme se montre redoutable. De plus il est bien évident que la bataille ne se conduit pas de la même manière à Arbela ou à Gettysburg, du fait des armes bien différentes.

Une fois que vous avez fait le tour des cinq scénarios fournis (ce qui vous tiendra déjà de nombreuses heures en haleine), sans doute aurez-vous envie de modifier un scénario (qu'aurait fait Napoléon à Waterloo avec l'aide de Grouchy, ou Darius avec un blindé?) ou créer le vôtre. Commencez dans un premier temps par établir le plan des lieux. Une carte vierge s'affiche. En sélectionnant à la

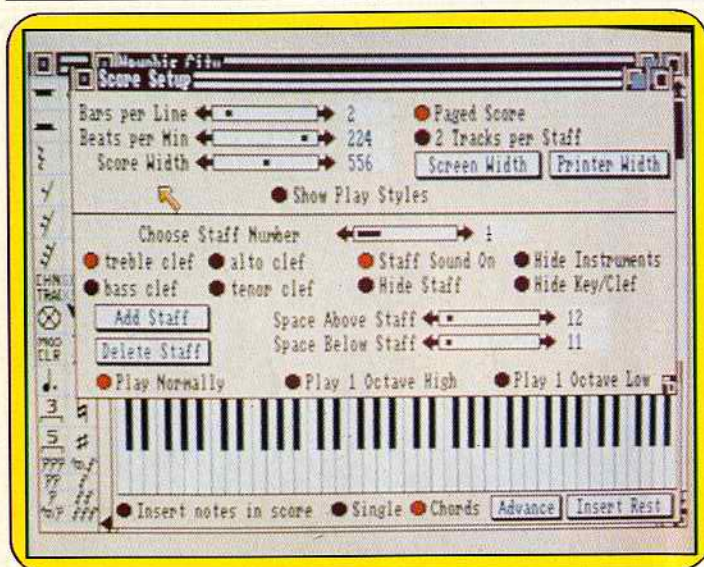
souris un ou plusieurs points, vous pouvez introduire bois, murs, dépressions, villes et villages ou même procéder à une création aléatoire suivant ou non certaines normes. Vient ensuite la constitution de l'armée. Vous spécifiez toutes les unités présentes et indiquez pour chacune d'elles leurs caractéristiques. Le programme dispose de dix-huit unités prédéfinies que vous pouvez modifier à loisir et de six unités de remplacement de type entièrement paramétrables. Ainsi, grâce à ces possibilités, rien n'empêche de créer une bataille style « Donjons et Dragons » avec magiciens, guerrier et monstres ou un appui aérien (l'aviation ne fait en effet pas partie des unités proposées). Il ne vous reste plus, à ce stade, qu'à positionner les différents corps d'armée sur la carte, et à définir l'heure de départ et la durée simulée de l'ensemble de la bataille et de chaque phase. La sauvegarde des informations, tant en cours de jeu que pour la création, se fait sur disquette ou disque dur, et le programme permet une copie imprimée de toutes les phases de jeu et cartes.

Seul petit reproche (s'il faut en trouver un !), l'aspect du ravitaillement n'est pas pris en compte. Un fabuleux logiciel aux possibilités inépuisables, très bien réalisé et d'emploi aisé. (Disquette Rainbird pour Atari ST.)

Jacques Harbonn

Type _____ wargame
Intérêt _____ 19
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ —
Bruitage _____ —
Prix _____ C

TILT-PARADE



Un clavier de piano pour composer à l'aide de la souris.

AMIGA Deluxe Music Construction Set

Un programme d'aide à la composition musicale dont le domaine de prédilection est l'écriture traditionnelle pour piano. D'autres options aussi qui séduiront novices et professionnels...

Deluxe Music et Amiga, un couple à faire rougir les plus grands compositeurs. Mise au point de partitions, choix d'instruments et raccordement à un synthétiseur par le biais d'une interface MIDI, Deluxe Music Construction Set séduira tout aussi bien les novices que les professionnels de la composition musicale. Ce logiciel possède bien sûr quelques points faibles, notamment si on le compare à son concurrent direct, le programme Sonix distribué par Aegis. Mais chaque chose en son temps...

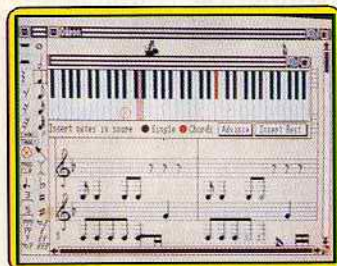
Un programme d'aide à la composition musicale se doit tout d'abord de respecter l'équilibre complexité/maniabilité. Deluxe Music profite pour cela de l'excellent contexte de travail offert par l'Amiga.

Menus déroulants, fenêtres cachées ou rétrécies, vous profitez ici de trois zones de compositions distinctes. La partition, le « score », occupe bien sûr la majeure partie de l'écran. Un menu spécial permet en outre

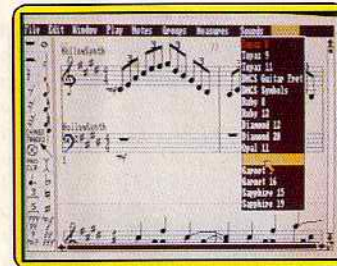
d'en modifier toutes les composantes, à savoir l'espacement vertical entre les portées, la « condensation » des notes sur l'écran, la visualisation de l'ensemble des symboles ou le masquage de certains d'entre eux, etc. Le compositeur peut d'ores et déjà mettre en place un tableau de travail personnalisé et très maniable. Deuxième fenêtre, la classique palette de symboles qui comprend bien sûr les différentes figures rythmiques traditionnelles (blanches, noires, croches...), les altérations, nuances ou icônes d'effacement et de saisie. La fenêtre « clavier » permet, pour sa part, de visualiser les touches (six octaves) et de composer à l'aide de la souris. Un ensemble en définitive simple et cohérent !

Comme toujours, le travail commence par l'écoute des morceaux pré-programmés. Les capacités de Deluxe Music y apparaissent clairement. Quatre voix réelles avec seulement deux instruments joués simultanément, ce qui est assez peu face aux capacités sonores de

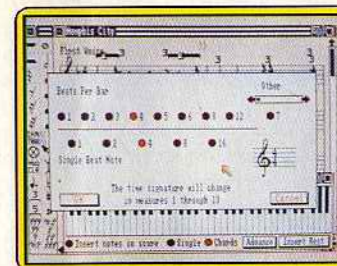
la machine. La visualisation du score est, en revanche, très bien gérée. Après avoir supprimé la fenêtre « clavier », le compositeur suit la partition grâce à l'option « flash » qui pointe avec précision les notes jouées. Le défilement de la partition se fait par saut de page et reste lui aussi très précis. Le graphisme du score possède la rigueur traditionnelle de l'écriture



Ecran de l'éditeur de partitions.



Excellent contexte de travail.



Choix de la mesure.

musicales. Les symboles sont réalistes, la sortie imprimante de votre composition fin prête pour le dépôt SACEM ! (Société des Auteurs, Compositeurs, Éditeurs de Musique). Vient ensuite la phase de création. Vous pointez, sur la tablette d'icônes, une figure rythmique, peut-être une altération puis cliquez sur la portée. Il est possible d'entendre la note sélectionnée et même de la visualiser sur le clavier piano. Mais la meilleure façon de composer consiste encore à valider les notes directement sur ce même clavier à l'aide de la souris. Cette manipulation est très souple. Elle permet aux novices d'assimiler facilement la relation note jouée/note écrite, c'est-à-dire le lien parfois rebutant qui existe entre le fait de pianoter et celui de

mettre au propre une partition ! Dommage cependant qu'il ne soit pas possible de supprimer une note de la même façon qu'on la valide. La correction passe toujours par l'icône « gomme »... A noter enfin un handicap flagrant dans la mise en place des partitions. Le remplissage des mesures ne tient pas compte de la forme rythmique du morceau. Par exemple, pour une partition écrite en 4/4 (quatre noires par mesure), l'ordinateur peut écrire cinq noires sans passer à la mesure suivante (les notes en « trop » ne seront pas jouées...). C'est donc au compositeur de gérer lui-même cette organisation ! Deuxième travail, la mise au point de toutes les « nuances », variations de tempo, de sonorité, répétition, etc. Deluxe Music s'avère très puissant en ce domaine. Un menu déroulant concerne chaque phase de la création.

Il est tout d'abord possible de couper/coller une section du morceau ou de l'écouter en boucles. La transposition à l'octave inférieure ou supérieure est possible sur une note ou un groupe de notes, tout comme le renversement automatique des accords (do-mi-sol devient mi-sol-do, sol-do-mi, etc.). Même chose en ce qui concerne l'attribution des sonorités, le choix de tempo ou la forme rythmique (mesure 4/4, 3/4...). Le choix des nuances est enfin très précis. Du triple « pianissimo » au triple « forte », il suffit de positionner les symboles correspondants pour « dynamiser » la partition. Il est de même possible de moduler votre jeu par le biais d'un menu spécial : « staccato », sustain et vibrato, pour faire « vivre » l'instrument !

Si l'avantage certain de ce programme réside dans la pluralité de ses options de création, Deluxe Music Construction Set possède malheureusement deux défauts majeurs. Le nombre d'instruments joués simultanément est tout d'abord trop restreint (deux timbres seulement...) et ne permet pas, par exemple, de composer des parties rythmiques convaincantes. Deuxième défaut, l'impossibilité de « croiser » les voix musicales : la piste 1, attribuée au piano par exemple, ne peut dépasser le cadre de la portée supérieure, sous peine d'utiliser le timbre de la deuxième piste...

La comparaison de ce logiciel à Sonix (programme de création musicale testé sur Amiga dans la rubrique « Tilt Parade » de Tilt n° 46) met en évidence le domai-

ne de prédilection de Deluxe Music, à savoir l'écriture traditionnelle pour piano. Double portée, de subtiles modulations mais peu de variations de timbre, un domaine bien défini et fort heureusement très bien adapté à la composition musicale dans sa forme la plus générale. (Disquette Electronic Arts pour Amiga.) Olivier Hautefeuille

Type — aide à la création musicale
Intérêt — 15
Animation — ★★★★★
Graphisme — —

Bruitage — ★★★★★
Prix — 700 F environ

Rock'n Roll

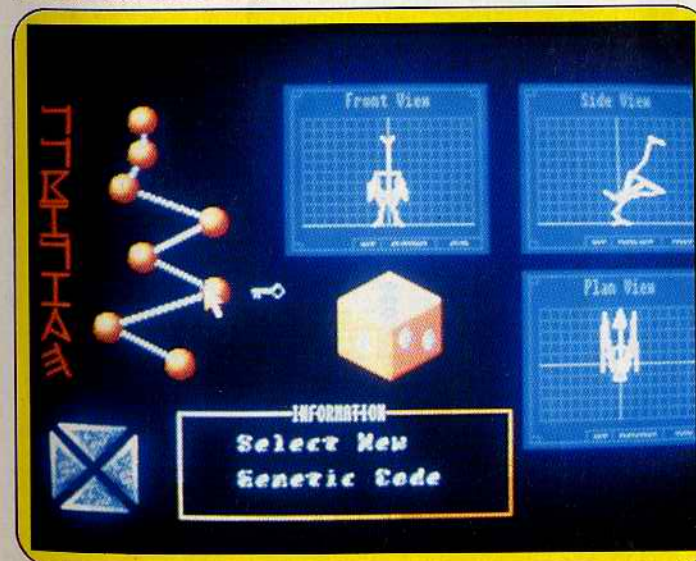
Electronic Arts a commercialisé depuis peu une disquette de sonorités nommée Rock'n Roll compatible avec Instant Music, Deluxe Vidéo et Deluxe Music. Dix-huit sons digitalisés et assez convaincants. La notice trace une brève histoire du rock de 1956 à nos jours... Pourquoi pas ? (Disquette Electronic Arts pour Amiga. Prix : C.)

ATARI ST Eco

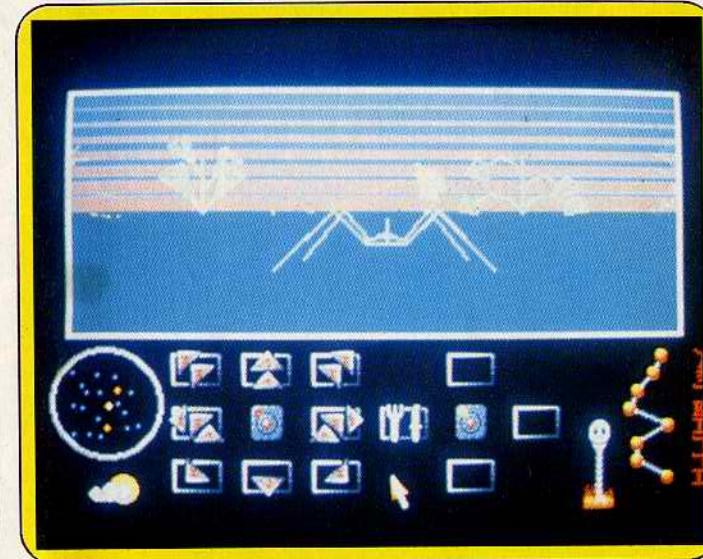
Un jeu totalement original où vous devez gravir tous les échelons de l'évolution pour parvenir à une forme d'humanoïde qui ne craint plus aucun prédateur...

Eco est un jeu totalement original qui ne se rapproche d'aucun logiciel connu. Avant toute chose, vous devez déprotéger en écriture la disquette car elle refuse d'être lancée autrement et ce point n'est pas précisé dans la notice. Vous gravissez un à un tous les échelons de l'évolution pour parvenir à une forme humanoïde qui ne craint plus de prédateur. Au départ, vous commencez sous une forme primitive choisie par l'ordinateur (araignée ou mouche le plus souvent), dans un climat aléatoire (tropical, tempéré, désertique, polaire, etc.). La moitié supérieure

de l'écran est dévolue à la représentation en trois dimensions de ce qui vous entoure : obstacles, plantes et surtout autres créatures vivantes (proies ou prédateurs). Les graphismes fil-de-fer utilisés ne sont pas très engageant au premier abord mais ils ont le mérite d'être parfaitement clairs. Une animation assez fluide fait évoluer les différentes créatures et le paysage. La moitié inférieure contient un radar pour mieux repérer les créatures environnantes (les bleues sont les proies et les autres sont les partenaires ou prédateurs), un indicateur du climat, les icônes de



Vous influencez sur l'évolution en modifiant les gènes.



Vous commencez sous une forme primitive : mouche ou araignée.



Penser à se nourrir....



... puis à se reproduire.

déplacement au sol, une autre série d'icônes pour les autres actions (vol, recherche de nourriture ou de partenaire) et enfin la représentation de votre durée de vie. Les différentes touches du clavier du groupe « flèches de direction » permettent de modifier l'angle de vue sans déplacer la créature elle-même. Dans un premier temps, il faut trouver de la nourriture pour faire grandir votre bestiole et la rendre apte à la procréation. Vous cliquez (et maintenant cliqué) sur l'icône de recherche de nourriture ou facilitez la recherche en vous guidant sur le radar et en dirigeant manuellement votre animal jusqu'à le mettre à proximité de la nourriture (à ce niveau, ce sont les plantes qui vous intéressent). Bien entendu, vous devez surveiller en perma-

nence les alentours et vous éloigner au plus vite des prédateurs qui n'attendent qu'un moment d'inattention de votre part pour faire un bon repas ! Dès que vous avez mangé votre quota de nourriture (une seule plante suffit à ce niveau), vous grandissez et êtes en âge de vous accoupler. Là encore cette recherche peut s'effectuer de manière automatique ou être aidée grâce au radar. Continuez à vous méfier des nuisibles car il serait dommage d'imaginer tomber dans les pattes de votre belle (ou beau, on ne connaît pas le sexe de votre animal) et vous retrouver dans le bec ou les serres d'un oiseau !

C'est à partir de ce moment que le jeu prend toute sa dimension. Le chromosome qui contrôle votre créature porte huit gènes, chacun d'eux pouvant prendre huit états différents, ce qui permet la bagatelle de 16 777 216 combinaisons ! Chaque reproduction vous permet de déverrouiller un gène différent. Cela étant fait, il est possible de le modifier à loisir et d'observer sur les trois écrans (vue de face, de profil et du dessus) les effets sur la créature. Au début, les effets ne sont pas très spectaculaires car vous ne pouvez modifier qu'un seul gène (celui que vous venez de déverrouiller). Mais par la suite les implications sont beaucoup plus complexes car à mesure que le nombre de gènes modifiables augmente, les interactions entre les différents gènes se révèlent. Tous les gènes n'ont pas la même valeur, certains induisant des différences spectaculaires et d'autres minimes. Voici la liste (non exhaustive) des fonctions de

TILT-PARADE

chacun. Le premier intervient sur la disposition des pattes et la forme des ailes ; le second code la taille des pattes tandis que le troisième gère celle de la bouche ; le quatrième s'occupe du rapport existant entre la taille des pattes et celle des ailes ; le cinquième intervient dans la taille des ailes ; le sixième induit des changements radicaux de forme dans le sens de l'évolution (mouche-oiseau par exemple) ; le septième gère la taille de la queue ; enfin le huitième provoque lui aussi des changements complets de forme mais dans le sens d'une régression (araignée-plante). Il est capital de contrôler l'aspect final de votre animal pour vérifier qu'il ait quelque chance de survie. Une mouche aux très grandes ailes, mais dotée de pattes atrophiées, risque de ne pas être très viable. De même un oiseau à la queue trop courte aura du mal à se diriger correctement en vol. Une fois

satisfait de votre nouvelle créature, le jeu continue pour une nouvelle phase de recherche de nourriture et de partenaire. Bien évidemment, votre nourriture dépend de votre forme actuelle (mouches et araignée par exemple pour les oiseaux) et les prédateurs d'hier ne le sont plus aujourd'hui. Le cycle jour-nuit a aussi son importance car la nuit vous voyez moins bien ce qui vous entoure. Agissez avec prudence au stade suprême d'humanoïde. Musique agréable ou bruitages variés (au choix) accompagnent le déroulement du jeu. Un fabuleux logiciel, beaucoup plus prenant qu'il n'y paraît au premier abord. (Disquette Ocean pour Atari ST.)

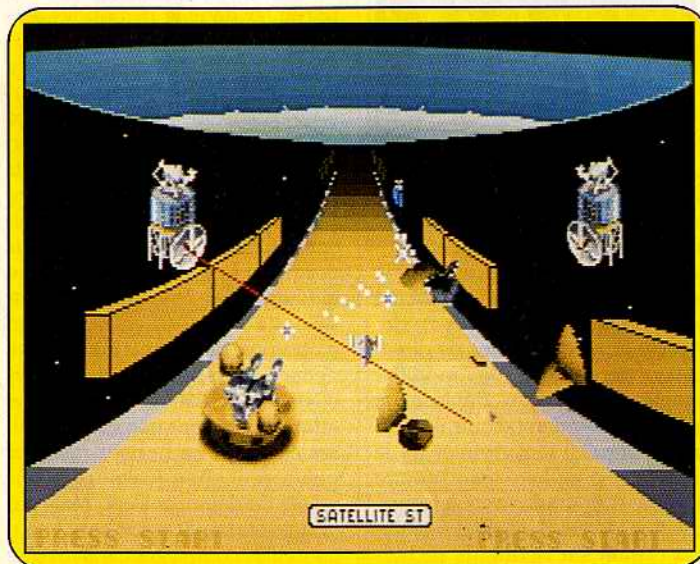
Jacques Harbonn

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

AMIGA

Road Wars

Action à l'état pur, animation en 3D rapide et fluide, graphismes hauts en couleurs, bruitages percutants, un soft indispensable aux amateurs de « shoot them up » !



Des satellites vous détruisent à coups de rayon laser.

Mastertronic, l'une des plus importantes compagnies de soft anglaise, a fondé l'année dernière le label Arcadia dans le but de s'attacher au marché des jeux de salles d'arcade. Le projet s'articule

autour d'un nouveau système de jeux vidéo basé sur l'unité centrale d'un Amiga montée à deux mégas. La machine d'arcade, ainsi créée, a été commercialisée récemment en Grande-Bretagne



Fermé, votre tank du futur...



... est sur la défensive.



Ouvert, il est plus agressif !

et présente la particularité d'offrir le choix entre cinq programmes différents. Les deux premiers modèles distribués sont consacrés l'un à des programmes de sport et l'autre à l'arcade/action. Melbourne House, qui vient d'être rachetée par Mastertronic, doit réaliser l'adaptation de ces jeux sur Amiga, bien sûr, mais également sur Atari ST et occasionnellement sur huit bits. Après la première de ces conversions : Xenon (testé dans le Tilt Parade du numéro 52), voici maintenant l'arrivée de Road Wars suivi de Rockford, un « Boulderdash ». On ne peut que souhaiter le succès de cette formule originale qui devrait amener d'excellents jeux d'arcade sur nos micros. Il est à noter qu'Arcadia n'est pas la seule société à avoir acheté à Commodore la licence permettant d'utiliser l'Amiga en salle d'arcade. En effet Bally/Midway, la célèbre firme américaine, à qui l'on doit Rampage, a fait de même.

Après cet historique, venons-en à Road Wars qui est un programme impressionnant. Dès la fin du chargement la démo se met en route et tout de suite c'est la claque. Sous le coup de la surprise on en reste bouche bée. Tout

d'abord l'animation en 3D, rapide et fluide, est un modèle du genre. Les graphismes, très fins, sont rehaussés par une parfaite utilisation des couleurs. La bande sonore, qui n'est pas de reste, se compose d'un bon thème musical et de bruitages percutants. Quelle classe ! On se croirait tellement dans une salle d'arcade qu'on a presque le réflexe de mettre une pièce avant de commencer la partie. Mais ne nous emballons pas, il est tout à fait déconseillé de glisser de la monnaie dans le drive sous peine de problèmes graves. L'action se situe sur une route sans fin, bordée de chaque côté par des barrières, qui se déroule très rapidement. Deux véhicules circulent, côte à côte, sur cette voie et doivent détruire obstacles et agresseurs. Le second est contrôlé par un autre joueur, ou à défaut par l'ordinateur. Ces tanks du futur, de forme sphérique, présentent deux positions : l'une, fermée, permet de traverser les obstacles sans dommages, tandis que l'autre, ouverte, fait apparaître des canons avec lesquels vous vous débarrassez des gêneurs. Vous rencontrez des boules, des vaisseaux ennemis, des barrières d'énergie, ainsi que des satellites qui surgissent régulièrement hors de la route et qui peuvent vous abattre d'un seul rayon laser. Détruisez les plaques bleues, au bord de la route, avant de pénétrer dans un toboggan qui mène au tableau suivant. L'action, rapide et violente, gagne encore en intensité si vous jouez à deux. On peut alors, tout en évitant les obstacles, tenter de projeter l'autre hors de la route par un trou dans la barrière, ce qui l'accompagne d'une explosion très réussie. Vous pouvez également vous allier afin d'aller beaucoup plus loin dans le jeu. Cette formule est très efficace mais certains ne parviendront pas à contrôler leur agressivité, et il faut bien reconnaître que cela pimente le jeu.

Road Wars est un superbe jeu d'arcade qui offre de l'action à l'état pur, servie par une réalisation sans faille. Un programme indispensable aux vrais amateurs de « shoot them up ». (Disquette Melbourne House pour Amiga. Annoncé pour Atari ST.)

Alain Huyghues-Lacour.

Type : shoot them up
Intérêt : 17
Graphisme : ★★ ★★
Animation : ★★ ★★
Bruitage : ★★ ★★
Prix : C

AMIGA 500. POUR FAIRE FORT

LE PHÉNOMÈNE!



Un phénomène qui s'impose par sa puissance et son efficacité.
Un super assistant pour faire face aux concours et aux examens...
un tremplin fabuleux pour exercer votre sagacité et votre créativité,
pour vous initier aux applications majeures de l'informatique
(traitement de texte, tableur, base de données en français...).

Une unité centrale puissante

- Motorola 68000, 16/32 bits • Mémoire centrale 512Ko standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe • Mémoire ROM : 256 Ko • Unité de disquette 3 1/2-880 Ko

3 circuits spécifiques pour travailler Gestion, Maths, Graphisme, et pour se détendre en musique

- **Daphné** : graphique/animation
- coprocesseur graphique ; 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire
- **Agnès** : gestion vidéo
- 4 modes graphiques (de 320 x 256 à 640 x 512)
- 32 couleurs en 320 et 16 couleurs en 640 parmi les 4096 couleurs disponibles
- mode HAM avec 4096 couleurs en simultané à l'écran
- **Portia** : entrées/sorties
- synthétiseur incorporé ; contrôle de ports séries/clavier/son
- 4 voies sonores/sortie stéréo ; 9 octaves

AMIGA 500 bénéficie de la technologie COMMODORE, une technologie "pro" pour faire fort... même pendant la pose-loisirs avec nos logiciels de jeux. Génial !
Son prix : 4725 F TTC (sans moniteur).



Commodore

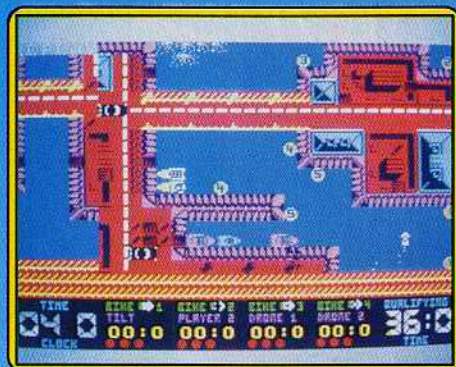
UNE TECHNOLOGIE POUR
LES PROFESSIONNELS.

Tél. 46 44 55 55

SICOB : STAND BC 30 54

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



JETBIKE SIMULATOR

Scooters de mer

Vous participez à différentes courses en scooter de mer. Celles-ci se déroulent sur les lacs, la côte ou les docks. Avant de concourir, vous devez vous qualifier, ce qui n'est déjà pas si évident, même dans l'option standard. Vous jouez seul contre les deux machines tenues par l'ordinateur ou à deux, l'action se déroulant en même temps. Chaque parcours a lieu sur un seul écran. Ce n'est qu'en gagnant la course que vous accéderez au parcours suivant. Les scooters sont représentés comme des flèches pleines avec un motif central permettant de les distinguer. Leur animation est très bien rendue, avec dérapage, effet d'inertie et les bulles qui s'échappent. On regrette cependant leur taille trop réduite et le fait qu'on ne sait plus toujours où ils sont lorsqu'on passe sous un pont. Les parcours à effectuer ne sont pas très clairs et il faut un certain temps avant de compren-

dre où l'on doit aller. Les décors sont corrects. Sur le plan sonore, ce logiciel dispose d'une excellente musique de présentation jouant sur plusieurs voix et d'une synthèse vocale parlant distinctement. Les bruitages en cours de jeu sont plus limités. *Jetbike* est une simulation originale à la réalisation de qualité. (K7 Code Masters pour Spectrum) J.H.

Type simulation de scooter marin
Intérêt 13
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★★★
Prix A



Version Amstrad CPC

Ce programme est à mon goût plus séduisant que *Turbo GT* ou *Super Sprint* (courses de voitures bâties sur le même principe de vue aérienne). Les effets de « dérapage » sur l'eau sont ici bien rendus et le graphisme et la topologie des pistes assez variés. Dommage que les sprites soient si petits et que l'ensemble ne soit pas plus coloré. (K7 Codemasters pour Amstrad CPC) O.H.

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



TETRIS

Réflexion

Voici enfin un rayon de soleil dans l'univers ludique. *Tetris* est un programme qui va à contre courant de la production actuelle qui nous offre des jeux de plus en plus sophistiqués, des graphismes sans cesse améliorés, mais qui manquent le plus souvent d'originalité. C'est un jeu passionnant et inclassable qui ne paye pas de mine : un seul tableau et des graphismes sans intérêt. Seulement voilà, les idées les plus simples sont souvent les meilleures et ce programme en est une parfaite illustration. Des pièces géométriques de formes différentes tombent une à une dans un récipient rectangulaire. Pendant leur chute, vous les dirigez à droite ou à gauche et vous pouvez également les faire tourner sur elles-mêmes. Votre objectif consiste à les guider afin que, en s'emboîtant les unes dans les autres, elles forment une ligne horizontale. La barre pleine ainsi réalisée vous est créditée et disparaît alors. Si vous ne parvenez pas à établir des lignes, les pièces se posent les unes sur les autres et la partie s'arrête lorsque la pile atteint le haut du rectangle. Le but est de réaliser le plus grand nombre de lignes. Il est surprenant de constater qu'à partir



d'une idée aussi banale on puisse réaliser un jeu vraiment passionnant. L'histoire de ce logiciel est également un sujet d'étonnement puisqu'il nous vient de l'Est. A l'origine *Tetris* a été programmé en URSS sur un IBM. (Disquette Mirrorsoft pour Atari ST.) A. H.-L.

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

Version Amiga

La version pour Amiga est similaire à la précédente, la seule différence notable est la qualité supérieure de la bande sonore. Si vous regardez l'écran, vous ne serez pas



impressionné mais jouez une fois à *Tetris* et vous serez convaincu. Si vous aimez les programmes de réflexion, bien sûr ! Un jeu envoûtant. (Disquette Mirrorsoft pour Amiga.) A. H.-L.

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

SPACE RACER

Testez vos reflexes

Fans d'action, Loricels pense à vous ! Très bon test pour les réflexes, ce jeu met les nerfs à rude épreuve. La vitesse est tout bonnement démentielle et l'on n'a

vraiment pas le temps de réfléchir à ce que l'on fait dans cette épreuve de motos spatiales où tous les coups sont permis. Faire



valser ses adversaires dans le décor est la seule solution tant il est difficile de doubler en virage.

Mieux vaut rester en tête. Conserver cette position n'est pas de tout repos car l'on est obligé de pousser l'engin au maximum et le maintenir à une telle cadence n'est décidément pas facile. Ne penser à rien, se concentrer sur la configuration du tracé au sol et le suivre au mieux sans trop s'élever dans les airs ni s'approcher du sol, car dans ces deux cas l'on perd une bonne partie de sa vélocité, ce qui permet aux adversaires d'effectuer une remontée fantastique et inattendue. Nous ne nous étendrons pas sur la qualité de la réalisation : elle est irréprochable. Nous ne pouvons que dire bravo à

ceux qui ont collaboré à ce programme ! (Disquette Loricels pour Atari ST.) M.B.

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

ENDURO RACER

Course de moto-cross

Activision n'a pas choisi la facilité en se lançant dans l'adaptation de cette superbe course de motos qui a remporté un grand succès dans les salles d'arcade. Cinq courses successives vous sont proposées et vous ne disposez que de soixante secondes pour terminer chacune d'entre elles.



Vous devez sauter par dessus différents obstacles qui sont disposés sur la route ou les éviter en roulant sur le bas-côté mais cela vous ralentit. Les autres concurrents ne vous gênent pas vraiment, en revanche un collision avec une jeep vous fera perdre un temps précieux. Cette version présente d'honnêtes graphismes mais souffre d'une animation peu réaliste : l'impression de vitesse n'est guère convaincante.



TUBES

et les autres concurrents semblent disparaître lorsque vous arrivez à leur hauteur. Les sauts d'obstacles sont assez exagérés et certaines motos donnent vraiment l'impression de s'envoler. On ne retrouve pas les qualités qui ont fait le succès du jeu original mais on peut néanmoins prendre plaisir à cette course. (Disquette Activision pour Atari ST.) A. H.-L.

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



BOBO

Le bagnard

Bobo est un bagnard échappé des pages de *Spirou* pour squatter l'écran des Atari ST où on le retrouve en prison : les six épisodes d'action des deux disquettes du programme se déroulent toutes au pénitencier. Pleines d'imagination et bien réalisées, rapides et difficiles, les aventures de Bobo inaugurent la collection « Spirou » d'Infogrames. Chaque épisode repose sur une idée d'action : Bobo doit tout d'abord servir la soupe aux autres forçats, prompts à frapper les tables de leurs gamelles vides. Ensuite vient la corvée des patates où il doit éplucher plus vite que n'arrivent les légumes ou risquer de se faire ensevelir. Le troisième épisode, le plus spectaculaire, affecte Bobo au nettoyage du couloir. Gardiens, détenus et une flopée de chiens passent leur temps à aller d'une porte à l'autre en laissant sur le carrelage les esthétiques empreintes de leur pattes crottées, de leurs godillots boueux : un cauchemar ! Des trampolines font rebondir l'intérêt et les prisonniers, qui cherchent à sauter plus haut que les tristes murs de la prison. A moins qu'ils ne choisissent, pour s'évader, la voie dangereuse du réseau électrique. Enfin, épuisé, vanné, Bobo partage sa cellule avec cinq autres bagnards qui, par moment, ronflent. Bobo les berce et court se recoucher.

Les graphismes et l'animation servent parfaitement les idées d'action : très lisibles, rapides, les mouvements sont continus, sans saccades. Une bonne musique varie selon les morceaux. *Bobo* constitue une indéniable réussite parce qu'une réalisation

impeccable s'allie à des idées originales. (Disquettes Infogrames pour Atari ST.) D.S.

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

GOLDEN PATH

Le sentier doré

Avez-vous entendu parler de l'époque mythique où régnait le grand Empereur Y'sin Hsi ? Sûrement non, car en effet, en notre XX^e siècle peu de gens se rappellent de cette période magique où le dernier Dragon et les démons rôdaient encore sur la terre. Mais heureusement comme dans notre monde, rien ne se perd vraiment, il reste une chance de retrouver cette lointaine période : un livre sacré gardé dans une région montagneuse du Tibet par des moines initiés. Votre



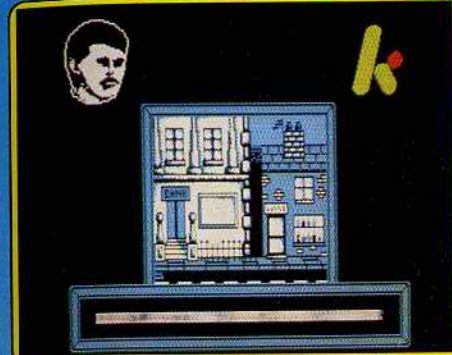
sants. Les bruitages et l'environnement musical utilisent les caractéristiques de l'Amiga. (Disquette Firebird pour Amiga) E.C.

Type	aventure animée
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

THE KRYPTON FACTOR

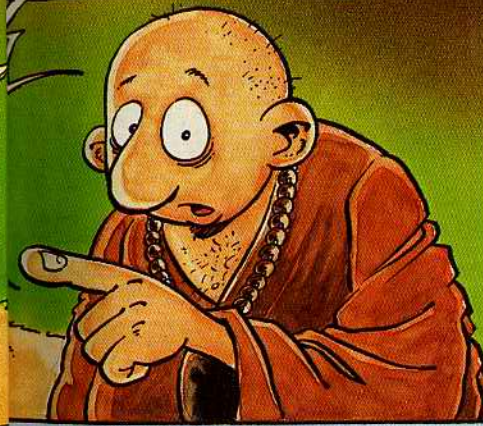
Neurones agiles

Six épreuves pour tester l'agilité de vos petites cellules grises... Logiciel original et « sérieux », *The Krypton Factor* propose tout d'abord un très simple exercice de mémoire. Chaque joueur voit défiler une suite de chiffres qu'il doit alors classer par ordre croissant. La deuxième épreuve est déjà plus complexe. Un dessin s'inscrit à l'écran, commenté par un texte relativement long et qui défile en scrolling. L'opération est ensuite répétée, mais avec quelques modifications, soit dans le texte soit dans le dessin. A vous de réussir ce double « jeu des différences » ! Puzzle, test de couleur et même quelques scènes de réflexion/action,



la partie se poursuit alors en une longue série d'exercices couronnés par un classement général. Aucun bruitage (concentration oblige...), une présentation graphique toujours très claire, ce logiciel serait un compagnon de jeu idéal s'il était traduit en français. Le joueur novice en la matière aura toutes les peines du monde à mémoriser les textes proposés ou à déchiffrer la

TU PARLES !
D'UN
SENTIER DORÉ!!!



EYE

Le jeu vous observe

La plupart des programmes de réflexion sur ordinateur tournent généralement autour des jeux institutionnels tels que les échecs, les dames, othello. Aussi toute tentative d'introduction de nouveaux thèmes attire



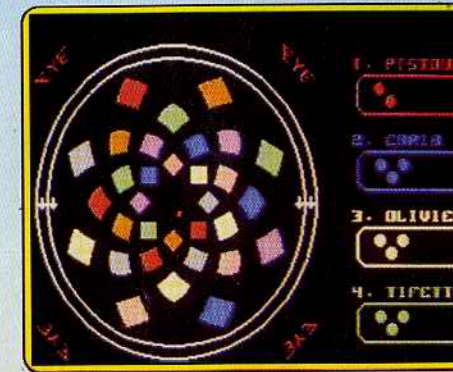
l'attention. Dans le cas de *Eye* le champ d'action est constitué d'un plateau circulaire en forme de spirale composé de trente-deux cases de couleurs. Huit teintes différentes. Chacune d'elles regroupant quatre des cases du plateau de jeu. De part et d'autre de l'écran, on peut voir des indicateurs de jeu qui montrent aux joueurs (un à quatre) le nombre de jetons dont ils disposent et les couleurs « contrôlées » dont ils peuvent s'emparer, puisque le but est de parvenir à placer tous ses jetons (avant l'adversaire) sur les couleurs « contrôlées ». Les règles varient selon qu'on y joue seul, contre la machine ou à plusieurs.

Les graphismes du programme sont simples puisque *Eye* se déroule pour l'essentiel devant un kaléidoscope de couleurs. Les animations se limitent à éventuelles rotations du cercle. Les bruitages sont pratiquement absents (excepté pour la page de présentation). Il est dommage que ce programme soit si difficile à aborder et surtout à comprendre. On en arrive à penser que pour des raisons commerciales ses auteurs l'ont rendu le plus ésotérique possible. (Disquette Endurance Game pour Atari ST) E.C.

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

Version C 64

Le jeu ne présente que des différences minimales avec la version ST. On peut cependant noter l'exceptionnelle qualité de la musique et de la présentation qui surpasse nettement celle du ST. Les règles restent



exactement les mêmes. Les graphismes sont légèrement moins fins. (Disquette Endurance Game pour C 64) E.C.

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

GRAPHO

Animation sur CPC

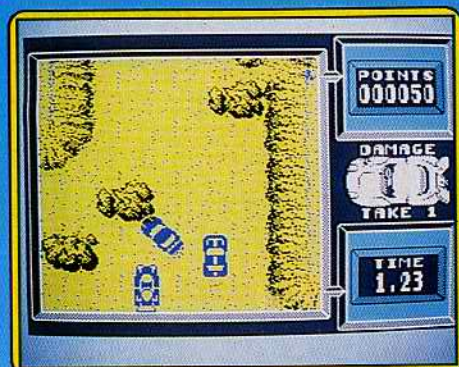
Les logiciels d'animation sur machines huit bits sont rares et généralement rudimentaires. Simple d'emploi, *The Animator* sur Amstrad CPC (voir Tilt n° 35, page 59) donnait des résultats plutôt limités et n'était guère utilisable par les créateurs de jeux. C'est à cette catégorie d'utilisateurs que s'adresse *Grapho*, ce qui excuse en partie l'hermétisme de sa présentation et la difficulté de sa mise en œuvre. La création d'une animation s'exécute en deux temps.



Il faut d'abord dessiner les motifs (dessins isolés constitutifs d'une séquence d'animation), ainsi que le décor à l'aide de l'éditeur de *Grapho*, puis programmer en Basic des séquences d'animation à l'aide des quarante-cinq instructions RSX complémentaires fournies avec le logiciel (une fois chargées en mémoire avec le Basic, les instructions RSX sont utilisables comme n'importe quelle autre instruction).

L'éditeur graphique ne brille ni par sa facilité d'emploi, ni par l'étendue de ses fonctions, ce qui rend assez fastidieuse la réalisation des dessins. Les instructions RSX sont en revanche assez complètes et permettent notamment de réaliser des incrustations en avant ou en arrière du décor, de procéder à de nombreux tests sur la présence, l'absence ou la rencontre de motifs, de récupérer les coordonnées d'un motif, de chaîner des séquences, etc. *Grapho* est donc un outil puissant mais d'un abord difficile, qui ne donnera satisfaction qu'aux programmeurs de jeux en Basic. (Disquette CTS, pour Amstrad CPC 6128. Notice en français.) J.-P.D.

Type	animation graphique
Intérêt	13
Présentation	★
Accessibilité	★
Potentialités	★★★★
Prix	D



SUPER STUNT MAN

A fond la caisse

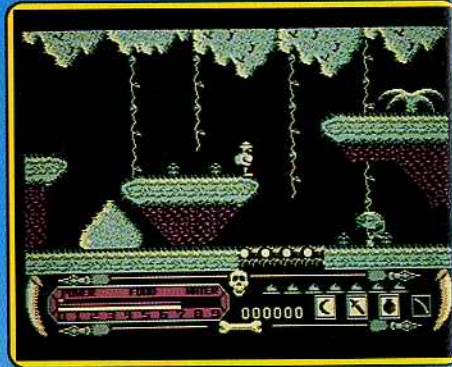
Vos talents de pilote vont être mis à rude épreuve dans l'ensemble des compétitions que vous aurez à mener. La première se déroule en voiture, dans le désert. Roulant

piéd au plancher ou plus prudemment, vous devez éviter rochers, feux et collisions avec les autres véhicules. Rien ne vous empêche d'ailleurs d'éliminer un concurrent trop gênant d'un tir bien ajusté. Comme les rochers forment une sorte de labyrinthe, vous pouvez être amené à sortir des impasses en marche arrière. Certains passages seront franchis avec un tremplin.

La deuxième course se déroule sur l'eau, à bord d'un puissant hors-bord. Scénario identique au précédent. Troisième épreuve : vous devez vous frayer un chemin à vive allure parmi des arbres. Les chocs sont durs, durs. La quatrième est grandiose. A l'aide des turbo-réacteurs, vous allez tout simplement sauter... le Grand Canyon. Le cinquième challenge se déroule dans les rues de New York où vous combattez un gang très dangereux. Votre mitrailleuse risque de ne pas refroidir beaucoup.

Pour la sixième manche, vous vous retrouvez sur l'eau mais, cette fois, au milieu de rapides. Quant à l'ultime épreuve... Les graphismes sont corrects et variés, l'animation et le scrolling assez fluides. Les bruitages ne sont que moyens mais une musique à plusieurs voix pose le jeu. Un bon logiciel sans prétention. (K7 Code Masters, pour Spectrum.) J.H.

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



LIVINGSTONE, I

L'explorateur perdu

Version PC de Livingstone testé dans Tilt n° 52 sur Amstrad CPC... A la recherche du célèbre explorateur du même nom, votre personnage se lance dans une jungle hostile. Parlons graphisme et animation tout d'abord avec un personnage très petit à l'écran mais dont les mouvements sont aussi réalistes que comiques. Vous possédez dans votre sacoche quatre objets distincts. Trois armes, un boomerang, un couteau et une bombe qu'il faut utiliser selon l'adversaire rencontré. Le quatrième objet n'est autre qu'une perche pour le saut d'obstacle ! Survivre dans cet univers n'est pas une mince affaire. Livingstone renoue avec la classique tradition des premiers jeux d'aventure/action sur micro. Chaque tableau révèle une ou deux difficultés majeures et n'autorise de ce fait qu'une seule et unique stratégie. Certains se las-

seront bien vite de cette aventure traditionnelle, d'autres passeront de longues heures à vaincre le sort... Replacé dans son contexte réel (une ludothèque PC/action encore réduite), Livingstone est, à mon goût, un simple mais bon programme. (Disquette Infogrames pour PC et compatibles.) O.H.

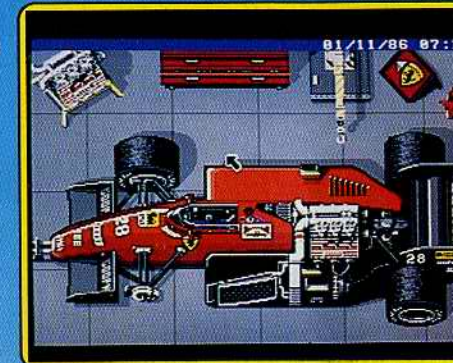
Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

FERRARI FORMULA ONE

Course automobile

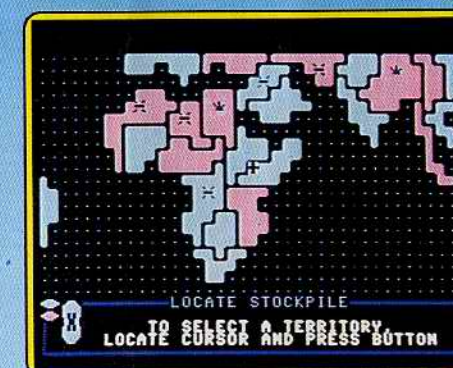
Enfin une course de Formule 1 sur Amiga et sur Ferrari. Il faut tout d'abord procéder aux réglages et aux essais de votre pur sang : réglages du moteur, essais de résistance et d'endurance, pression des pneus et vérification de leur état de chauffe après quelques tours de piste ! Le système de jeu est simple, il suffit de cliquer sur les parties de la voiture que vous désirez vérifier. Des fenêtres affichent l'état des pièces mécaniques et leurs réglages.

Prêt pour la course, on est déçu par la représentation du circuit : pas d'effets de perspective, ni d'impression de vitesse. Une vue plate de l'horizon ne permet pas d'anticiper efficacement les virages. Les commandes sont beaucoup trop sensibles et le moindre mouvement envoie votre engin hors du circuit et là, ni tête à queue, ni explosion. La voiture revient tranquillement sur le circuit avec, comme seule pénalité, une remise au point mort ! Testé sur une préversion, nous espérons que la version définitive sera plus étoffée.



Les graphismes et les bruitages sont toujours aussi excellents sur Amiga. Domage. (Disquette EA pour Amiga) D.B.

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



LORDS OF CONQUEST

Guerre et commerce

Conquérir la planète en s'attaquant à toutes les puissances rivales de la vôtre. Un grand nombre de paramètres contribuent au réalisme du logiciel. L'aspect économique de la guerre n'est pas laissé de côté

(coût de développement des armes). Le commerce entre nations et la signature d'éventuels traités peuvent s'avérer indispensables pour les futures conquêtes. Un bon logiciel réservé aux amateurs du genre. (Disquette Electronic Arts pour C64.) E.C.

Type	stratégie géopolitique
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

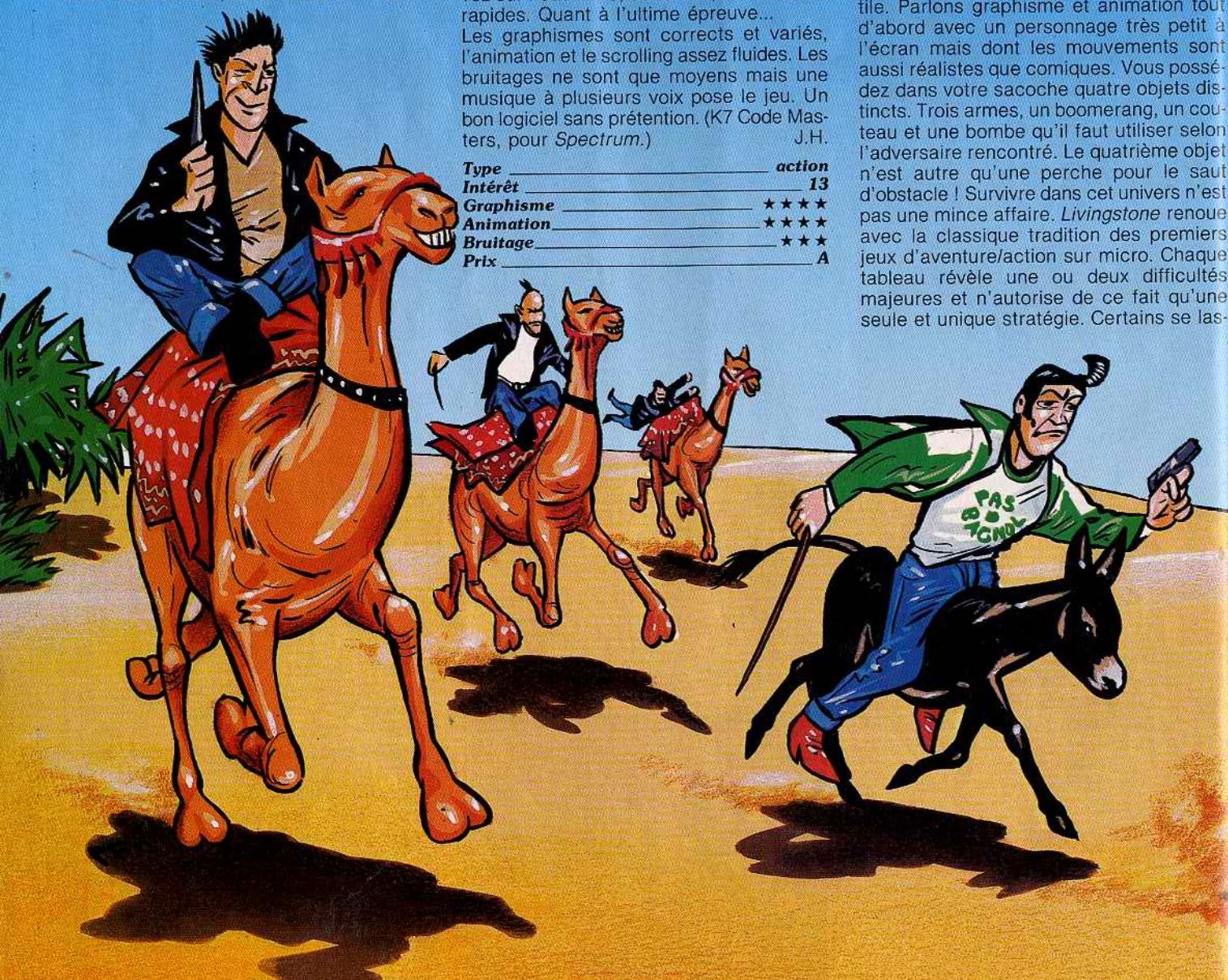
NORTHSTAR

Etoile du nord

Un jeu d'arcade de plus dans l'énorme ludothèque du CPC ne doit théoriquement susciter que peu d'intérêt dans nos esprits blasés. Ce logiciel parvient cependant à créer l'étonnement tant sa réalisation est soignée. La trame est simple, une fois de plus, vous vous trouvez prisonnier d'une planète hostile parcourue constamment par des



créatures qui ne le sont pas moins (robots, sentinelles). Le champ d'action se situe tout d'abord à la surface de la planète puis de plus en plus profond dans ses entrailles, ceci grâce à l'ascenseur de service (rares sont les jeux où il n'y a pas d'ascenseurs). Vous disposez d'un armement sophistiqué pour « pacifier » votre trajet. Les graphismes du logiciel sont carrément superbes par suite d'une utilisation judicieuse des cou-



TUBES

leurs. On peut, d'autre part, apprécier la variété des décors et la qualité des effets spéciaux (apparition du logo du jeu). Les animations des différents protagonistes (vous et les ennemis) sont réalistes, fluides et rapides. La qualité des animations est renforcée par la rapidité et la finesse du scrolling horizontal. Les bruitages sont corrects sans plus, alors que la musique mérite indéniablement un coup de chapeau. Un logiciel pas très original mais superbement réalisé. (K7 Gremlin pour Amstrad CPC.) E.C.

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

TIME BANDIT

Labyrinthes

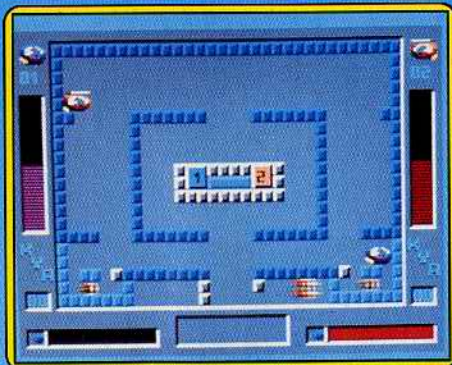
A la base de ce scénario, une multitude de labyrinthes (vue aérienne 3D) reliés entre eux par des portes verrouillées... Votre personnage dégomme toutes sortes de monstres, fantômes, araignées, goules... et récolte les trésors et les clefs nécessaires à la continuation de sa quête. Scénario désormais classique, cette époque est malgré tout très attachante. Le terrain d'action



est tout d'abord si vaste qu'il brise la monotonie relative de l'action. L'animation et les graphismes sont, quant à eux, de bonne qualité : décors précis et colorés, lutte souple et rapide, un régal pour les fanas du joystick/action. Ajoutez à cela la possibilité de jouer à deux (deux fenêtres « action » distinctes apparaissent dans ce dernier cas sur l'écran), un bruitage simple mais correct et surtout une difficulté globale de jeu à défriser les pros...

Signalons, pour conclure, que Time Bandit ne souffre pas sur Amiga des défauts de son précurseur sur ST (animation du personnage principal notamment, cf Tilt n° 37, page 38). (Disquette Microdeal pour Amiga) O.H.

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



K.Y.A.

Y a qu'à

Votre Thomson constitue un excellent champ de bataille pour provoquer vos amis en duel. C'est, en effet, dans des décors variés où se cachent de multiples dangers (robots patrouilleurs, murs rechargeurs ou destructibles) que vous affrontez votre adversaire humain (ou contrôlé par l'ordinateur). Les réflexes, la précision du tir ainsi qu'une certaine dose de stratégie sont nécessaires pour vaincre cinq fois successivement votre adversaire, ceci afin de passer au tableau suivant. De nombreuses options vous sont proposées, de l'entraînement à la sauvegarde des univers que vous aurez créés (avec un générateur de tableaux). Les graphismes du logiciel sont corrects (compte-tenu des productions antérieures sur la machine), ceci grâce à une utilisation agréable des couleurs. Les animations sont relativement lisses et multiples. Le bruitage est le point le plus faible de l'ensemble (machine oblige). Un logiciel simple et efficace. (Disquette Loricels pour TO 9+, TO 8, MO 6.) E.C.

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

GARFIELD

Un chat sans sa souris

Ancien héros de bande dessinée, le célèbre « matou » se lance dans l'aventure micro-ludique... Arlène, sa bien-aimée, est



retenue prisonnière à la fourrière. Il faut, pour la sauver, parcourir la ville en tout sens et veiller à ne jamais manquer de nourriture ou de sommeil !

Principal atout de cette aventure : la bonne humeur dont témoignent ses graphismes et les brefs commentaires qui accompagnent l'action (en anglais malheureusement). Animé façon dessin animé, Garfield marche d'un pas souple, envoie des coups de pied, saute sur une chaise pour manger ou se reposer, etc. Le décor de la ville est assez simple. Diverses portes s'ouvrent sur des maisons, des magasins ou des terrains vagues qu'il faut explorer de fond en comble. La stratégie repose sur la collecte d'indices. Important : mangez régulièrement et reposez vos pattes loin de vos ennemis. Pour le reste, l'utilisation des objets est classique et apporte au fur et à mesure des éléments nouveaux pour la recherche d'Arlène.

Entièrement manié au joystick (combinaison manette/gachette pour le choix des actions), ce logiciel est tout aussi séduisant que difficile à vaincre ! (K7 The Edge, pour C 64.) O.H.

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



PAC MAN

Miam miam !

Un Pac Man en 1988 ? Ça semble dépassé, surtout s'il ne s'inspire pas des derniers perfectionnements en la matière (voir Pac Mania, dans toutes les bonnes salles d'arcade). Et pourtant...

Ce programme se propose de vous distraire par l'intermédiaire du célèbre enzyme glouton que nous connaissons tous. Contrairement à beaucoup, il ne s'agit pas ici d'un plagiat, mais de l'adaptation du véritable Pac Man de Namco. On retrouve les mêmes décors, les mêmes bruitages, les mêmes personnages, et les trucs qui permettent de gagner sans trop de difficulté sont identiques à ceux décrits dans le premier numéro de Tilt ! Techniquement parlant, ce logiciel est fort proche de l'original, et seule la présence d'effets de scintillement dus à la superposition des Sprites s'avère regrettable.



Le reste est parfait. Graphismes sobres mais de qualité, animation rapide et assez douce, bruitages ridicules mais dont le charme reste intact après tant d'années : tous les ingrédients sont là. Bref, ce programme démontre avec maestria que Pac Man est un très grand, et même éternel, programme ! (K7 Bug-Byte, pour MSX.) M.B.

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

DRILLER

La saison des truffes

Comment sauver la planète Evath ? Des esprits mal intentionnés se sont appliqués à répartir des mines sur toute la surface de son satellite lunaire Mitral, leur but étant de



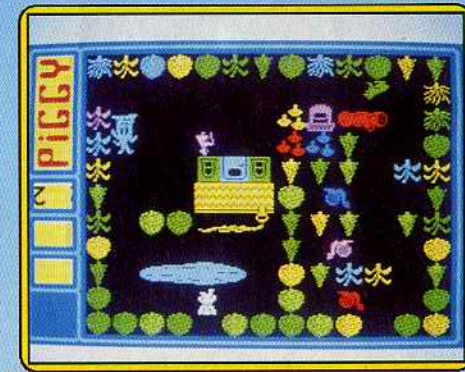
provoquer son explosion en cas de collision avec une météorite. Les nombreux gisements de pétrole souterrains qui s'y trouvent s'embrancheraient, provoquant des modifications cataclysmiques de l'orbite de la planète mère Evath. C'est donc aux commandes d'un vaisseau ultra-moderne que vous parcourez les différentes régions de Mitral afin de procéder aux forages qui seuls permettront d'éviter l'explosion finale. La version C 64 dispose de très beaux graphismes en 3D et en surfaces pleines (pas de graphisme vectoriel). Les animations sont excellentes compte tenu des possibilités de la machine (8 bits). L'environnement musical est exceptionnel en comparaison de la version PC. Un excellent logiciel. (Disquette Incentive pour C 64) E.C.

Type	aventure/action spatiale
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

PIGGY...

... et le grand méchant loup

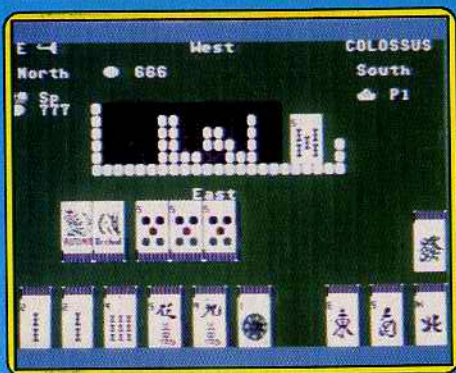
Vous incarnez un petit cochon bien sympathique. Pour construire sa maison et se protéger du loup, il doit ramasser un à un les éléments qui la composent en parcourant différents labyrinthes. Mais de nombreuses créatures (fantômes, abeilles, loups, serpents et autres) vont gêner sa progression. Ils ne cherchent pas à vous poursuivre et se contentent d'effectuer régulièrement leur trajet. Pourtant vous devez calculer



votre parcours avec attention pour éviter de vous faire toucher par l'un d'eux. Les écrans sont de difficulté croissante et bien calculée. Si vous ne terminez pas un labyrinthe assez rapidement, vous avez affaire au loup qui, lui, vous poursuit sans relâche. Les graphismes sont simples mais agréables, et l'animation sans surprise. Une petite musique de présentation jouant « qui craint le grand méchant loup » vous met tout de suite dans l'ambiance. On aurait cependant aimé que la mélodie joue sans fausse note. Le jeu lui-même n'est accompagné que de « bips » peu évocateurs. Un jeu moyen qui peut convenir aux amateurs de labyrinthe. (K7 Bug-Byte, pour Spectrum.) J.H.

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

TUBES



COLOSSUS MAH JONG

La bataille des vents

Proche du Rami dans sa conception, ce jeu vous oppose à trois autres participants pris en charge par l'ordinateur. Chaque joueur représente l'un des vents (Est, Ouest, Nord, Sud) et saisit, à tour de rôle, sur la table centrale des cartes (repérées par paires) et constitue dans sa propre main une suite de figures semblables, suite de chiffres d'une même « couleur », etc.

La richesse du Mah Jong provient sans aucun doute de la grande variété de ses figures : cartes de saisons, de fleurs, dragons ou bambous, toutes reliées entre elles par de subtiles et complexes stratégies. La représentation des figures est malheureusement assez ternie à l'écran. Manié au clavier, la partie n'expose pas toujours clairement les diverses manœuvres du jeu. Il reste alors la notice (en anglais), et surtout le mode « tutor » pour percer les mystères de ce jeu. Finalement réservé aux connaisseurs et passionnés, ce logiciel paraîtra austère (pas de bruitage, pas d'animation) aux novices. (K7 CDS Software pour C 64)

O.H.

Type	réflexion
Intérêt	12
Graphisme	★ ★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	B

OCEAN CONQUEROR

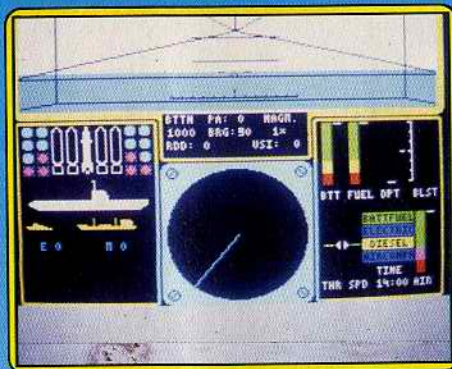
Le grand plongeon

Vous prenez les commandes d'un sous-marin afin d'éliminer, en temps limité, quatre convois composés chacun d'un cargo et de deux destroyers. Votre tableau de bord vous informe en permanence du cap, des réserves de courant et de fuel, de la puissance des moteurs et de votre vitesse, de l'état des ballasts, des réserves d'air et de votre profondeur. Une carte, rappelant la position des convois, vous permet de préparer votre plan d'action et un sonar vous guide en plongée.

Vous disposez de deux moteurs. Le moteur à explosion ne peut s'utiliser qu'en surface (il se coupe d'ailleurs automatiquement en plongée) et sert aussi à recharger les batteries d'air, indispensables pour vider ballasts et batteries. Le moteur électrique,

moins puissant, fonctionne dans toutes les conditions, mais vous avez intérêt à le déconnecter en surface pour économiser votre énergie.

Une fois parvenu près de la cible choisie, faites surface et remontez tirer. Avec un peu de chance, vous réussirez un coup au

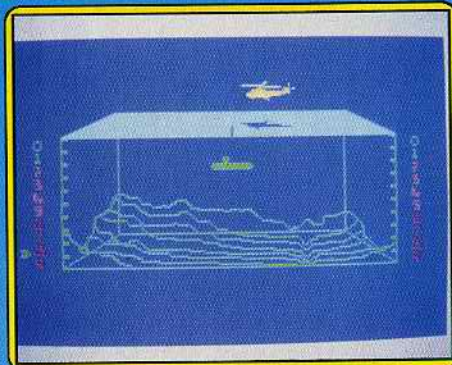
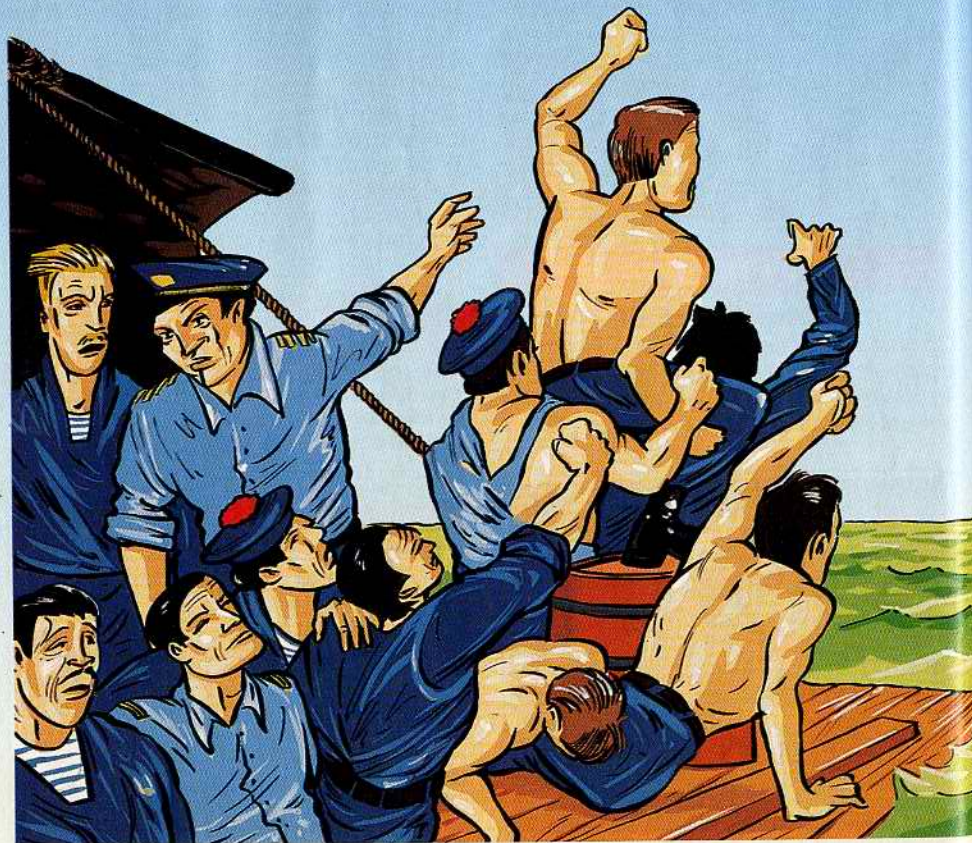


but. Ne vous endormez cependant pas sur vos lauriers car les destroyers disposent de mines sous-marines qui ont tôt fait d'envoyer votre bâtiment par le fond.

La simulation est assez fidèle, les graphismes et l'animation bien rendus.

Seuls les bruitages sont un peu lassants (mais on peut les couper). Un bon jeu captivant. (K7 Hewson, pour Spectrum.) J.H.

Type	simulation de sous-marin
Intérêt	14
Graphisme	★ ★ ★ ★
Animation	★ ★ ★
Bruitage	★ ★
Prix	B



CONVOY RAIDER

Destroy !

Vous avez pour mission de patrouiller dans les mers et de détruire avions, bateaux et sous-marins ennemis. Votre navire et les appareils de l'ennemi sont représentés correctement sur une carte agrandie qui indique aussi la découpe des côtes. Bien entendu, il faut absolument éviter de heurter les récifs. Une carte à plus grande échelle vous signale la zone dans laquelle vous patrouillez. Le navire se contrôle simplement à l'aide d'une roue, et vous pouvez adopter des allures différentes. Dès qu'un appareil ennemi se trouve à proximité, l'indicateur d'alerte s'allume et vous devez sélectionner l'arme idéale.

C'est l'hélicoptère qui vous débarrasse des sous-marins. Larguez vos mines et évitez les tirs anti-aériens des sous-marins. Pour les bateaux, vous maintenez, dans un pre-

mier temps, le missile sur la trajectoire adéquate, puis vous alignez le navire sur la mire pendant le temps d'action du missile. Ce n'est pas toujours évident car les commandes s'inversent par moment pour éviter de vous y habituer. Les avions, eux, sont détruits par des missiles guidés. Pour réparer les dégâts subis par votre vaisseau, vous devez vous mettre à côté du navire de réparation.

Ce logiciel sans prétention est assez varié tant par ses écrans que par l'action. Les bruitages sont réduits à de simples « bips », mais on se laisse prendre au jeu. (K7 Gremelin, pour Spectrum.) J.H.

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

THRUST

La Terre en danger

Dans un lointain futur, la Terre est arrivée au bout de ses réserves d'énergie. Aussi, une mission est-elle lancée en direction de six planètes sur lesquelles un empire disparu avait stocké des containers d'énergie gardés par des installations de défense encore en activité. Vous partez en expédition à bord d'un vaisseau équipé d'un canon, d'un écran de protection et d'un câble de remorquage. Votre véhicule, très sensible à la gravité, est d'un maniement extrêmement délicat : vous le faites avancer avec de légères poussées de vos réacteurs. Tout d'abord, il est recommandé de détruire les défenses de la planète car il est très difficile d'évoluer sous le tir ennemi. Ensuite, après avoir vidé les réserves de carburant qui se trouvent à la surface, vous devez amarrer le container d'énergie et quitter la planète.

Ce programme de Firebird est la reprise d'un budget sorti sur C 64 voilà deux ans. Ce jeu avait à l'époque rencontré un très important succès en Angleterre. Le graphisme est le même que celui de la version originale, c'est à dire simple et dépouillé. Rien d'impressionnant dans la forme mais l'intérêt de jeu est au rendez-vous. On peut regretter l'absence d'une option permettant



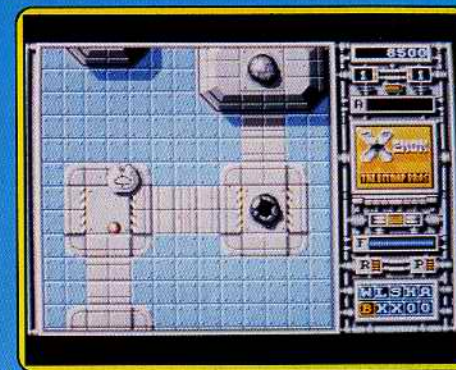
de jouer au joystick ou avec la souris. Le contrôle, très précis, s'exerce au clavier, ce qui pose quelques problèmes dans un premier temps. Si les deux premières planètes ne mettent pas trop vos nerfs à rude épreuve, dans les suivantes il vous faut descendre dans d'étroits tunnels, ce qui vous donnera des sueurs froides. Un programme simple mais difficile qui demande une grande habileté et des nerfs d'acier. (Disquette Firebird pour Atari ST.) A.H.L.

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

XENON

Vaincre ou mourir

Ce programme est l'adaptation d'un jeu d'arcade développé par Arcadia sur un Amiga poussé à deux mégas (voir Road



Wars « Tilt Parade » page 50). C'est un shoot them up, relativement classique, mais qui présente l'originalité de vous permettre de transformer votre véhicule en tank ou en vaisseau spatial. Il vous suffit d'appuyer sur la barre d'espace pour passer de l'un à l'autre en fonction des attaques dont vous êtes l'objet. Lorsque vous les détruisez, certaines tourelles ennemies laissent apparaître des pièces qui vous permettent de refaire le plein d'énergie ou d'améliorer votre armement. L'arme la plus spectaculaire vous fait lancer des missiles dans toutes les directions. A la fin de chaque secteur vous devez vaincre un redoutable gardien avant de passer au niveau suivant.

Cet excellent programme, qui s'inscrit dans la lignée de Slap Fight, vaut surtout par sa réalisation. Graphismes et animation sont dignes d'une salle d'arcade et s'accompagnent d'une superbe bande sonore. Un jeu très prenant qui réjouira les amateurs du genre. (Disquette Melbourne House pour Amiga.) A.H.L.

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

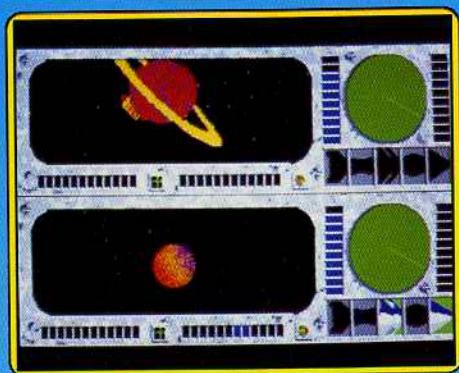
GALACTIC INVASION

La guerre fait rage

Le nouveau programme de Microillusions est proche de l'esprit du précédent : Fire Power. Il s'agit d'un duel à mort entre deux races qui habitent des systèmes solaires différents séparés par un champ de météorites. L'écran se divise en deux parties : en haut, vous voyez votre panneau de contrôle et en bas, celui de votre ennemi. Vous affrontez un autre joueur, ou l'ordinateur qui vous donne du fil à retordre. Le but du jeu consiste à découvrir les cinq pièces qui composent un missile super puissant. Le premier qui complète celui-ci pourra alors détruire le système solaire adverse.

Chaque joueur part à la recherche des pièces qui se trouvent dans des satellites en orbite autour d'une planète ainsi que dans le champ de météorites. Ce n'est pas une quête de tout repos car les dangers sont nombreux. Vous risquez de perdre un vaisseau en passant trop près d'un soleil, sans compter que votre adversaire peut surgir

TUBES



derrière vous pour tenter de vous abattre. Ce jeu, assez riche, présente de bons graphismes et une animation de qualité. Lors des premières parties, il est difficile de lutter contre l'ordinateur qui est aussi rapide qu'efficace. Un bon programme qui offre un véritable challenge. (Disquette Microillusion pour Amiga.) A.H.-L.

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

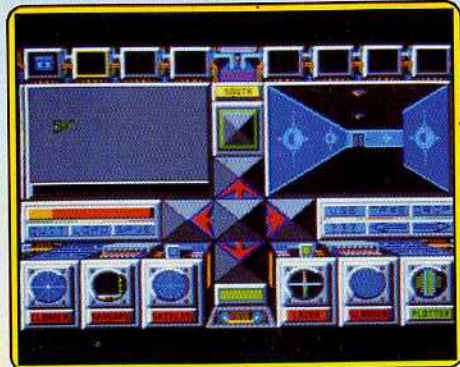
SLAYGON

T'as de bons yeux ?

A ma droite un couloir, à ma gauche un couloir, devant et derrière, toujours des couloirs. Eh oui, encore un jeu de labyrinthe dans un univers statique et aride où il ne se passe rien, ou si peu.

A bord du Slaygon, vous infiltrerez les laboratoires Cybordynamics à la recherche des cinq codes qui permettent de désactiver l'ordinateur central. Votre tableau de bord, hyper-sophistiqué, est le seul élément réellement dynamique du jeu. Pour le reste, Slaygon se résume à une exploration du labyrinthe où il faut éviter les boucliers d'énergie. En chemin vous récoltez des clés, des pistolets-laser ou des « terminal interface » pour dégommer les « aliens » ou franchir les portes qui bloquent votre passage. Les graphismes sont jolis mais répétitifs à mourir.

La difficulté du jeu séduira les infatigables chercheurs d'aiguilles dans des meules de foin. Les autres auront l'impression de passer un examen des yeux en suivant leur



position, matérialisée par un pixel sur la carte. (Disquette Microdeal, pour ST.) N.M.

Type **action/stratégie**
Intérêt **12**
Graphisme **★★★★**
Animation **—**
Bruitage **★★★**
Prix **B**

OGRE

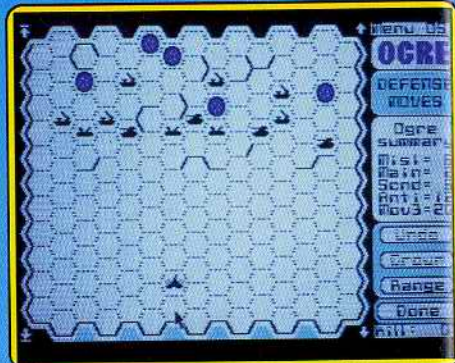
Ne pas se faire dévorer

Signalons d'abord qu'Origins (Ultima) a, comme à son habitude, soigné la présentation du packaging (deux manuels complets en anglais et un mémento). Quant au jeu, le thème peut dérouter quelques habitués des wargames. Finies les confrontations avec des armées plus ou moins conventionnelles. Cette fois, votre ennemi est unique : il vous faut faire face à l'Ogre, supertank cybernétique. Un blindage à l'abri des charges nucléaires, la puissance de feu d'une division entière ! Son but, détruire votre QG,



protégé par vos dérisoires unités de tanks et d'infanterie. Le jeu se joue à deux, ou en solitaire, contre l'ordinateur qui commande l'Ogre. Celui-ci existe en deux versions : Mark III et Mark V, la plus dévastatrice. Trois niveaux de jeu sont proposés (notons qu'un des manuels décrit les algorithmes de jeu de l'Ogre géré par l'ordinateur). Heureusement, le programme possède un éditeur de scénarios qui permet d'ajouter quelques pièces (surtout contre la version Mark V) et de modifier le terrain. Vos chances de succès reposent sur une bonne stratégie : où bloquer l'Ogre, quelles armes utiliser — tank lourd ou rapide, batterie ou lanceur de missiles ? Faut-il s'attaquer en priorité à l'armement ou à la propulsion de l'Ogre ?

Ne pas non plus négliger le terrain, attention de ne pas se faire coincer entre des cratères, des crevasses et... l'Ogre. Un wargame essentiellement tactique, au thème original, avec un adversaire qui aura tôt fait d'exploiter la moindre faille défensive. Le jeu gagne à être pratiqué à la sou-



ris ou au joystick. (Disquette Origins, pour PC et Compatibles, Apple.) O.R.

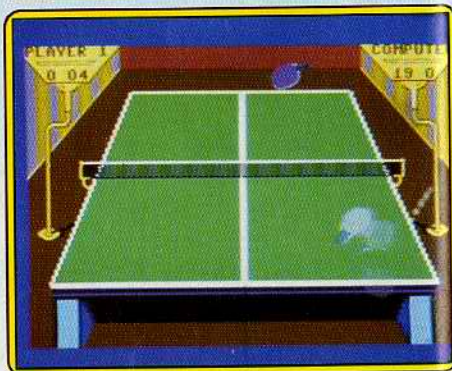
Type **wargame**
Intérêt **14**
Graphisme **★★**
Animation **★★**
Bruitage **★★**
Prix **n.c.**

SUPER STAR PING PONG

La raquette folle

Le tennis de table n'en est pas à sa première apparition sur micro, mais celle-ci est incontestablement une réussite. En effet un nombre impressionnant d'options permettent de modifier tous les paramètres du jeu. Vous pouvez entre autre visualiser la table de face ou de côté, modifier la vitesse de balle, la vitesse de réaction, la longueur du match et même la couleur des raquettes. Le réalisme des parties est tel qu'il est même possible de réaliser des smashes. Le graphisme est simple mais d'une redoutable efficacité (on voit les raquettes sans joueurs). Les animations et trajectoires de la balle sont conformes à celles des vraies parties de Ping Pong. Les bruitages des rebonds de balles sont parfaits et contribuent énormément au réalisme de l'ensemble. D'agréables petites séquences musicales viennent agrémenter les conclusions de parties. Le programme se joue contre l'ordinateur ou à deux simultanément. Un bon logiciel. (K7 Mad pour C 64) E.C.

Type **simulation sportive**
Intérêt **14**
Graphisme **★★★★**
Animation **★★★★**
Bruitage **★★★★**
Prix **A**



BALL RAIDER

A y perdre la « ball »

Un casse-briques tout simple, sur Amiga, pour à peine plus de cent francs... Le mur qu'il faut détruire est régulier et sans grande surprise. Il existe pourtant des briques à bonus (accélération, blocage de la balle, etc.) ou des barres indestructibles pour corser la stratégie du jeu. Mais si les bruitages suffisent largement à forger l'ambiance, que dire des graphismes ? Les pages écrans représentent pour chaque tableau un décor différent et statique, joli décor mais tellement fouillé qu'il est impossible de suivre la balle des yeux sans risquer la migraine ! Toute la difficulté consiste alors à ne pas perdre l'engin de vue, une manœuvre qui n'apporte rien à la stratégie « subtile » du casse-briques, bien au contraire... De quoi fausser une partie qui s'annonçait prometteuse, distrayante. Domage ! (Disquette Robtek, pour Amiga.) O.H.

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

MANDROID

Guerre totale

Un jeu complexe et une notice qui se réduit à une dizaine de lignes... Etrange et rébarbatif ! Mandroid vous plonge dans un jeu sans merci. D'un côté, de charmantes créatures qu'il faut interroger, de l'autre toute une armée d'ennemis qui vous poursuivent à coup de Magnum ! L'écran se décompose ici en plusieurs fenêtres. Celle



réservée à l'action est désespérément petite. Le décor qui y apparaît est heureusement varié et bien conçu. Côté stratégie, vous sélectionnez diverses armes (collectées sur les cadavres de vos adversaires ou achetées à quelques passants) ou usez du mode « dialogue », essentiel pour se localiser et comprendre le but de l'aventure. Vous devez en fait retrouver et tuer un agent double. Mais quelle course-poursuite ! Vos ennemis apparaissent de tous côtés (au moins six par salle...) et l'on ne trouve que rarement le temps de tracer un plan ou de questionner un confrère. Confus dans les premières minutes de jeu, Mandroid profite finalement d'un scénario original et d'un terrain de manœuvre vaste et varié. C'est en fin de compte l'action qui l'emporte sur la stratégie... Avis aux amateurs ! (K7 CRL pour C 64) O.H.

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



RAMPAGE

Tout casser

Cette adaptation fidèle du célèbre jeu d'arcade permet de libérer votre agressivité. L'idée de base est très simple : il faut tout casser. Vous choisissez le monstre que vous désirez incarner et les deux autres sont contrôlés par d'autres joueurs ou, à défaut, par l'ordinateur. Dans une première ville vous grimpez le long d'un immeuble en assénant de formidables coups de poing. Des personnes apparaissent aux fenêtres, n'hésitez pas, prenez-les pour les dévorer,



ce qui fait remonter votre niveau d'énergie. Alors que le premier immeuble s'écroule, la défense s'organise mais qu'importe, vous piétinez les voitures de police et vous balayez les hélicoptères d'un revers rageur. Le carnage continue et lorsque le dernier immeuble est réduit en poussière nos sympathiques monstres passent à la ville suivante afin de continuer leurs exploits. Cet énorme jeu de massacre bénéficie d'un graphisme et d'une animation de qualité. Des bruitages efficaces ajoutent encore au plaisir de la destruction. Un programme original et amusant mais assez répétitif. En revanche, si vous jouez à plusieurs vous vous amusez beaucoup, d'autant plus que les monstres pris par leur folie destructrice peuvent également se massacrer entre eux. Version Atari ST testée p. 55, dans Tilt n° 52. (Disquette Activision pour C 64.) A.H.-L.

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

Version Amstrad CPC

Cette adaptation, proche de la précédente, reste très fidèle au jeu d'arcade. Trois joueurs peuvent aussi se livrer ensemble à une orgie de destruction. Casseurs et teigneux vont semer la terreur dans les villes. (Disquette Activision pour Amstrad.) A.H.-L.

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



TUBES



BASKETBALL STREET SPORTS

A vos paniers !

Epyx explore les possibilités des simulations sportives, et met le talent de ses programmes au service de réalisations sans défauts, avec une pointe d'imagination et une finition parfaite.

Tous les terrains de basket se ressemblent, à moins de jouer dans la rue, sur des parkings, dans la cour d'une école. Deux équipes de trois, à choisir parmi une troupe de garçons et de filles aux fortes personnalités, s'opposent. Choisissez votre niveau de jeu et la partie démarre. Chaque joueur ou joueuse a son style, vous dirigez un des membres de l'équipe, mais vous changez en cours de partie.

La force du logiciel tient à une animation excellente, rapide, sans temps morts ni personnes abandonnées dans un coin loin de l'action. Les bruitages n'appellent pas d'observation : on pourrait presque suivre l'action au son des divers rebonds de la balle. La variété des situations de jeu est importante, entre ceux ou celles qui sautent en posant le ballon dans le panier ou qui, au contraire, visent de loin, qui savent courir ou ont un jeu plus défensif...

Un programme réussi, sans innovations majeures mais très agréable à pratiquer. (Disquette Epyx/US Gold pour C64.) D.S.

Type	sport/basket
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

BASKET MASTER

Jeu à deux

Le basket a déjà inspiré de nombreux programmes de qualité sur C64. Avec celui-ci Imagine a visiblement cherché à réaliser une simulation assez complète. Il n'y a pas de jeu d'équipe puisqu'il s'agit d'un affrontement entre deux joueurs, à la manière du célèbre *One On One*, mais sur toute la surface du terrain. A l'exception de celui-ci, tous les aspects du jeu sont présents et on dispose d'une grande variété de mouvements. De plus, lorsqu'un panier est mar-

qué, l'action est rejouée au ralenti et en gros plan, ce qui vous permet de corriger vos fautes. Le jeu est complet et réaliste mais il est regrettable que la réalisation ne soit pas du même niveau. Les graphismes sont assez pauvres et l'animation quelque peu ridicule. Malgré ce défaut, les amateurs



DIZZY WIZARD

La toupie infernale

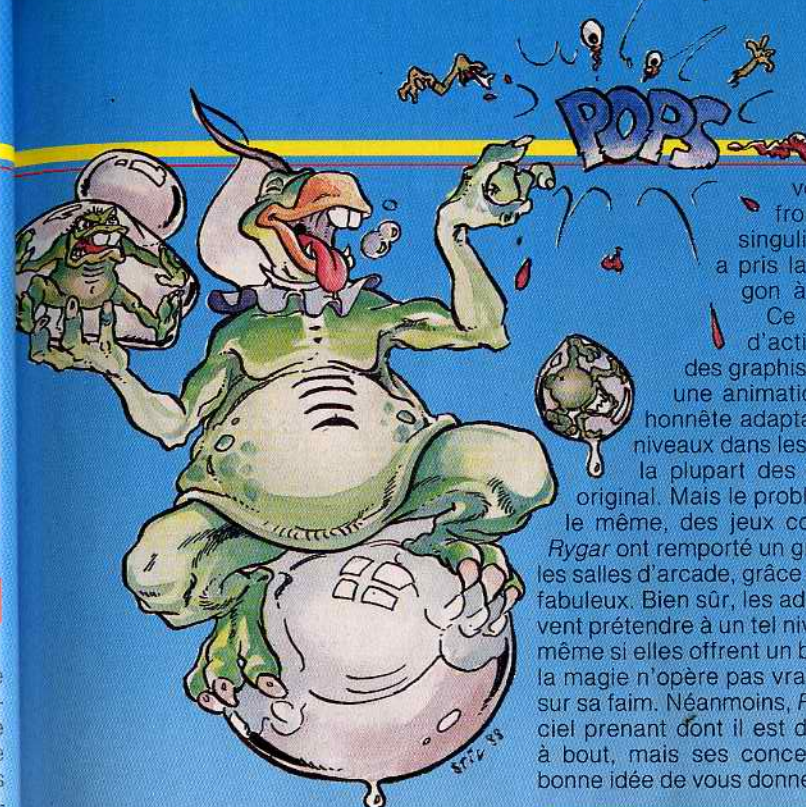
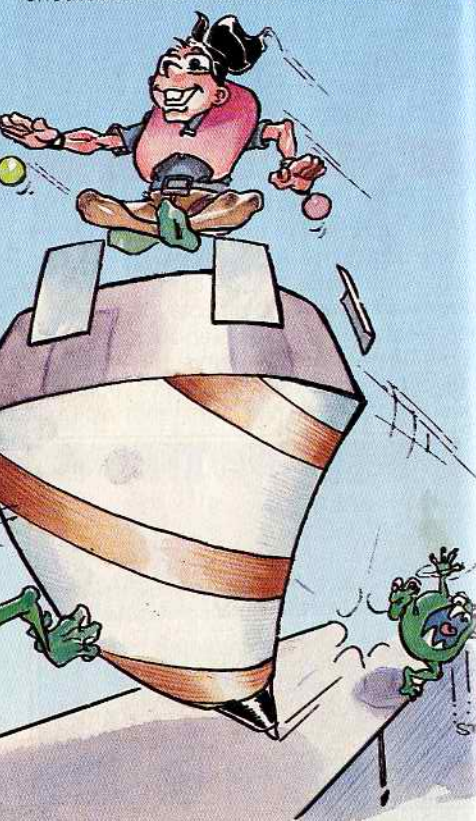
Après l'adaptation peu spectaculaire de *Marble Madness*, il faut avouer que les programmeurs sur ST, n'ont pas semblé être très pressés de reprendre ce type de jeu. Aussi, c'est avec surprise que nous avons découvert ce logiciel de un mégaram qui rappelle *Spindizzy*. C'est en effet une toupie (un cône renversé) en constante rotation que vous acheminerez dans un surprenant décor 3D. Ce dernier est constitué de plates-formes, de ponts et autres passages surmontant un insondable vide, qui rendra fatal le moindre déséquilibre de votre toupie. Votre but est simple : parcourir le plus vite possible un labyrinthe afin d'allumer un feu, qui est le seul moyen de parvenir au niveau supérieur. Sur votre trajet de nombreuses créatures se donnent pour mission d'interrompre votre progression : des sphères à consistance caoutchouteuse. Entre autres contraintes, il vous



Version Spectrum

La version Spectrum reste très agréable. Les joueurs sont bien dessinés et leur animation est fluide et rapide. Une bonne musique de présentation sur plusieurs voix en version 128 Ko présente et termine chaque jeu. En revanche, il n'y a pas de musique d'accompagnement et les bruitages d'applaudissements ressemblent trop à des tirs de mitrailleuse. (K7 Imagine pour Spectrum.) J.H.

Type	basket-ball
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B



voyage, vous affrontez, en combat singulier, le sorcier qui a pris la forme d'un dragon à plusieurs têtes. Ce bon programme d'action est servi par des graphismes agréables et une animation correcte. Une honnête adaptation qui offre six niveaux dans lesquels on retrouve la plupart des éléments du jeu original. Mais le problème est toujours le même, des jeux comme *Rastan* ou *Rygar* ont remporté un grand succès dans les salles d'arcade, grâce à des graphismes fabuleux. Bien sûr, les adaptations ne peuvent prétendre à un tel niveau de qualité et même si elles offrent un bon intérêt de jeu, la magie n'opère pas vraiment et on reste sur sa faim. Néanmoins, *Rastan* est un logiciel prenant dont il est difficile d'en venir à bout, mais ses concepteurs ont eu la bonne idée de vous donner la possibilité de

faut obtenir au moins dix mille points par niveau et cela malgré une contrainte de temps et d'éventuelles pénalités. Graphiquement ce logiciel, comme nous l'avons déjà dit, est une réussite par le réalisme de son 3D. Les rotations et autres mouvements de votre toupie viendront confirmer le fait que l'animation est elle aussi d'excellente qualité. Cependant, tout n'est pas rose, car ce programme « bénéficie » de l'un des procédés de protection les plus stupides qu'il nous ait été donné de voir : il faut lire un code sur un coupon, malheureusement y parvenir tient autant du déchiffrement illisible. Pour clore le tout, le logiciel semble présenter des problèmes de chargement. Vraiment dommage. (Disquette Diamond pour Atari ST) E.C.

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

RASTAN

Le roi guerrier

Ce programme est la conversion sur micro du superbe jeu d'arcade *Rastan Saga*. Vous tenez le rôle de Rastan, le roi guerrier, parti à la recherche de Karg le sorcier. Armé d'une épée et de votre courage vous devez traverser votre royaume envahi par des hordes de démons. Le périple est long et difficile, vous descendez dans des cavernes, franchissez des rivières et sautez de liane en liane tout en combattant des créatures de plus en plus agressives. Mais heureusement, tout au long de votre quête, vous pouvez vous procurer des boucliers, des potions qui relèvent votre niveau d'énergie, et surtout de nouvelles armes dont la plus puissante est une épée qui lance des boules de feu. Si vous parvenez au bout du



reprendre la partie à l'endroit où vous avez terminé la précédente. Cette option n'est donnée qu'à trois reprises mais cela doit vous permettre de progresser. (Disquette Imagine pour C64. Disponible sur Amstrad et Spectrum.) A.H.-L.

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

BUBBLE BOBBLE

Le petit brontosaurus

L'adaptation de ce hit des jeux de cafés sur CPC est correcte compte tenu des possibilités de la machine. Comme dans les précédentes versions vous avez entre vos mains la destinée d'un petit brontosaurus faiseur de bulles, ceci au travers d'un dédale de galeries peuplées de monstres agressifs. Pour les défaire, vous pouvez projeter des bulles qui les retiennent prisonniers, puis pour en finir - les faire éclater. Les graphismes limités par la résolution de la machine n'en sont pas moins colorés et agréables. Les animations sont rapides et variées (c'est l'un des principaux points forts du pro-



gramme). Les bruitages malheureusement sont simples, mais il est difficile de faire mieux avec le CPC dans ce domaine. Une bulle de fraîcheur dans la tête... (Disquette Firebird pour Amstrad CPC) E.C.

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

MIND DANCE II

Style « pendu »

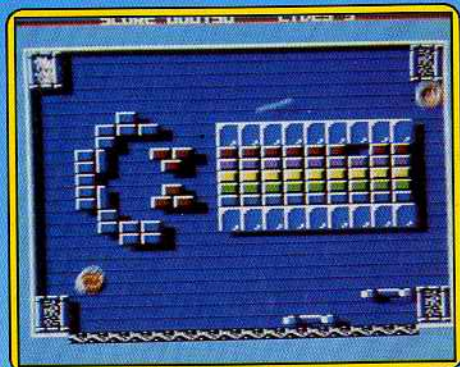
Un jeu de réflexion habile réservé aux anglophones... Quatre joueurs se mesurent dans une partie proche du célèbre « pendu ». Piochant au hasard dans six domaines distincts (art, sport, etc.), l'ordinateur propose un mot ou une courte phrase dont il cache chacune des lettres ou chiffres. Les participants frappent tour à tour une touche du clavier pour mettre à jour le puzzle. Très simple en théorie, ce programme m'a séduit par la souplesse de sa présentation et la richesse de ses bonus. On gagne quelques points à chaque lettre découverte, plus encore si l'on conclut l'épreuve. Certaines questions sont enfin explicitées par



de courts messages d'aide. Un jeu de réflexion en définitive séduisant et bien conçu. (Disquette Prism Leisure pour PC et compatibles.) O.H.

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

TUBES



TRAZ

Bing, bong

Enième casse-briques inspiré du célèbre *Arkanoid*, *Traz* ou « Transformable Arcade Zone » apparaît dès le départ comme un programme de qualité. Comme son illustre prédécesseur et ses multiples challengers, il dispose d'une réalisation soignée : l'équilibre entre qualité des graphismes, rapidité du jeu et bruitages est parfaitement dosé. Malgré tout, cela ne pouvait suffire à rendre *Traz* réellement attrayant. D'où la présence d'un éditeur de tableaux. De cette manière, il est possible de définir tous les éléments du jeu (position des briques et des raquettes, point de départ de la balle, etc.). La sauvegarde d'un tableau ne pose pas de problème et l'on peut se construire une véritable bibliothèque afin de profiter pleinement de *Traz*. Il s'agit donc d'un bon programme qui, à défaut d'être original, s'avère fort distrayant. (K7, Disk Cascade, pour Commodore 64/128.) M.B.

Type	casse-briques
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A/B.

3D STARFIGHTER

Justicier de l'espace

Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous allez une nouvelle fois purger la galaxie des ennemis qui l'ont envahie. Le tableau de bord de votre engin indique le strict minimum : état de l'appareil, niveau d'énergie de l'écran de protection et des



lasers, sans oublier la grande fenêtre qui permet une bonne vision 3D sur l'espace. Après avoir choisi votre destination, la bataille commence. Les ennemis sont nombreux et se déplacent de manière différente selon le vaisseau qu'ils utilisent. Vos lasers ont tendance à chauffer. Aussi le tir continu est-il déconseillé. Une fois que vous avez débarrassé ce secteur de l'espace de tous ces intrus, vous devez vous arrimer au vaisseau principal et le maintenir dans votre collimateur de visée. Ce n'est qu'une fois arrimé que vous connaissez votre destination suivante. Le graphisme en 3D est assez bien rendu et les vaisseaux sont de dessins agréables. L'animation est fluide et de rapidité correcte. Une petite synthèse vocale présente le jeu mais elle est assez peu compréhensible. Quant aux bruitages en cours de jeu, ils ne sont guère probants. Un jeu très classique à la réalisation cependant correcte. (K7 Code Masters, pour Spectrum.) J.H.

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



Version Amstrad CPC

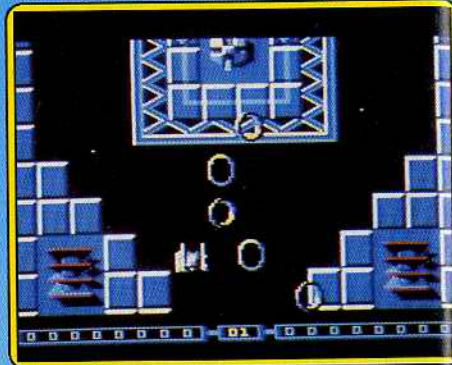
Peu de différence avec la version Spectrum si ce n'est une bande de son plus convaincante ici. *3D Starfighter* tire toute sa force de la profondeur et de l'effet 3D de ses décors ainsi que de la souplesse de son animation. Le scénario reste malheureusement trop classique pour susciter l'intérêt de tous. (K7 Codemasters pour Amstrad CPC) O.H.

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

BEDLAM

Space Invaders

Bedlam donne dans le classique... mais quel « punch » ! Lent scrolling vertical qui vous pousse toujours plus avant vers l'ennemi, le décor voile une série de bases, canons laser, radars qu'il faut bien sûr détruire au plus vite. Trois vaisseaux pour venir à bout de cet enfer ! Premier atout de



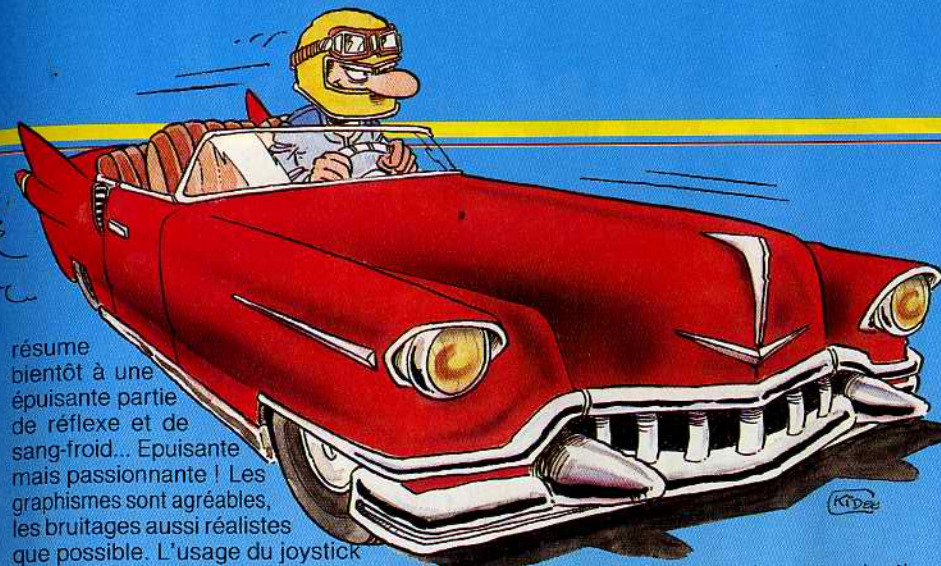
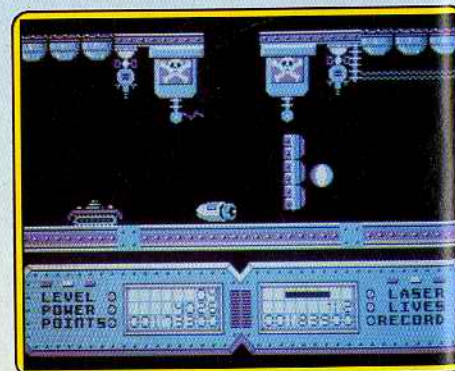
ce combat, une animation d'une souplesse incroyable. Mouvements rapides et précis, votre engin tourne, accélère ou freine, zig-zague entre les missiles et collecte les bonus. Aucune raison d'invoquer la chance, il est seulement question ici d'habileté ! Viennent ensuite le décor bien conçu de la mission et surtout de superbes bruitages. De la présentation du jeu au plus « chaud » moment du combat, on plane entre une magnifique musique d'accompagnement et des sonorités de tirs et explosions riches, variées et profondes... Un délice ! En bref, un titre de plus à ajouter sans tarder à la ludothèque des maniaques du Space Invaders. (K7 Go pour C64) O.H.

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

THE LAST MISSION

Tirs rapides

Votre vaisseau possède deux modes de propulsion : il roule sur un tank futuriste ou bien lutte contre la pesanteur à l'aide de ses propres réacteurs... Le but de la partie : parcourir un labyrinthe complexe, détruire des ennemis mortels ou éviter quelques rayons laser. Très certainement classique et réservé aux adeptes d'action pure, *The Last Mission* trahit la réputation du PC en matière d'animation ! L'engin évolue avec une précision sans défaut, tourne sur lui-même et tire plus vite que son ombre. Et puisque chaque « salle » révèle systématiquement trois ou quatre adversaires bien décidés à vous détruire, l'aventure se



résume bientôt à une épuisante partie de réflexe et de sang-froid... Épuisante mais passionnante ! Les graphismes sont agréables, les bruitages aussi réalistes que possible. L'usage du joystick s'impose. (Disquette Infogrames pour PC et compatibles.) O.H.

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

OUT RUN

Conduite automobile

Cette adaptation de l'un des jeux d'arcade les plus joués était attendue avec une



grande impatience sur les différents micros. Le but du jeu est simple : vous pilotez une Ferrari Testarossa sur quinze routes de difficulté croissante et devez parvenir chaque fois sur la ligne d'arrivée avant l'écoulement du temps fatidique. Quatre niveaux sont proposés au début du jeu, ils correspondent à l'intensité du trafic.

Le premier parcours est facile. La route est large à souhait (plusieurs voies) et les véhicules rares. Votre voiture est vue de derrière, la route et les décors étant représentés en 3D. Les graphismes sont excellents et l'animation de grande qualité. Les arbres et les rochers qui bordent la route défilent sans à-coup et le paysage lointain se déplace dans les virages. Ceux-ci ne sont pas difficiles à négocier dans cette première course et vous pouvez presque constamment rester à vitesse maximum. Signalons à ce propos que cette version Spectrum ne dispose que de deux vitesses, ce qui est quand même un peu juste pour une Ferrari qui en est dotée de cinq en réalité. Dès le second parcours, vous prenez conscience de l'importance de votre manière de

conduire. Il faut absolument ralentir et changer de vitesse pour aborder les virages un peu serrés (signalés d'ailleurs à l'avance par un panneau). Dans le cas contraire le dérapage vous projetterait sur le bas-côté avec le risque de collision que cela entraîne. Le trafic est déjà beaucoup plus important et la route plus étroite et vous devez souvent manœuvrer finement pour passer. Heureusement, vous ne risquez pas de vous faire percuter par une voiture survenant derrière vous. Sur le plan sonore, une agréable musique sur plusieurs voix (dans la version 128 Ko) accompagne l'action, mais les bruitages eux-mêmes sont limités aux crissements mal rendus des pneus dans les dérapages, sans bruit du moteur. Dommage. Un excellent logiciel pour les amateurs de conduite. (K7 Sega, pour Spectrum.) J.H.

Type	conduite automobile
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

DROIDS DREAMS

Cauchemar de robot

Votre seul but est de quitter ce sordide labyrinthe. Armé d'un laser et plus rapide que l'éclair dans ses déplacements, ce droid abuse du tir à répétition ! Les ennemis apparaissent en effet par vagues successives. Plus dangereux que leur simple contact, les obus qu'ils tirent viennent rapidement à bout des six vies disponibles... La solution ? Tirer en tout sens et user fréquemment de l'option « carte » qui vous permet de localiser



ser les issues de chaque niveau de jeu. Outre le combat, la stratégie oblige le joueur à user de quelques objets, notamment des « passes » qui ouvrent les portes du labyrinthe...

Droids Dreams est un logiciel très difficile à vaincre. Son animation, trop rapide peut-être, laisse parfois plus de place à la chance qu'à l'habileté. Côté bruitage, on appréciera la synthèse vocale des encouragements donnés par l'ordinateur. Le graphisme est quant à lui très fouillé et du même coup assez imprécis. Pour conclure, une mission assez classique, passionnante pour ceux qui aiment la hauteur ! (K7 Bug-Byte pour C 64) O.H.

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

SUPER SKI

Slalom, descente et saut

Microïds nous livre en dernière minute une simulation de ski très performante pour TO 9+. L'atmosphère de sports d'hiver nous enveloppe immédiatement, une



impression ouatée servie par une absence totale de bruitage et musique, et c'est avec une grande joie qu'on chausse ses skis pour affronter une des quatre épreuves proposées : slalom, slalom géant, descente ou saut. En mode entraînement ou compétition, vous démarrez et pouvez à tout instant surveiller votre temps sur un chronomètre en bas de l'écran... Mais attention aux sapins et aux spectateurs, le moindre obstacle est synonyme de chute spectaculaire ! Les graphismes sont plaisants et le décor en 3D tout à fait convaincant. La vitesse peut surprendre les débutants, pas de chasse-neige ici, seulement des dérapages ou du schuss. Un tableau des résultats s'affiche à chaque arrivée : temps réalisé, portes manquées, pénalités et score. Version CPC testée dans *Tilt* n° 50, p. 61. (Disquette Microïds pour TO 9+.) A.P.

Type	simulation de ski
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

PIRATES!

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

Simulation Action Aventure

EXIGEZ LA VERSION FRANÇAISE

Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde

Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIIIème siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.

Attaquez des galions chargés de trésors et pilliez des ports où sont amassées des

richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.

Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionnante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.

Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment

finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?

Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.

MICRO PROSE

DISPONIBLE SUR
C64/128, IBM, APPLE II, AMS CPC, ST

Prix Public Généralement Constatés

MICROPROSE FRANCE 6/8 RUE DE MILAN 75009 PARIS TEL: (16-1) 45.26.44.14



KUNG-FU MASTER

Arts martiaux

Jeu d'arcade ou simulation de karaté? Kung-Fu Master possède deux atouts essentiels: d'une part un nombre d'attaques variées et réalistes, d'autre part un scénario ludique qui vous propose une grande richesse d'ennemis et d'obstacles. Le personnage parcourt par scrolling une série de couloirs. Surgissant tantôt à droite, tantôt à gauche, l'adversaire succombe, dans les premiers niveaux de jeu, à un simple coup de pied. Il faut plus tard surveiller votre niveau d'énergie, casser des potiches qui tombent du ciel, sauter par-dessus des rats, etc. Un scénario classique mais suffisamment riche pour éviter toute monotonie! Le décor de l'aventure est précis et coloré. L'animation est très rapide et ne permet pas toujours de visualiser avec précision la portée des coups de pied ou de poing. Mais qu'importe! Il s'agit plus en définitive d'une partie d'action/réflexe que d'un simulateur de combat. Un logiciel très attachant pour peu que l'on apprécie la bagarre! (K7 Mastertronic pour Amstrad CPC) O.H.

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

PORTAL

Histoire interactive

Ce logiciel original se rattache au roman interactif. Vous entreprenez un passionnant



TUBES

voyage dans la mémoire d'un ordinateur biologique et du même coup dans l'histoire d'une civilisation. Parti il y a juste trois siècles en mission, vous venez de revenir et plus rien n'est comme avant. La cité est désespérément déserte sans que vous sachiez pourquoi. C'est justement ce que vous devez découvrir, pas à pas, en parcourant les archives. Vous avez pour guide Homère, un ordinateur biologique qui vous livre ses états d'âme et aussi un certain nombre de renseignements utiles pour vous guider. Il faut dire qu'au début, on ne comprend pas très bien ce qu'il faut faire mais c'est aussi l'un des attraits de ce jeu que de le découvrir pas à pas. Les douze fichiers (histoire, médecine, sciences, démographie, etc.) ne révéleront leurs arcanes qu'après un dur labeur de défrichage. Le jeu se joue facilement à



lièrement en un scrolling vertical et si vous traînez vous risquez de sortir de l'écran et de perdre ainsi une vie. L'intensité du combat ne doit pas vous faire oublier de ramasser du carburant au passage ainsi que des bombes hyper puissantes à ne pas gaspiller. Ce shoot them up, assez classique, est agréable mais un peu lassant.

La réalisation n'est guère impressionnante: des graphismes corrects, sans plus, et une animation qui laisse à désirer. La

bande sonore se compose de bruitages peu convaincants sur un thème musical aigrelet. Notons qu'il est possible de connecter un synthétiseur sur la prise MIDI du ST et d'obtenir des sons personnalisés. (Disquette Prism-Leisure pour Atari ST.) A.H.-L.

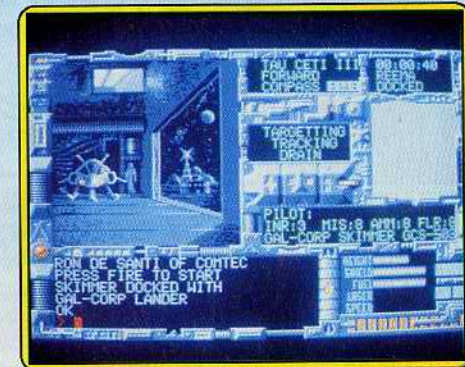
Type shoot them up
Intérêt 12
Graphisme ★★★★
Animation ★★★
Bruitage ★★★
Prix B

TAU CETI

Arrêter le carnage

A la suite d'une épidémie, les trente cités de Tau Ceti ont été abandonnées. La maladie est maintenant vaincue mais les systèmes de défense se sont détraqués et tirent sur tout ce qui bouge. Seule méthode pour arrêter le carnage: détruire le réacteur central grâce à six barres nucléaires.

Le jeu se joue de deux manières: à quai dans une ville, vous entrez vos ordres au



WARZONE

Après l'holocauste

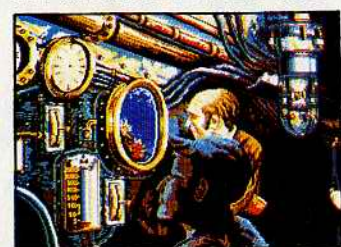
L'action se situe en l'an 2090, peu de temps après un holocauste nucléaire. Votre mission consiste à préserver l'avenir de la race humaine en combattant un guerrier qui a déjà rassemblé une armée afin de s'emparer du pouvoir. Aux commandes d'un véhicule blindé, vous traversez des territoires dévastés en affrontant les troupes ennemies. Vous êtes attaqué par des tanks et des hélicoptères que vous devez abattre rapidement. En effet, le paysage défile régu-

ACTUALITE

COKTEL VISION

AUX FRONTIERES DU REEL

LE MONSTRE DES EAUX A ENCORE FRAPPE !

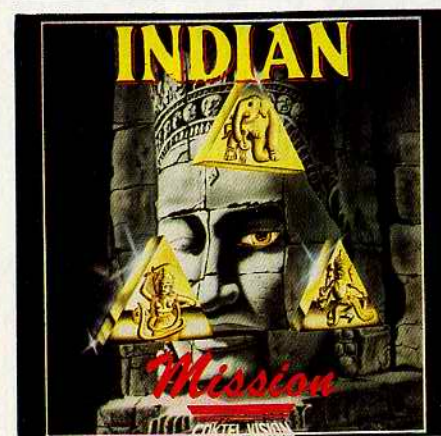


Un monde étrange où règne un homme, le capitaine Némé, génial inventeur du Nautilus.

Un monde cruel et inconnu d'où l'hostilité peut surgir à tout moment et vous précipiter dans des luttes sans merci.



Coktel Vision vous entraîne dans l'incroyable univers de Jules Verne. Prenez les commandes du Nautilus et jetez vous dans cette grande aventure.



DE LA NORMANDIE AUX INDES...

... Un périple qui mène inexorablement au domaine infernal des Dieux maudits. Le Professeur Clark Bokel pourra-t-il surmonter tous les pièges afin de conjurer la malédiction qui pèse sur le monde?



BON DE COMMANDE

INDIAN MISSION 20 000 LIEUES...

☐ 170,00	Amstrad. Disk	185,00	☐
☐ 180,00	TO8-TO9 Disk	195,00	☐
☐ 195,00	Comp.PC	220,00	☐
☐ 195,00	Atari ST-MEGA	245,00	☐

Mettre une croix dans la (les) case (s) de votre choix.

Nom
Adresse

.....
- Montant de ma cde
- Frais de port :
Ci-joint mon règlement par chèque, soit un Total de :

COKTEL VISION, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt.

TUBES

KNIGHT GAMES II SPACE TRILOGIE

Combats spatiaux

Trois parties sur deux cassettes pour s'essayer aux combats spatiaux de l'an 3000... Votre robot est ici soumis à la pesanteur : un coup de réacteur pour prendre de l'altitude, un tir laser pour chasser cet aimant qui pompe votre énergie et tuer ce curieux cycliste de l'espace... Pour vaincre chaque tableau de jeu, il faut récupérer une dizaine de personnages et les ramener à la base. Servi par un graphisme très coloré qui utilise à merveille la superposition de plans (effet de relief, réussi), l'action est simple mais attrayante. L'animation des personnages est rapide, les bruitages variés et convaincants, de quoi séduire les amateurs d'action pure ! Impossible enfin de parler ici de monotonie. Si les trois jeux proposés se ressemblent bien sûr un peu, chacun d'eux conserve son originalité... Il est de plus impossible de s'essayer à la deuxième partie sans connaître le mot de passe communiqué à



la fin du premier jeu. Une épreuve de longue haleine pour les plus fins joysticks ! (K7 English Software pour Commodore 64.) O.H.

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

On peut regretter l'inesthétisme du bruitage (abeilles hystériques), mais dans l'ensemble ce logiciel demeure un excellent produit. (Disquette Electric Dreams, pour CPC.) E.C.

Type	simulation course motos
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

ATV SIMULATOR

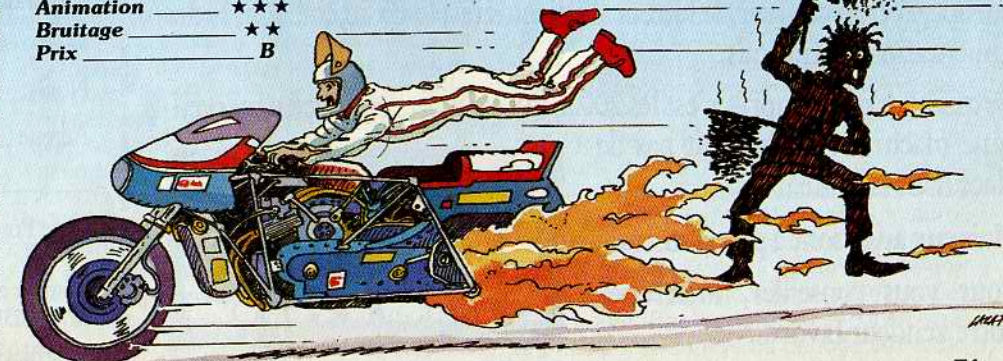
Parcours cahotique

ATV pour « All Terrain Vehicle »... Il s'agit de parcourir, sur une moto-cross, divers paysages encombrés d'obstacles. Le terrain



est vu en coupe. Vous courez vers l'engin, sautez sur la selle et prenez de la vitesse avant le premier rocher. La manœuvre est alors délicate. Il faut sans cesse maintenir la roue avant de la moto en l'air, ralentir à l'approche d'obstacles pointus, etc. Le graphisme du décor est très « plat ». L'animation est convaincante (chute, rebond...) sauf en ce qui concerne la vitesse de pointe, désespérément lente, de votre véhicule. Le principe du jeu reste original et intéressant. ATV aurait pu être un très bon logiciel... Il suffisait pour cela de diminuer le nombre d'obstacles (impossible de faire un mètre sans rencontrer un rocher ou un tremplin...), d'accélérer l'allure générale du jeu et de soigner un peu plus le contexte graphique et sonore de l'aventure. Sans tout cela, ATV se confine dans le simple amusement et perd son titre de « simulator ». Dommage ! (K7 Codemasters pour C 64.) O.H.

Type	moto-cross
Intérêt	12
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	B



clavier et dehors, vous contrôlez votre engin au joystick ou à la souris (moins pratique). Votre engin dispose des derniers perfectionnements : cockpit d'où vous verrez le paysage en 3D, radar, indicateur d'état des paramètres de vol, dispositif à infrarouges pour vous guider une fois la nuit tombée, bouclier de protection et différentes armes. A intervalles réguliers, il faut atterrir dans une station de maintenance pour réparer les dégâts, refaire le plein de carburant et de munitions, et consulter la carte de la planète pour vous guider. Ce bon jeu varié et compliqué reste très intéressant dans cette version ST, mais on aurait aimé une meilleure utilisation des possibilités graphiques (couleur surtout) et sonores de la machine. (Disquette CRL pour Atari ST) J.H.

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



SUPER HANG ON

Course sur tous les continents

Super Hang On, est-il l'ultime programme de course de motos ? C'est possible car il présente de nombreuses qualités, souvent absentes des programmes de ce genre. Des circuits plus ou moins difficiles peuvent être choisis et cela, sur chacun des quatre continents. Les graphismes sont superbes. Le décor en 3D est d'un réalisme saisissant : fond de décor montagneux ou arbres desséchés (selon le circuit choisi). Quant aux évolutions des motos, on ne peut qu'être admiratif devant le réalisme de leurs trajectoires.

Le souci du détail est tel que, lors des sorties de route, on peut voir des nuages de poussière soulevés par la roue arrière. Les couleurs, malheureusement peu nombreuses, sont dues au choix des concepteurs. La finesse du graphisme, provenant de l'utilisation de la moyenne résolution (320 x 200), n'accepte que quatre couleurs. Les concurrents et le circuit sont ainsi noyés dans une seule teinte (le ciel est néanmoins d'une couleur différente). Les animations donnent des sensations de vitesse jusqu'à présent rarement atteintes. Autre point original, les irrégularités de terrain (dos d'ânes, pentes brutales) qui accentuent le réalisme.

6128 AMSTRAD. 3990^F

Tout est compris
sauf le vendeur.



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

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

Mais eux aussi sont à prix Amstrad.

Pour vous conseiller, interrogez votre vendeur favori...

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation complète sur 6128

Nom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

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

Ligne consommateurs : 46.26.08.83
Tapez 3615 Code AMSTRAD



TUBES



THE CHESS MASTER 2000

Toujours égal à lui-même, *Chess Master 2000* apporte sur Amiga une souplesse de jeu extraordinaire. Tableau 2D ou 3D, synthèse vocale qui commente la moindre action, votre main saisit les pièces et s'oppose aux multiples stratégies de l'ordinateur. Entièrement modulable, tant au niveau des techniques, du mode de jeu que des couleurs de l'écran, la partie séduira tout à la fois les professionnels et les novices. Ces derniers pourront en effet profiter des conseils de la machine et rejouer chaque action jusqu'à l'obtention du « mat ». Sans aucun doute le plus convaincant programme d'échecs disponible sur Amiga à ce jour. (Disquette Electronic Arts pour Amiga.) O.H.

Type	réflexion-échecs
Intérêt	18
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

ATF

Gare aux crashes

Aux commandes d'un ATF (Advanced Tactical Fighter), vous devez faire votre possible pour permettre à votre camp de prendre le dessus. Ultra perfectionné, votre avion peut embarquer de nombreuses armes et s'avère particulièrement rapide et maniable. Tanks, bases, navires et centres de communication ennemis auront bien du mal à résister à vos assauts. N'ayez cependant pas une confiance exagérée en votre force : l'erreur est humaine et un missile sol/air ennemi arrive souvent plus rapidement qu'on ne le croit. En ce cas, le système de brouillage électronique ne sert pas à grand-chose...

Programme d'une qualité rare sur Spectrum, ATF n'est pas seulement un jeu d'action. La stratégie a aussi droit de cité et chaque décision peut être lourde de conséquence. Ainsi, lors de l'équipement de l'appareil veillez à ne pas prendre trop d'armes au détriment du kérosène. Au niveau de la réalisation, ATF en étonnera plus d'un. Qualité des graphismes, vitesse d'animation, fiabilité des commandes atteignent des sommets. Un regret tout de même : après chaque crash, on est obligé



4 TH & INCHES

Foot Us

Si vous êtes un adepte de football américain, et que vous ne disposiez pas d'un décodeur Canal + qui vous permette de voir les retransmissions (récemment le Superball : l'apothéose de la saison), vous disposez désormais de ce logiciel qui tente



SPACE HARRIER

Action pure et dure

Fanas de *Space Harrier*, Saint ST pense à vous ! Jusqu'à présent la version Sega du



de rendre, avec le plus de réalisme possible, l'énergie que dégage ce sport. Autant dire que ça n'est pas une mince affaire que de tenter de rendre ses effets spectaculaires sur micro. Votre rôle consiste à être l'entraîneur (mise au point des tactiques de jeu). Lors de la partie, vous incarnez le « quarterback » (pilier de toute l'équipe). Vos diverses actions sont sélectionnées par un ensemble d'options affichées au bas de l'écran et pouvant être à tout moment activées grâce au joystick. Les graphismes sont simples et les joueurs trop petits, ce qui annihile tous les effets spectaculaires (les plaquages ne donnent à l'écran qu'un fouillis indescriptible). C'est donc l'aspect tactique du jeu qui s'en trouve renforcé

célèbre jeu d'arcade faisait autorité en matière d'adaptation. Désormais il faut compter avec la version ST dont nous avons testé une version non-définitive mais suffisamment achevée pour qu'un jugement puisse être porté... Nous reparlerons plus longuement de la version finale.

Dès le début, c'est dans une débauche de couleurs que des graphismes de qualité subtile s'épanouissent devant les yeux écarquillés du joueur. L'animation ultrarapide complique sérieusement la tâche car les réactions au joystick doivent suivre une action dont la célérité n'est égalée que par *Goldrunner*. Par rapport à la version Sega, le principal avantage de ce logiciel réside

JADE



JADE est un utilitaire de création de jeux ! Il simplifie la tâche du programmeur désirant créer son propre logiciel, à un tel point qu'il n'est plus nécessaire de connaître ni le basic, ni le langage machine.

Le système d'utilisation de **JADE**, permet même au débutant ou au programmeur confirmé, de créer leur propre jeux d'aventure en binaire.

MBC-s.a.r.l. - INSTITUT DE DÉVELOPPEMENT - Rue de Louvroil 59330 HAUTMONT - R.C.S. en cours



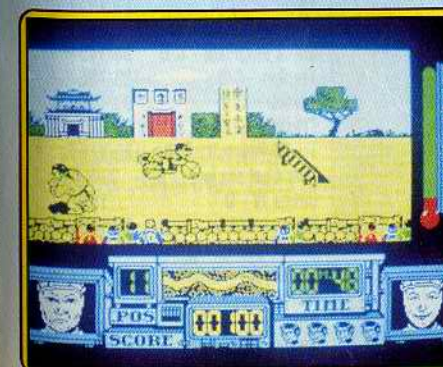
dans la disparition des problèmes de superposition de lutins. Les caches ne sont plus carrés mais épousent parfaitement les formes du décor. Résultat : des mouvements coulés fort proches de l'original. Il en est d'ailleurs de même pour le déroulement du jeu, somme toute assez fidèle à celui du vrai jeu d'arcade. La bande-son est elle aussi très soignée. La mélodie continue n'empiète pas trop sur les bruitages et ces derniers sont agréables, quoique parfois insuffisamment variés. Malgré tout, *Space Harrier* sur ST est un très bon jeu et il devrait devenir un véritable classique de la logithèque des aficionados de l'action pure et dure. (Disq. Elite pour Atari ST.) M.B.

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

TOUR DE FORCE

Course cycliste

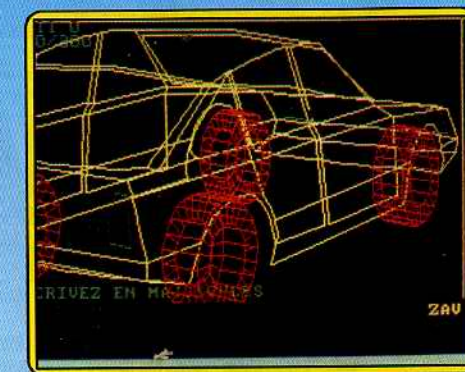
Vous entreprenez une course cycliste sur route qui se déroule dans cinq pays différents. Vous êtes confronté à cinq à dix autres concurrents et surtout au champion local que vous devez absolument battre pour accéder à l'étape suivante. La course n'est pas de tout repos. Tout d'abord, le fair-play n'est pas de mise et chacun cherche par tous les moyens à vous éliminer. Aussi n'ayez aucun remord et débarrassez-vous d'emblée des concurrents qui vous gênent, d'un coup de pied bien placé. D'autre part, la route est encombrée d'une multitude d'obstacles que vous devez éviter. Enfin, il faut surveiller en permanence votre indica-



TUBES

teur de température et vous rafraîchir à temps en ramassant boissons et glaces. Les spécialités locales ne sont pas indispensables mais vous rapporteront quelques points supplémentaires. Le graphisme des décors est varié et bien dessiné. L'animation est correcte mais le scrolling est un peu saccadé. Une petite musique présente chaque étape mais les bruitages en cours de jeu sont un peu réduits. Un jeu correct mais sans grande originalité. (K7 Gremlin pour Spectrum.) J.H.

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



CAO

Dessiner en 3D

Il y a deux ans, *Tilt*, dans son numéro 30, présentait CAO sur MO5 et TO7. Logiciel de qualité pour l'époque et la machine, le même programme sur Amstrad (après la sortie de *Dessin 3D* sur Amstrad aussi) apparaît bien faiblard.

D'abord le programme ne crée que des objets « filaires » (avec les seules arêtes des volumes), sans éliminer les arêtes cachées ni représenter les surfaces. Le maniement qui exige de rentrer chaque commande au clavier (pas de menus) risque de rebuter : surtout quand un paragraphe de la notice explique : « Si vous n'avez pas bien compris ce chapitre (et principalement le système de coordonnées cartésiennes, les nœuds et les vecteurs) faites-le vous expliquer par une personne qui connaît les mathématiques avant de continuer. »

Et pourtant le programme a des qualités (représentation simultanée de trois directions de votre volume, huit cellules acceptant jusqu'à huit cents vecteurs, et trois mille deux cents au total). Le manuel est complet. Dépassé pour l'initiation, le logiciel est cependant drastiquement limité par les capacités de la machine. (Cassette ou disquette Loricels pour Amstrad CPC.) D.S.

Type	dessin en trois dimensions
Intérêt	11
Graphisme	selon talent
Difficulté	★★★★
Prix	D ou E



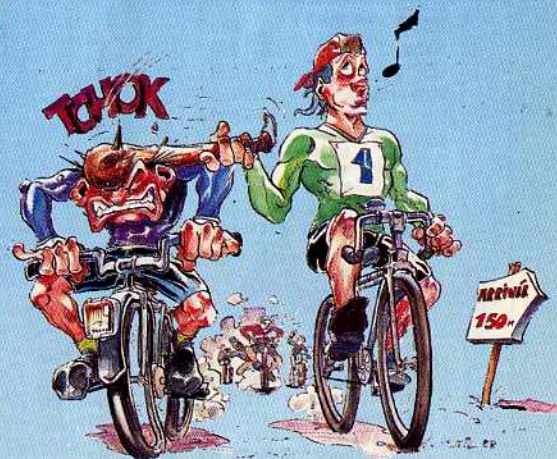
NEMESIS 2

Détruire l'ennemi

Adaptation d'un célèbre jeu d'arcade, cette cartouche pour MSX possède une longévité exceptionnelle.

Complexe, difficile à souhait et fort bien pensé, à l'image de son illustre prédécesseur, *Nemesis 2* permet de faire évoluer le vaisseau que l'on pilote en récupérant des points de bonus. Ces derniers s'affichent lors de la destruction de certains ennemis. Récupérés, ils font progresser une sorte d'échelle d'option.

La progressivité de l'action n'est toutefois pas un modèle du genre et le novice ne sait plus où donner de la tête. La présence d'une touche de fonction qui permet de



continuer le jeu alors que l'on n'a plus de vies est donc une très bonne idée.

La qualité de l'ensemble est de haut niveau, surtout pour MSX. Graphisme, animation, rapidité de l'action : tous les ingrédients sont présents. Signalons aussi la présence du circuit SCC qui amène des performances sonores étonnantes, à rendre jaloux les possesseurs de 16/32 bits. *Nemesis 2* est un très bon jeu d'arcade. (Cartouche Konami pour MSX.) M.B.

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

AMIGA 2000 et COMMODORE PC

Nous consulter

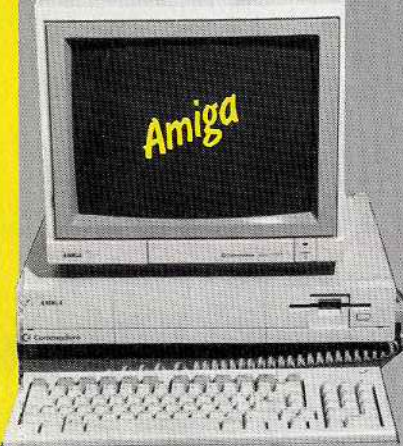
AMIGA 500 : 4 690 F

avec moniteur couleur H.R. : 6 990 F

livré avec une manette de jeu

+ 10 disquettes

Amiga 500 + Moniteur couleur
H.R. 1084 7 450 F



Périphériques

Amigatel (émul. Minitel)	890 F
Lecteur disk 3 1/2p 1010	2 250 F
Imprimante couleur	2 990 F
Okimate 20	
Digitaliseur d'images	2 990 F
Digitaliseur Futur Sound	2 250 F
Extension mémoire 512 K	1 095 F

JEUX

Balance of Power	350 F
Barbarians	210 F
Borrowed Time	255 F
Challenger	N.C.
Chess-Master 2000	310 F
Crazy cars	250 F
Dark castle	250 F
Defender of the crown	310 F
Faery Tale Adventure	310 F
Goldrunner	215 F
Insanity fight	N.C.
Kampsgruppe	N.C.
Karaté Kil 2	210 F
Knight Ork	N.C.
Leviathan	N.C.
Marble Madness	259 F
Mouse trap	N.C.
Roadwar	N.C.
Sky Fox	290 F
Simbad	350 F
S.D.I.	300 F
Winter Games	250 F
Leader Board	310 F
Flight Simulator II	395 F
Phantasy III	310 F
Portal	310 F
Space Quest	350 F
Starglider	239 F
Temple of Apshai	N.C.
Terror Pods	215 F
Test drive	290 F
World Games	270 F

Logiciels utilitaires

Deluxe Paint II	890 F
Deluxe Paint	890 F
Deluxe Vidéo C.S.	850 F
Deluxe Music	850 F
Aegis Image	590 F
Aegis Animator	1 290 F
Aegis Draw +	1 650 F
Music studio	290 F
Instant Music	290 F
Lattice C	1 150 F
MCC Pascal	890 F
Macro-Assembleur	790 F
LISP	1 250 F
Maxi-Plan	1 450 F
VIP	1 890 F
Superbase	950 F
Text craft	N.C.
Scribble (T.Texte)	760 F
Analyse (Tableur)	490 F
Mi Amiga File	490 F

Commodore

C 64 Nouveau modèle

+ lect cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux
3 450 F
Crédit : comptant 350 F
+ 12 mensualités 290,76 F

C 64 Nouveau modèle

+ lect. cassette
+ 1 manette
+ 6 jeux
1 690 F
Crédit : comptant 190 F
+ 12 mensualités 150 F

C 64 Nouveau modèle

+ 1 lect. disk 1541
+ 1 cadeau
2 990 F
Crédit : comptant 590 F
+ 12 mensualités 226,80 F

LES HITS COMMODORE

1942 - C/D	89/129 F
Ace - C/D	89/140 F
Ace of aces - C/D	105/155 F
Acrojet - C/D	95/145 F
Aliens - C/D	95/145 F
Arkanoid - C/D	85/125 F
Artic Fox - C/D	95/155 F
Art studio - C/D	145/175 F
Astérix - C/D	89/130 F
Ace N° 2 - C/D	95/135 F
Barbarian - C/D	89/139 F
Bard's tale II - D	189 F
Biggles - C/D	95/135 F

EQUIPEZ-VOUS EN COMPATIBLE IBM* à partir de 2 990 F T.T.C.

Renseignez-vous
au 45.35.13.25

sur la gamme complète XT* et AT*

(* IBM, XT et AT sont des marques réservées)

**MICROSTORY VOUS OFFRE
UNE MANETTE DE JEU GRATUITE
POUR L'ACHAT DE 5 LOGICIELS**

Les Hits Amstrad

Album digital - C/D	N.C.	Les dieux de la mer - C/D	125/199 F
Arkanoid - C/D	89/130 F	Marche à l'ombre - C/D	155/199 F
Astérix C/o Rahazades - D	N.C.	Métra cross - C/D	99/140 F
Barbarian - C/D	89/125 F	6 Pack. vol. II - C/D	N.C.
Blueberry - D	N.C.	Paper-Boy - C/D	89/145 F
Crazy cars - C/D	N.C.	Prohibition - D	199 F
Enduro Racer - C/D	89/125 F	Roadrunner - C/D	105/150 F
Ere Hits vol. 1 - D	239 F	Sport Pack - D	315 F
Ere Hits vol. 2 - D	239 F	Starglider - C/D	125/170 F
Gold Hel II - C/D	105/155 F	Superhits 2 - C/D	N.C.
Hit Pack III - C/D	105/145 F	Tuer n'est pas jouer - C/D	99/140 F
Indiana Jones - D	149 F	Winter Games - C/D	89/125 F
		World class leaderboard - C/D	99/140 F

**Tuner Télévision Pal/Secam,
prise canal Plus (TVA 33,33%) 1 350 F
avec télécommande 1 650 F**

Bombjack II - C/D	85/130 F
Boulder dash Cst.kit	
C/D	99/160 F
California games - C/D	85/135 F
Cauldron II - C	95/150 F
Crazy cars	N.C.
Cyrus II chess - C/D	105/125 F
Defender of the crowns	
C/D	139/145 F
Dragon's Lair II - C/D	89/135 F
Earth orbit station - D	189 F
Enduro racer - C/D	95/145 F
Epyx Epics - C/D	99/149 F
Fist II - C/D	99/145 F
Freddy Hard.dest. - C/D	79/115 F
Freeze frame utility - D	125 F
Game maker - C/D	145/189 F
Game maker Sc fiction - D	120 F
Game maker sport - D	120 F
Game over - C/D	85/120 F
Game set x Match - C/D	95/145 F
Gauntlet II - C/D	99/145 F
Ghost'n Goblins - C/D	95/125 F
Goonies - C/D	95/115 F
Graphic adventure creator	
C/D	215/235 F
Guild of Thieves - D	165 F
Gunship - C/D	130/175 F
Hacker II - C/D	105/145 F
High Frontier - C/D	N.C.
Hit pack trio - C/D	95/125 F
Indiana Jones	N.C.
Infiltrator - C/D	85/160 F
International Karaté +	
C/D	85/135 F
Knight rider - C/D	89/125 F
Konami coin-up hits - C/D	85/125 F
Krakout - C/D	100/130 F
Last mission - C/D	99/145 F
LeaderBoard - C/D	105/150 F
Leaderboard tournament	
C/D	79/125 F

Life force - C/D	95/135 F
Marble madness - C/D	N.C./150 F
Master of the univers	
C/D	105/155 F
Métra cross - C/D	89/135 F
Nemesis - C/D	85/135 F
Out run - C/D	95/145 F
6 Pack. vol. II - C/D	79/125 F
Paperboy - C/D	89/130 F
Pegasus - D	219 F
Pirates - C/D	139/175 F
Renegade - C/D	99/145 F
Revs - C/D	130/165 F
Road runner - C/D	89/135 F
Sanxion - C/D	99/160 F
Shogun - C/D	95/135 F
Short circuit - C/D	95/135 F
Silent Service - C/D	95/135 F
Skyfox - C/D	105/140 F
Starglider - C/D	130/165 F
Starwars - C/D	95/145 F
Summer games - C/D	99/145 F
Summer games II - C/D	85/145 F
Super cycle - C/D	95/165 F
Tenth Frame - C/D	95/145 F
Test drive - D	219 F
Thai boxing 128 - C/D	95/125 F
Thai-Pan - C/D	95/135 F
They sold a million III - C/D	89/145 F
Track and Field - C/D	95/145 F
Tracker - C/D	129/165 F
Trantor - C/D	89/139 F
Tresor - C/D	95/145 F
Trivial poursuit - C/D	160/215 F
Tuer n'est pas jouer - C/D	99/N.C.
Ultima IV - D	185 F
Viking - C/D	89/125 F
Winter games - C/D	89/145 F
Wonderboy - C/D	89/135 F
World Class leaderboard	
C/D	89/135 F
World games - C/D	95/155 F

MÉTRO SAINT MARCEL

MICROSTORY

172, RUE JEANNE D'ARC 75013 PARIS - TÉL.: 43.36.40.18/45.35.13.25

ATARI
ATARI 1040 STF
avec moniteur monochrome H.R.
SM 124
avec moniteur couleur ATARI
SC 1425
livré avec GFA Basic + 10 disquettes

5 990 F
7 490 F

NOUVEAU
ATARI PC 2
PC 2 HD
5 490 FHT
8.990 FHT

ATARI 520 STF
ATARI 520 STF
+ moniteur couleur 1425
+ cadeau
2 990 F
5 490 F

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur sur pied
+ 1 manette
+ 12 logiciels
4 790 F

ATARI 1040 STF
+ écran monochrome SM 124
+ imprimante Seikosha SP180
+ traitement de texte
7 290 F

ATARI 1040 STF
+ moniteur monochrome SM 124
+ disk dur SH 205
+ imprimante
+ GFA BASIC
11 490 F

PÉRIPHÉRIQUES

Lecteur Cumana 3 1/2 p 1 méga	1 650 F
Lecteur Cumana 5 1/4p	2 190 F
Lecteur disk Atari SF 354	1 490 F
Imprimante Atari, SMM 804	1 990 F
Imprimante Seikosha SP180	1 790 F
Moniteur couleur RVB sur pied (Atari/Amiga)	2 250 F
Moniteur couleur Atari 1224	2 950 F
Disk dur 20 méga SH 205	4 990 F
Imprimante couleur okimate 20	2 990 F
Digitaliseur d'images Realizer	1 700 F
Disquettes 3 1/2 p les 10	120 F
Pro 87 digitaliseur	2 950 F
Pro Sound designer	590 F
Tablette graphique CRP	4 650 F

Crédit
IMMÉDIAT
SUR TOUT LE MAGASIN
à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 17/10/86 : 18,24 %

IMPRIMANTES COMPATIBLES ATARI, IBM, EPSON, NLQ, FRICTION-TRACTION



Star LC 10 - Version parallèle
et Commodore 2 350 F



Seikosha SP180
1 790 F

MONITEUR Couleur
Pal/RVB
(Atari, Commodore,
Thomson, etc...)
H.R. (Pal, RVB, TTL)
compatible tous ordinateurs - IBM

1 890 F
2 750 F

**PRIX SPECIAUX POUR LES CLUB ET COLLECTIVITES
APPELEZ-NOUS AU 43.36.40.18**

BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
172, rue Jeanne d'Arc, 75013 PARIS

Je, soussigné, M
Prénom
Adresse
Tél. :
marque du matériel

commande le matériel suivant
pour la somme totale de :
Frais de port soits 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
Signature : Date :

DEMANDE DE CRÉDIT

Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel :
Montant de la commande
Nombre de mensualités (de 4 à 24) :
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐
Signature : Date :

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

carte bleue

Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Rôles de drames

Le royaume des jeux de rôle s'enrichit tous les jours de nouveaux softs qui proposent non seulement des scénarios inventifs et originaux mais aussi des graphismes en trois dimensions étonnants de réalisme...

Vingt-cinq programmes pour amateurs de grandes quêtes, de magie et de paix retrouvée testés ici par Dany Boolauck et Jacques Harbonn.

Faery Tale sur Amiga (cf. Ludic n° 52), dans le pays de Holm, à Tambry, un village tranquille, c'est la désolation : l'amulette sacrée du village a été volée par un sorcier avide de puissance. Trois jeunes frères décident de récupérer le talisman. L'aîné commence la quête tandis que les autres frères jurent de continuer à sa place s'il lui arrivait malheur. Un scénario original pour un jeu de rôle inhabituel. En effet, il n'y a pas de définition de personnage. Vous débutez le jeu obligatoirement avec Julian qui possède des attributs tels que la force,

la vitalité, la chance et la gentillesse. Vous évoluez dans un décor superbe et très varié à la recherche du talisman. La richesse et la beauté des graphismes rendent l'exploration agréable. C'est la résolution d'une série d'énigmes qui vous mènera à la phase finale. Le début de l'aventure est particulièrement difficile car Julian meurt rapidement sous les coups des monstres.

A peine sorti du village, squelettes, fantômes et orques se mettent en travers de votre chemin. Les combats qui s'ensuivent sont



Faery Tale (Amiga).

de sympathiques jeux d'action. Passé inaperçu lors de sa sortie, Faery Tale a tout de même connu un succès mérité. Son scénario est très attrayant, et ses graphismes sont parmi les meilleurs sur Amiga. Quant au bruitage et à la musique de fond, ils sont tout simplement exceptionnels. Bref, ce logiciel est une acquisition idéale pour passer des heures passionnantes devant votre écran. A acheter sans tarder ! D.B.

Dungeon Master sur Atari ST : c'est incontestablement le meilleur jeu de rôle sur ordinateur.

Produit par FTL, ce logiciel donne à ce type de jeu une dimension encore jamais atteinte. Le joueur a vraiment l'impression d'être dans un donjon avec, en prime, la sensation d'un danger omniprésent. Annoncé comme le jeu qui ferait du bruit dans le monde de l'informatique de loisir, il tient toutes ses promesses. Mais commençons tout d'abord par le scénario.

Vous êtes Theron, un apprenti-sorcier, qui sert un puissant mage du nom de Grey Lord. Alors qu'il tentait d'invoquer une gemme, Grey Lord se trompe dans sa formule magique. Les effluves mystiques de la gemme divisent l'âme du mage en deux parties antagonistes. La partie négative de Grey Lord, dénommée Chaos, se terre alors dans un donjon avec le « Firestaff ». C'est le seul objet capable de réunir l'âme du vieux mage. Le danger est grand car Chaos veut dominer le monde par le Mal. Vous devez ramener le « Firestaff » à Librasalus, partie positive de Grey Lord.

Le jeu débute par le Hall des Champions où se trouvent vingt-quatre aventuriers emprisonnés dans des miroirs par Chaos. Il n'y a pas de véritable création de personnages mais vous pouvez ramener à la vie quatre aventuriers ou redéfinir leurs attributs par l'option « réincarnation ». Le choix du type d'aventurier est restreint. Il y a le Guerrier,

le Ninja, le Prêtre et le Mage. Comme tout mortel, ces aventuriers doivent manger, boire et dormir, et la moindre négligence dans ce domaine est fatale.

Le système de jeu est remarquable : 60% de l'écran représentent en 3D ce que voit le leader de votre groupe d'aventuriers. La partie supérieure de l'écran vous permet de vérifier à tout moment l'état de santé de vos personnages et les objets qu'ils portent. En outre, la fabrication de sorts magiques se fait à l'aide de symboles, également présents sur l'écran.

Contrairement aux jeux de rôles traditionnels, l'exploration du donjon n'équivaut pas à une banale séance de cartographie. Chaque niveau (le donjon en comporte plus de dix) est un puzzle. Il faut impérativement résoudre celui-ci pour passer au niveau suivant. Passages secrets, trappes, murs d'énergie ou de téléportation constituent les obstacles principaux. Les monstres sont variés et surtout très redoutables. Les premiers niveaux sont hantés par des momies, des fantômes, une guêpe et des vers géants. Fort heureusement, le donjon ne recèle pas que de mauvaises surprises : armes, nourriture et objets de toutes sortes y sont disséminés. N'oublions pas les sorts et les objets magiques qui sont des atouts précieux dans les combats ou l'exploration. Sachez enfin qu'un œil attentif peut percevoir des détails importants sur le sol ou sur les murs du donjon.

Le jeu est en temps réel, il est donc plus prudent de marquer une pause pendant vos moments de réflexion, sinon votre torche va se consumer inutilement et vos personnages s'épuisent, même s'ils sont inactifs. Le jeu étant linéaire, il est conseillé de faire des sauvegardes à divers endroits, ce qui vous permet de revenir en arrière si vous avez commis une erreur. Préférez toujours le combat à la fuite car ce n'est qu'ainsi que vos personnages montent de niveau. Sauvegardez toujours après un combat victorieux ou un passage difficile.

La qualité exceptionnelle du système de jeu et l'ingéniosité de scénario rendent ce logiciel très convivial et passionnant. De plus, le réalisme des situations et l'importance donnée à l'aspect visuel (plus de 1 méga de graphiques), sont les autres points forts du jeu. Ajoutez à cela des graphismes très réussis et des sons digitalisés, et vous avez le chef-d'œuvre qu'est Dungeon Master. Un must ! Bientôt disponible pour Amiga.) D.B.



Dungeon Master (Atari).

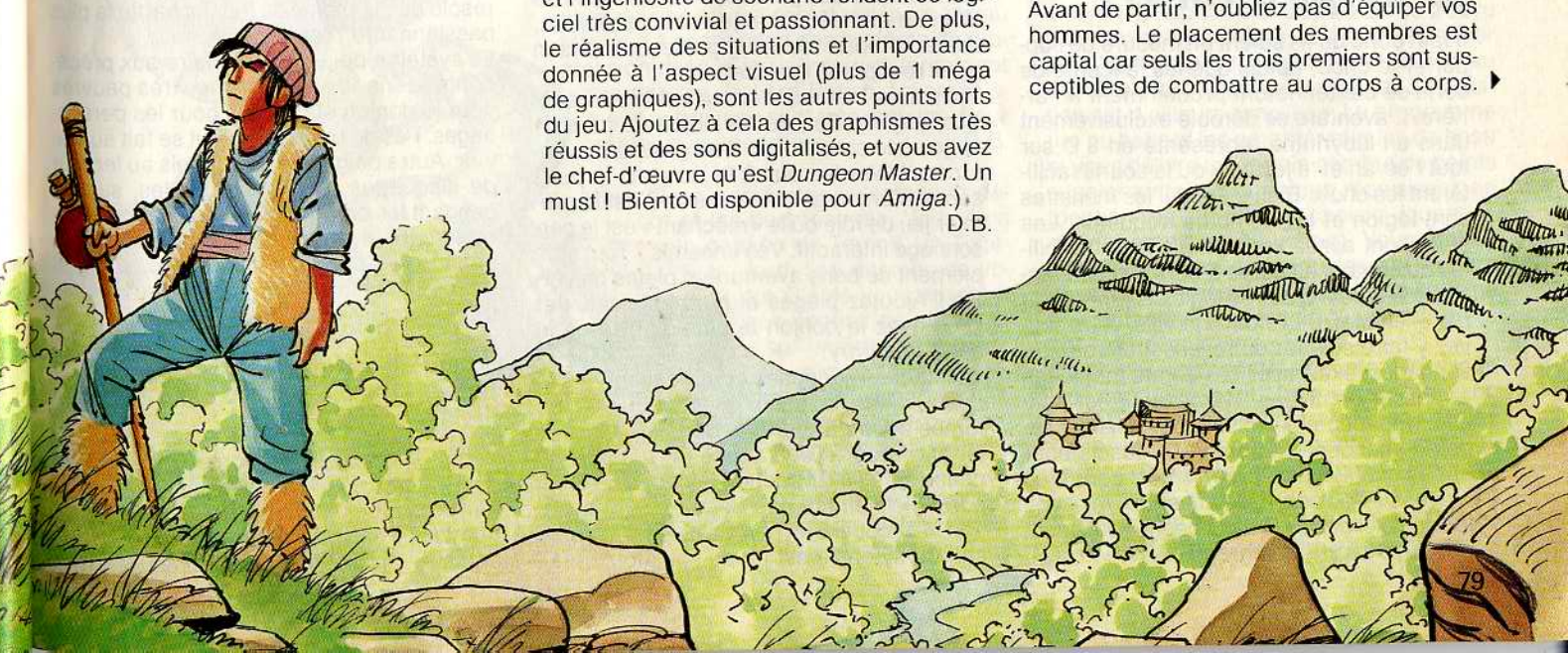
Wizardry III sur Apple II : ce logiciel constitue le troisième volet de la série des Wizardry qui a été, avec Ultima, l'un des logiciels qui ont le mieux contribué à faire connaître les jeux de rôle sur ordinateur. Après une longue période de bonheur et de paix, des troubles secouent de nouveau Llyngamyn. Tremblements, inondations et raz-de-marée se succèdent, jusqu'à la presque fin d'Arbithéa qui a été engloutie et le temple de Gnilda endommagé. Pour couper court à ce fléau, votre équipe d'aventuriers devra récupérer l'Orbe Armillaire détenue par le Grand Dragon L'Kbreth qui n'est pas près de l'abandonner. Vos aven-



Wizardry III (Apple).

turiers peuvent provenir de Wizardry I ou II (ils redeviennent alors premier niveau et perdent la majorité de leur or et de leurs objets magiques), soit être créés ici. Ils appartiendront à différentes races (humain, elfe, hobbit, nain ou gnome), chacune ayant ses qualités et ses défauts propres, les humains constituant en quelque sorte la moyenne. Vous ventilez les points supplémentaires accordés entre les caractéristiques pour parvenir à la classe voulue (guerrier, magicien, prêtre, voleur, évêque ou ninja). L'alignement a aussi son importance. Ainsi, il est impossible de mêler bons et mauvais dans le même groupe. De même un évêque doit obligatoirement être bon et un ninja complètement pourri.

Avant de partir, n'oubliez pas d'équiper vos hommes. Le placement des membres est capital car seuls les trois premiers sont susceptibles de combattre au corps à corps.



Wizardry IV sur Apple II : voici enfin le quatrième volet de la série *Sorcellerie*. Même si le titre, « Le Retour de Werdna », nous a donné quelques inquiétudes. On pensait trouver un jeu de rôle dans le ton « on prend les mêmes et on recommence ». Fort heureusement, il nous a totalement conquis par l'originalité de son scénario. Ceux qui ont joué à *Sorcellerie I* connaissent déjà Werdna, le mage à abattre. Son crime était le vol d'une puissante amulette que tout magicien rêve de posséder. Le quatrième scénario reprend l'histoire à partir de la fin présumée de *Wizardry I*. Vaincu par un groupe d'aventuriers, ceux-ci constatent que Werdna n'est



Lancer de sorts ou combats au corps à corps ?

Il faut donc qu'ils soient en mesure de supporter le choc, tandis que les lanceurs de sorts se cantonneront prudemment à l'arrière. L'aventure se déroule exclusivement dans un labyrinthe représenté en 3 D sur tout l'écran et le joystick ou la souris faciliteront les choix. Bien entendu, les monstres sont légion et les combats fréquents. Les sorts sont assez variés mais les possibilités de combat au corps-à-corps un peu restreintes face à d'autres logiciels (*Phantasie* par exemple). De retour à la ville, vous pouvez y faire soigner ou ressusciter vos personnages, expertiser vos objets magiques et passer de niveau. *Wizardry III* est difficile, trop même parfois, et certains passages demandent de nombreux essais pour être franchis. Les graphismes sont très moyens et les bruitages absents. Un excellent logiciel cependant qui pêche seulement par la pauvreté des graphismes. J.H.

pas mort mais inconscient. De plus, son corps est indestructible. Aussi, les aventuriers décident d'enterrer sa dépouille dans un profond donjon regorgeant de pièges et surveillé par des gardes. C'est au réveil de Werdna que débute le jeu et vous devez... l'aider à sortir de sa gigantesque prison pour récupérer l'amulette. Vous avez bien lu, Werdna est le héros de *Wizardry IV*. Pas de définition de personnage ni de constitution d'un groupe d'aventuriers ! Werdna ouvre le jeu avec la puissance d'un mage de niveau 1. C'est le premier jeu de rôle où le « méchant » est le personnage interactif. Vos ennemis ? Tout simplement de bons aventuriers pleins de vertus ! Ajoutez pièges et puzzles vicieux et vous avez le donjon le plus difficile de la série *Wizardry*.

Les choses sérieuses commencent dès le début, dans la petite pièce qui sert de tombe-prison à Werdna. Sans arme, affaibli par la perte de l'amulette, Werdna ne pense qu'à sa revanche. Sa prison ne comporte visiblement pas de porte. En revanche, il découvre un pentacle dessiné sur le sol. Ce symbole est un de vos atouts ma-



Wizardry IV (Apple II).

tres pour gagner. A chacun des dix niveaux du donjon, vous retrouvez ce symbole qui permet d'invoquer des monstres. A chaque invocation vous choisissez trois types de monstres parmi douze. Bien entendu, au fur et à mesure que vous avancez dans le donjon, les monstres interpellés sont plus puissants. Mais ce n'est pas tout, chaque fois que vous atteignez un nouveau pentacle, vous montez de niveau en tant que mage. Autre fait non négligeable, le pentagramme revitalise les points de vie et les points de magie.

Bien que nombreux, les combats ne constituent pas la base du jeu comme dans les précédents scénarios, car Werdna ne gagne pas de points d'expérience. Le jeu est plutôt centré sur les énigmes, pièges et puzzles qui parsèment le donjon. Pourquoi combattre alors ? Tout simplement parce que certains objets ne sont accessibles que de cette façon. De plus, l'argent que vous récupérez est indispensable pour obtenir les renseignements coûteux de l'oracle de Morn.

Il faut cependant signaler un fait étrange : de temps en temps, Werdna entend prononcer son nom. C'est le fantôme de Trebor, celui à qui Werdna avait dérobé l'amulette, qui le poursuit. S'il vous touche, vous retrouvez à la case départ ! Sachez enfin qu'une fois hors du donjon vous n'avez résolu que la moitié du jeu. La partie la plus passionnante reste à faire.

Le système de jeu est similaire aux précédents scénarios : graphismes très pauvres pour le donjon et moyens pour les personnages. Pas de bruitage et tout se fait au clavier. Autre point noir : les appels au lecteur de disquettes sont innombrables, surtout pendant les combats. Cela ralentit considérablement le jeu. Quand on connaît la fréquence des combats dans les *Wizardry*, il y a de quoi s'arracher les cheveux ! Mais un bon point : il est possible de sauvegarder la partie en cours à tout moment. La qualité exceptionnelle du scénario fait de *Wizardry IV* un excellent logiciel. Pour experts uniquement. D.B.

2400 AD sur Apple II : après *Autoduel*, Origin Systems nous propulse une fois de plus dans un futur lointain pour sauver le genre humain d'un péril extra-terrestre. Nous sommes en 2277 après J.C., les Terriens

colonisent la planète XK-120 et nomment sa capitale, Métropolis. Au fil des années, cette planète connaît un degré de civilisation et de progrès scientifique jamais atteints dans la United Stellar Council (USC), l'équivalent de l'ONU (Organisation des Nations Unies) à l'échelle galactique. Vers l'an 2313, les Tzorgs, peuple belliqueux et assoiffé de conquêtes, s'attaquent à la USC. La planète XK-120 est une des premières à tomber entre leurs mains. Un système totalitaire s'y installe avec, pour assise, une armée de robots-policiers. Une résistance tente de s'organiser mais la formidable machinerie Tzorg est très efficace et les prisons s'emplissent. Toutefois, rien n'est perdu car des échos de la guerre parviennent à Métropolis : la USC regagne lentement du terrain. Mais la victoire n'est possible qu'avec l'armement de haute technologie mis au point à Métropolis. La libération de XK-20 devient une nécessité vitale. Vous avez pour tâche de localiser le centre de contrôle des robots et le désactiver. La résistance pourrait ainsi s'organiser et aider la USC.

La création du personnage est classique. Vous répartissez 99 points entre quatre attributs que sont l'énergie (pour la résistance), l'agilité (dextérité manuelle), le QI (capacité mentale) et l'affinité (charisme). Avant de tenter une exploration, lisez attentivement la documentation car elle contient

des renseignements, comme le nom de votre premier contact par exemple. La carte de la ville constitue également une aide précieuse.

Le jeu débute dans le Public Tracking Office où vous devez revenir régulièrement pour valider votre carte d'identité. Première constatation, les robots quadrillent bien la ville et l'exploration n'est pas aisée car le franchissement de certaines zones nécessite des cartes d'accès. Votre seule chance de survie réside dans le contact avec des rebelles : ils fournissent aux sympathisants armes et cartes d'accès. Votre premier contact se nomme Spider et il suffit de questionner les habitants pour savoir où il se trouve. Spider fait subir un test à tous ceux qui désirent se joindre aux rebelles.



2400 AD (Apple II).

Une fois parmi eux, votre premier souci est de vous équiper correctement en armes et gadgets. Précisons que certains de ceux-ci sont capables de reprogrammer les robots pour en faire des alliés. Armes et gadgets sont coûteux mais il existe plusieurs moyens de trouver les crédits nécessaires. Au moindre écart, les robots interviennent pour vous mettre en prison. Les débrouillards sauront très bien tirer parti d'un séjour dans cet établissement où il y a des informations à saisir.

Le système de jeu est similaire à celui des *Ultima* : une vue aérienne avec un personnage qui obéit à des commandes tapées au clavier. Le scénario et son système de progression dans le jeu s'inspirent largement des œuvres de *Lord British*. Le graphisme et le bruitage sont très moyens. Pour amateurs du genre. D.B.

Alien Fires sur Amiga : plantons le décor et les personnages. Vous êtes un gardien du Temps, un Time-lord. Les anciens de votre Guilde vous envoient aux confins de l'univers, sur une petite planète. Vous avez la lourde tâche de retrouver un certain Samuel Kurtz, créateur d'une redoutable machine capable de maîtriser le temps. Kurtz doit être neutralisé et sa machine



Alien Fires (Amiga).

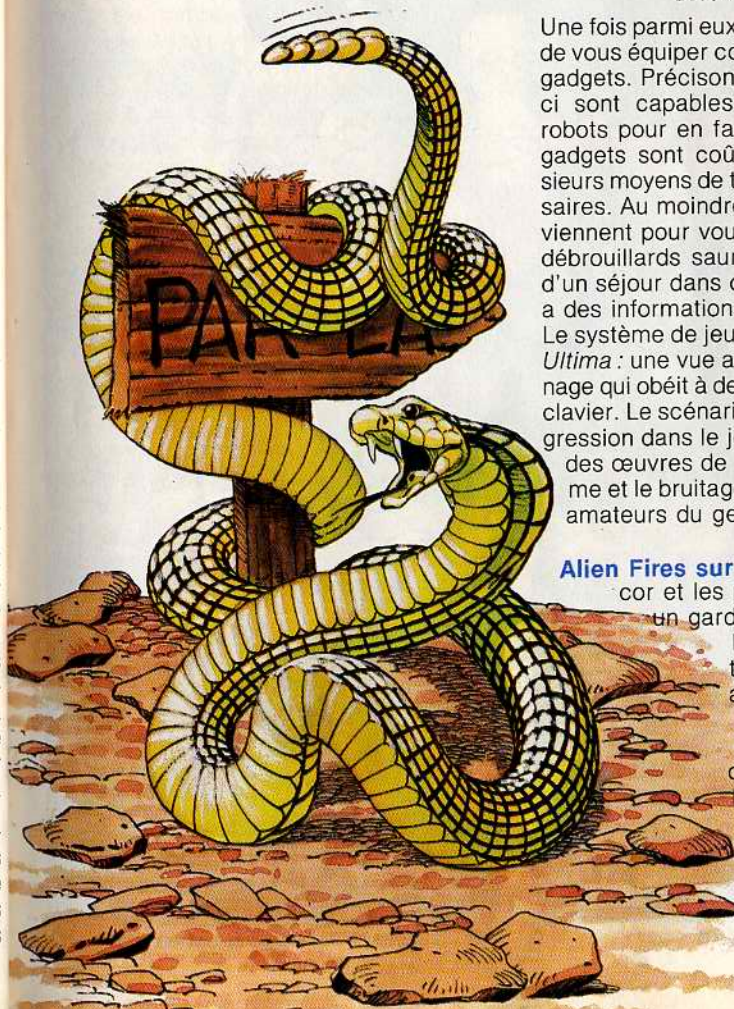
détruite. Vous définissez votre personnage en fonction d'attributs tels que la combativité, la diplomatie, la dextérité, l'habileté (aux armes) et la rapidité.

Le succès de votre mission dépend surtout des rapports avec les personnages que vous rencontrez. Certains sont amicaux, d'autres sont à prendre avec des pincettes. On se rend bien vite compte que chaque personnage réagit différemment selon les situations. En outre, le fait que vos interlocuteurs soient dotés d'une mémoire, ajoute un intérêt supplémentaire au jeu. Votre héros monte de niveau grâce à la traditionnelle accumulation de points d'expérience acquis au cours des combats. Ces affrontements possèdent une variante, assez rare, qui vous donne la possibilité de choisir les parties du corps de votre adversaire à frapper.

Tout premier jeu de rôle sur Amiga, *Alien Fires* présente des défauts de jeunesse. Tout d'abord, le programme utilise la synthèse vocale pour faire parler les personnages, et c'est souvent incompréhensible. Ensuite, le décor dans lequel vous évoluez est d'une sobriété décevante. En revanche, le scénario est passionnant et les graphismes des personnages sont excellents. D.B.

Quest sur Atari ST : la horde sauvage a envahi la cité interdite et détruit toutes les clés, à l'exception d'une seule qui se trouve dans un temple. Vous devez la retrouver pour libérer la cité. Vous ne disposez au début que d'un seul personnage. Sa création est d'ailleurs simplifiée. Le programme tire au hasard les caractéristiques de base et vous délivre un certain nombre de points supplémentaires que vous répartissez en fonction de la classe choisie (guerrier, druide, magicien ou voleur). Vous étoffez votre équipe en enrôlant des aventuriers dans les tavernes. Les lanceurs de sorts ne peuvent utiliser leur magie qu'une fois qu'ils ont trouvé leur livre.

De nombreux monstres peuplent la ville et les combats sont fréquents. Mais on regrette que ces monstres ne soient pas représentés graphiquement et que les options de combat soient réduites (combattre, utiliser un objet ou un sort, parer ou fuir). La ville est très vaste (10 000 lieux) et la représentation 3 D bien rendue mais



Ami ou ennemi ? C'est à vous de le découvrir !

trop peu variée. Vous y trouverez des échoppes pour compléter votre équipement, des officines pour faire soigner votre équipe et des temples qui vous renseignent sur l'emplacement de la clé. Quant à la porte elle-même, ce sont les habitants qui vous l'indiqueront. Le jeu se joue de manière très pratique à la souris. Une petite musique salue la fin des combats d'où vous ressortirez plus riche et plus puissant, si toutefois vous avez survécu. Une bonne initiation qui risque cependant de laisser les passionnés sur leur faim. J.H.

Le casque des Forgerons sur Atari ST :

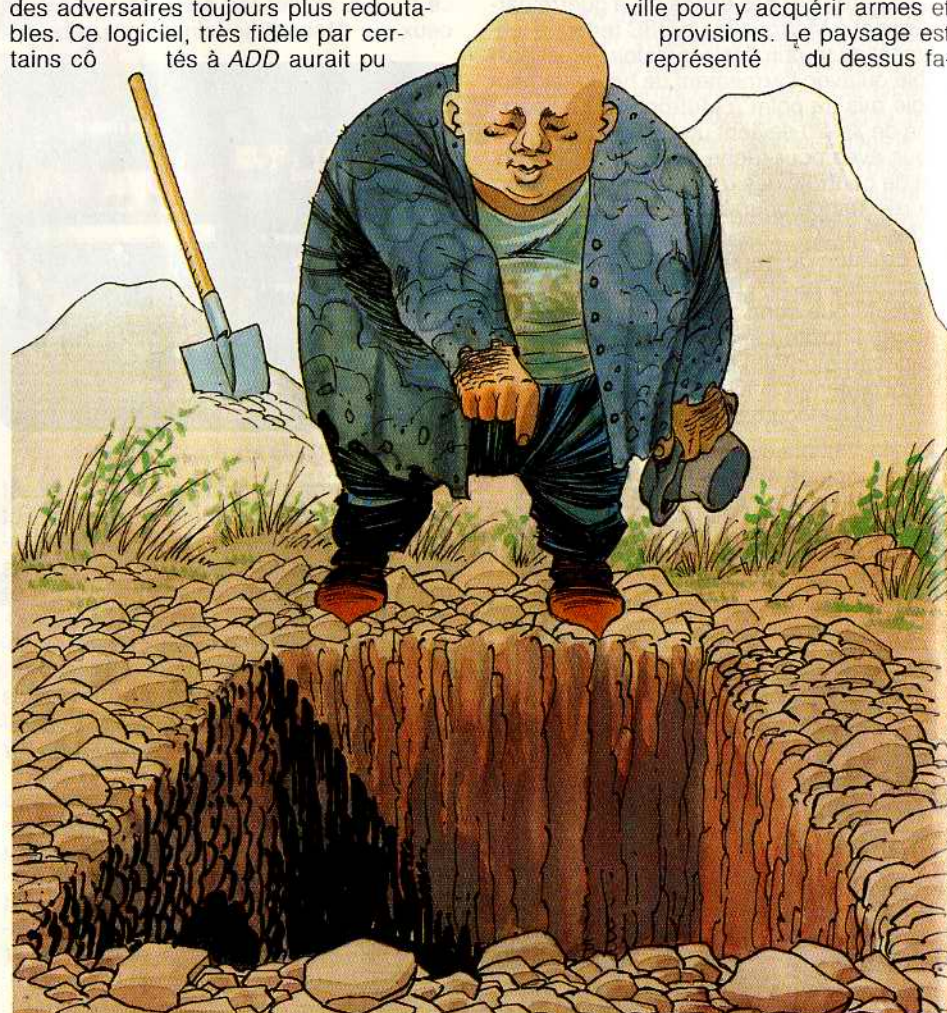
la princesse Lelvol, prétendante au trône de Rovanie, risque d'être enlevée par son cousin, l'ignoble Kalfek. Vous n'allez sûrement pas rester indifférent à ce drame. Avant de commencer, vous devrez passer par la phase de création des personnages, qui est assez longue car elle respecte en partie l'esprit d'*Advanced Dungeons & Dragons* (ADD), la référence en matière de jeu de rôle. Vous avez la possibilité de créer autant de personnages que vous voulez mais vous ne pouvez en choisir que six à la fois pour l'expédition. Sept races sont proposées : nain, elfe, gnome, demi-elfe, hobbit, demi-orque et humain. En dehors des humains et des demi-elfes, toutes les autres races sont soumises à certains avantages et inconvénients. A vous de les utiliser au mieux. Les caractéristiques sont fidèles à ADD : force, intelligence, sagesse, dextérité, constitution, charisme et beauté. Vous répartissez les sept nombres tirés au hasard par le programme entre chacune d'elles. En théorie, l'utilitaire de configuration devait permettre de tirer soi-même ses dés et aussi d'utiliser un disque virtuel pour accélérer le déroulement du jeu. Mais il n'a jamais voulu fonctionner sur l'exemplaire testé. Le programme vous signale ensuite les différentes classes possibles : prêtre, druide, guerrier, paladin, ranger, magicien, assassin, voleur et moine. Il ne vous reste plus qu'à choisir son équipement.

Toutes les armes, armures, vêtements, herbes, équipements divers, provisions, moyens de transport et objets religieux d'ADD sont proposés et ils sont nombreux et variés. Les traductions sont sans reproche, ce qui n'est pas toujours le cas dans ce type de logiciel. N'oubliez surtout pas de munir votre personnage des objets propres à sa classe : outils de voleur pour les voleurs et les assassins, symbole béni et/ou maudit pour les prêtres ou votre héros se voit interdire certains sorts ou actions. Votre équipe doit être constituée de personnages aux potentialités complémentaires, tant par la classe que par la race. Au cours de votre quête, vous rencontrez des créatures diverses avec qui vous parlez

ou vous combattez. Mais les possibilités de combat sont trop restreintes : au contact ou par sort. Les lanceurs de sorts disposent au départ de tous ceux du premier niveau mais ils ne peuvent en lancer chacun qu'une seule fois. De plus, certains vous sont refusés, soit par l'absence d'un composant ou d'un objet indispensable, soit pour un problème d'alignement. Certaines situations demandent la résolution d'une énigme grâce à un indice fourni auparavant. Chaque combat victorieux vous apporte son quota d'argent et de points d'expérience. Vous monterez ainsi progressivement de niveau, acquérant de meilleures possibilités de sorts et de combats pour affronter des adversaires toujours plus redoutables. Ce logiciel, très fidèle par certains côtés à ADD aurait pu

être passionnant. Malheureusement le déroulement en est très ralenti par des accès incessants aux disquettes, les graphismes sont confus et monochromes et les bruitages inexistant. Dommage. J.H.

Wrath of Denethenor sur Apple II : le puissant Denethenor domine la contrée de son emprise maléfique. Seul un aventurier sans peur aura quelques chances de libérer le pays. Voulez-vous tenter l'aventure ? Les caractéristiques de votre personnage sont réduites à l'extrême : énergie et points de vie. Votre quête commence dans la province de Nisondel. Avant toutes choses, vous avez intérêt à vous rendre dans une ville pour y acquérir armes et provisions. Le paysage est représenté du dessus fa-



Quest (Atari ST).



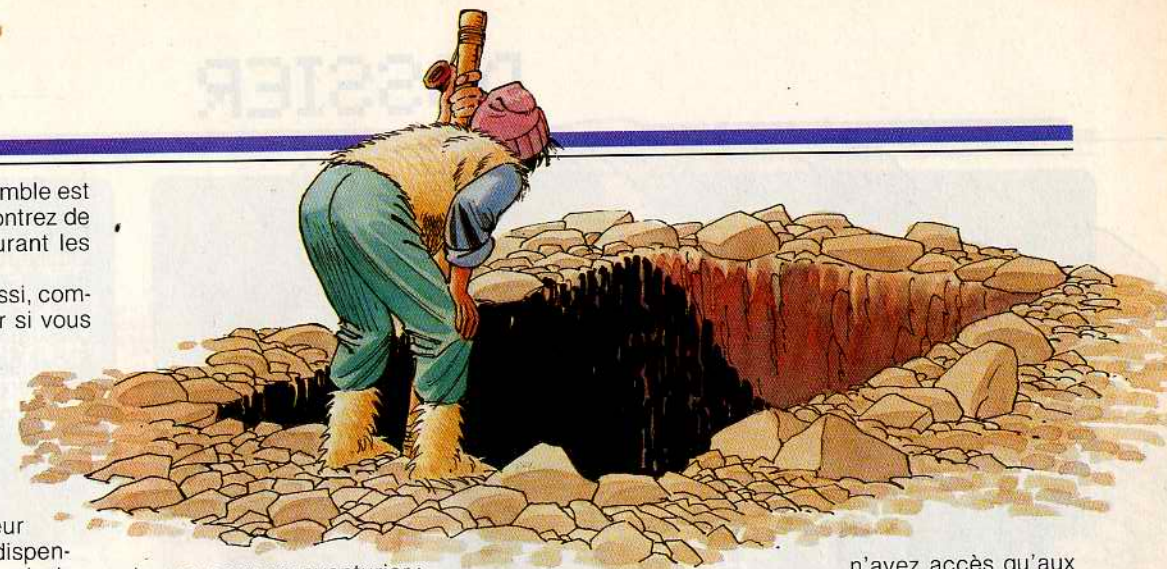
Le casque des Forgerons (Atari ST).

çon *Ultima* mais le rendu de l'ensemble est vraiment peu agréable. Vous rencontrez de nombreuses créatures en parcourant les campagnes.

Toutes ne sont pas mauvaises. Aussi, commencez par dialoguer pour savoir si vous avez affaire à un ami qui pourra éventuellement vous apporter une aide précieuse ou à un ennemi que vous devrez vraisemblablement combattre. Ces combats sont simplifiés à l'extrême et vous vous bornez à indiquer la direction de l'attaque et la hauteur du coup porté. Dix sorts sont indispensables pour mener à bien votre mission. Pour chacun d'eux, il faut découvrir le mot de commande et posséder le composant qui lui est éventuellement associé. Vous avez intérêt à effectuer des haltes assez fréquentes dans les villes. C'est en effet là que vous vous faites soigner, achetez ou vendez les objets gagnés à la sueur des combats et où vous vous restaurez. Le code social a son importance et vous devez veiller à ne pas le violer, car vous risquez alors d'avoir la garde à vos trousses ou même dans les cas extrêmes de vous faire refuser tout commerce avec les marchands. Ce jeu de rôle n'est pas une réussite, tant par les graphismes trop uniformes, que par le scénario trop limité. J.H.

Might and Magic sur Apple II : votre équipe se compose de six personnages. Vous utilisez ceux qui sont déjà présents sur la disquette ou en créez d'autres plus à votre goût. La création est très complète : sept caractéristiques (intelligence, force, personnalité, endurance, vitesse, précision et chance), dont les tirages sont effectués par le programme (mais vous pouvez relancer les dés indéfiniment jusqu'à obtenir ce que vous désirez) ; six classes (chevalier, prêtre, voleur, sorcier, paladin ou archer, les deux derniers étant bi-classés) ; cinq races (humain, elfe, nain, gnome ou demi-orque), chacune disposant de points forts et faibles ; trois alignements et choix du sexe. Vos expéditions partent obligatoirement de l'auberge de l'une des cinq villes. C'est d'ailleurs là que vos personnages peuvent se soigner, acheter nourriture, armes, armures ou autres objets utiles, et s'entraîner pour passer de niveau en fonction des points d'expérience acquis.

Le monde de *Might and Magic* est vaste : ville, souterrains, châteaux et campagnes. Une grande partie de l'écran est dévolue à la représentation du décor en 3D (bien rendue), que ce soit en intérieur ou en extérieur, ce qui est plus rare dans ce type de logiciel. Les monstres y sont bien sûr légion. En cas de rencontre, il est possible de soudoyer les monstres, d'effectuer une retraite ou de vous rendre. Mais le plus souvent le combat s'impose. Il est très bien réglé. Ainsi le nombre de personnages au contact dépend à la fois du nombre et de la taille des monstres. Huit options sont offertes, pas toujours disponibles en même



temps pour un aventurier :

attaquer une créature au corps-à-corps, changer de place avec un de ses compagnons, lancer un missile, utiliser un objet magique, parer, tenter une retraite ou lancer un sort. Ces sorts sont variés et nombreux : quarante-sept pour les sorts cléricaux de soins et de protection et autant pour les sortilèges d'attaque. Mais vous

n'avez accès qu'aux sorts d'un niveau inférieur ou égal au vôtre et cela en fonction des points de magie restants. Si l'un des aventuriers voit ses points de vie chuter à zéro, il sombre dans l'inconscience, mais un simple sort de soin suffit souvent à l'en tirer. Après chaque combat, fouillez autour de vous, vous pourrez mettre la main sur les objets transportés par le monstre. N'oubliez pas non plus de vous reposer (ce qui vous coûtera de la nourriture) pour récupérer points de vie et magie. Un bon jeu de rôle, bien conçu et très fidèle à *Dungeons & Dragons*. J.H.



Wrath of Denethenor (Apple II).



Might and Magic (Apple II).



Legacy of the Ancients (C 64).

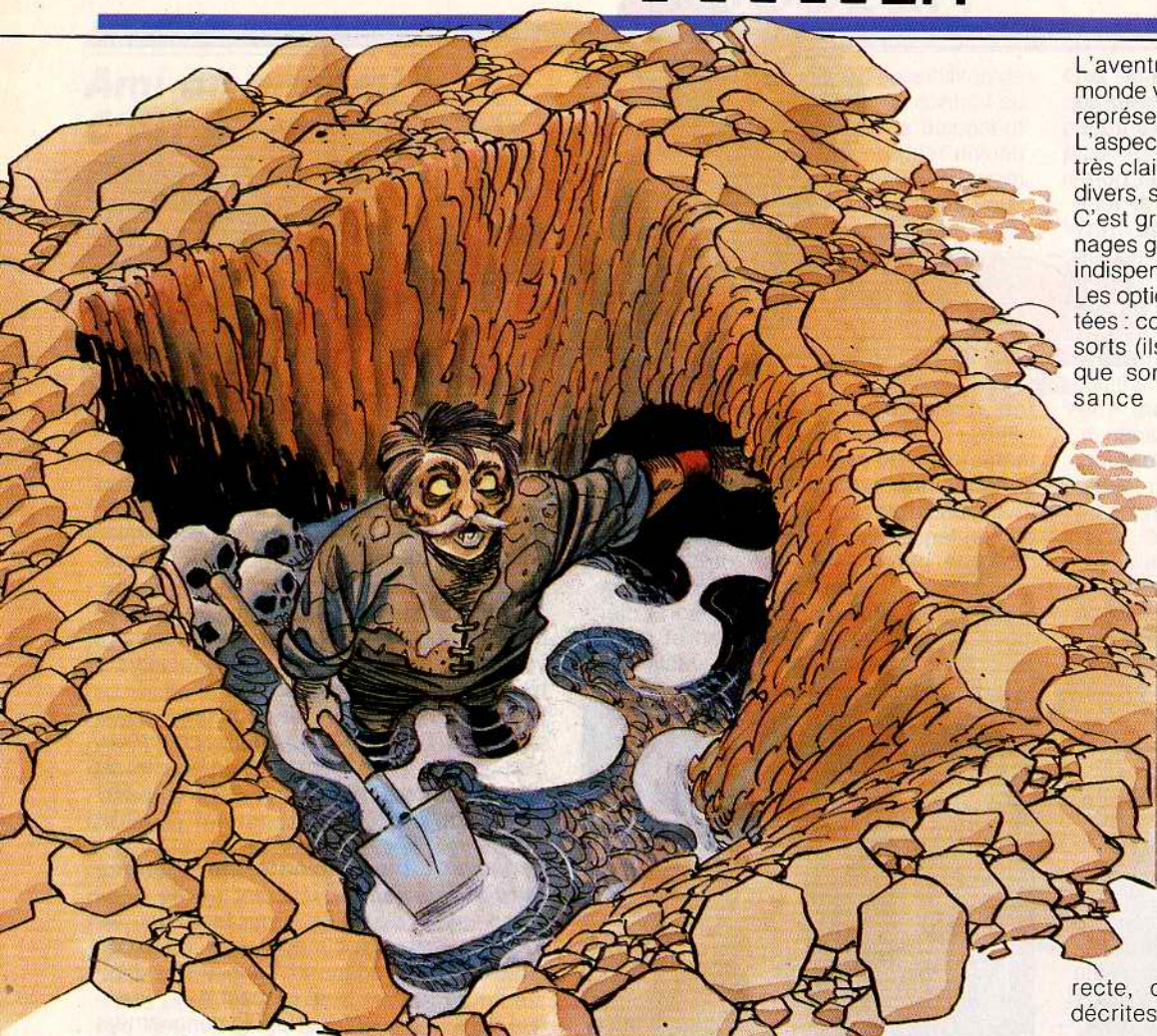
Legacy of the Ancients sur Commo-

dore 64 : ce jeu de rôle est un de ceux qu'on peut classer parmi les plus attrayants. Ceci est dû, en partie, à l'excellente qualité du scénario. Vous êtes un pauvre berger qui se trouve, malgré lui, impliqué dans une aventure dont le dénouement peut avoir des conséquences désastreuses pour le monde de Tarmalon.

L'histoire débute par la découverte d'un cadavre. En le fouillant, vous découvrez un bracelet en or et un parchemin. Puis, vous perdez subitement conscience pour vous réveiller, encore groggy, dans un édifice étrange. Vous apprenez par la suite que vous avez été choisi pour détruire le parchemin de votre possession : le Compendium. Ce parchemin est un recueil de sorts magiques et possède une force maléfique incommensurable. Entre de mauvaises mains, le Compendium deviendrait une menace pour Tarmalon. A vous de trouver les moyens surnaturels capables de venir à bout du Compendium.

Créé par les Anciens — une guilde puissante et secrète — l'édifice où vous êtes se nomme le Musée Galactique. Ce musée, très particulier, est le centre de votre quête. Grâce à des pièces de monnaie rares, le musée vous fournit des indices, des objets, de l'or et des ouvertures sur le monde extérieur. Au départ vous n'avez que deux pièces de jade, deux cents points de vie et un peu de nourriture. Il n'y a pas de définition de personnage, le programme vous demande simplement de le nommer.

Tarmalon est très vaste, avec un paysage luxuriant. Il vous faut plusieurs heures d'exploration pour visiter tous les continents, océans, villes et donjons que con-



Le centre de la terre cache-t-il de précieux indices ?

tient le jeu. Néanmoins, la recherche des pièces de jade, topaze, saphir et autres doit être l'objectif prioritaire. La visite des différentes villes est un bon début. On peut s'y équiper en armes, nourriture, sorts magiques ou encore se soigner. L'argent est également une des cartes maîtresses du jeu ; vous pouvez donc tenter votre chance au casino ou voler les marchands, mais attention aux gardes ! Sachez toutefois que ce ne sont pas les seuls moyens de s'enrichir. Lors de vos expéditions dans les contrées sauvages, il vous faut combattre une multitude de créatures. Certains de ces monstres sont comestibles, d'autres vous rapportent des pièces d'or en cas de victoire. Les bandits, quant à eux, vous allègent de vos biens les plus précieux. Il vaut mieux être armé jusqu'aux dents avant de tenter une promenade dans les donjons car les combats sont rudes et on meurt assez rapidement, surtout au début. Précisons également que vous pouvez traverser les océans avec un bateau... si vous en avez les moyens. Remarquable par la conception des diver-

ses séquences du jeu, *Legacy of the Ancients* se distingue également par sa facilité d'utilisation. Géré uniquement au joystick, ce logiciel est accessible à tous. Testé sur *Commodore 64*, nous avons été agréablement surpris par la qualité des graphismes et du bruitage. Un régal. D.B.

Ultima III sur Apple II : ce logiciel constitue le troisième volet de la série best-sellers des *Ultima*. La présentation est luxueuse avec des notices style parchemin et une carte en tissu splendide. La paix a régné pendant plus de vingt ans sur le vaste pays de Solaria, après la défaite du magicien Mondain et de sa cruelle conseillère Minax. Mais depuis qu'est apparu en plein milieu de l'océan le château maléfique, tout va mal. Votre mission n'est rien moins que de défaire les forces de l'enfer. Votre équipe est constituée de quatre personnages que vous devez créer. Vous choisissez entre cinq races différentes (humain, elfe, nain, hobbit, et « fuzzy »), et onze professions (guerrier, clerc, magicien, voleur, paladin, barde, illusionniste, druide, alchimiste et ranger). Il ne vous reste plus après qu'à répartir au mieux les cinquante points alloués entre les différentes caractéristiques : force, dextérité, intelligence et sagesse.

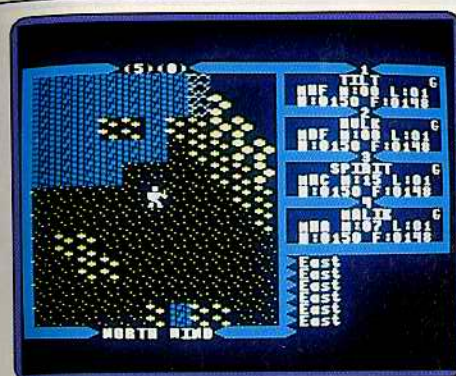
L'aventure prend place dans un vaste monde vu du dessus, où chaque terrain est représenté par un graphisme différent. L'aspect final est un peu rudimentaire mais très clair. Bien entendu les monstres, assez divers, sont légion et les combats fréquents. C'est grâce à ces derniers que vos personnages gagneront or et points d'expérience, indispensables pour devenir plus puissants. Les options de combat sont un peu trop limitées : corps-à-corps avec l'arme disponible, sorts (ils sont assez variés) ou fuite. Chaque sort consomme son quota de puissance magique et celle-ci ne se renouvelle que lentement, en fonction du terrain et de la profession. Outre les campagnes, vous serez amené à explorer les villes, les châteaux et surtout les donjons. Dans les premiers, vous complétez votre équipement, faites soigner votre équipe ou acquérez des renseignements utiles à votre mission. Les donjons sont nombreux, étendus et remplis de dangers multiples : monstres redoutables, pièges et autres. L'affichage classique en 2D cède ici la place à des graphismes 3D pour visualiser les couloirs et les issues. Ne vous y aventurez que lorsque votre groupe est doté d'une puissance de combat suffisante car la mort vous guette à chaque tournant. La version *Apple II* est déjà très correcte, disposant de toutes les options décrites. J.H.



Le Maître des Âmes (Amstrad).



Ultima III (Apple II).



Ultima III (Apple II).

Versions ST et Amiga : sont très semblables. Les graphismes ont été améliorés, tout en restant encore très en deçà des capacités de ces machines. De jolies mélodies vous accompagneront tout au long de votre quête. Enfin la souris apporte un plus non négligeable en facilitant les choix. Un excellent jeu de rôle, complet et varié. J.H.

Ultima IV sur Apple II : *Ultima IV* réussit la gageure de dépasser les possibilités du précédent volet, et cela dans tous les domaines ! Au départ, vous ne disposez que d'un seul aventurier, créé d'une manière assez particulière. En effet, vous devez répondre à une série de questions et le programme se charge de définir votre personnage en fonction de vos réponses. Pour progresser, il devient vite indispensable de recruter des personnages de rencontre. Lors de ces rencontres, un dialogue s'instaure, ceux-ci discutant avec vous de manière quasi-réelle. Libre à vous alors de les engager après vous être informé de leur caractéristiques ou de leur soutirer une aide plus ou moins efficace. Le nombre des aventuriers formant votre groupe n'est pas limité, mais vous devez cependant vous restreindre aux plus utiles. En effet, c'est à vous qu'échoit le difficile travail d'intendance consistant à assurer l'équipement et l'approvisionnement de tous vos compagnons. Si votre groupe est vraiment trop important, certes votre puissance de combat est grande, mais en contrepartie, vous



Ultima III (Atari ST).

êtes obligé d'effectuer de très fréquentes visites dans les villes pour y renouveler les stocks. L'univers est encore plus vaste, tant pour les campagnes que les villes, donjons et souterrains et les monstres plus variés. Les combats n'ont pas subi de grosses modifications mais la liste des sorts disponibles s'est enrichie. Les versions *Apple II* et *PC* sont très semblables, la première étant même plus riche en couleurs. Un fabuleux logiciel aux possibilités quasi-inépuisables. J.H.

Le Maître des Âmes sur Amstrad CPC : c'est à l'assaut du sinistre château du Maître des Âmes que s'élance votre équipe d'aventuriers. Le salut d'un royaume dépend de votre succès. Vous choisissez quatre personnages parmi les races et castes habituelles de « Donjons et Dragons ». La phase exploratoire commence dans le château. Une bonne connaissance des lieux vous permet de repérer les salles de repos où peuvent manger et dormir vos personnages. A ce stade du jeu, le programme offre des possibilités très originales. Vous pouvez, par exemple, faire dormir certains de vos aventuriers pendant que les autres continuent leur quête. Plus intéressant encore, il est possible de diviser votre groupe en deux équipes, et les envoyer en éclaireurs dans des directions diamétralement opposées. Le joueur dirige alors les deux équipes en alternance. Les combats vous met-



Ultima III (Amiga).

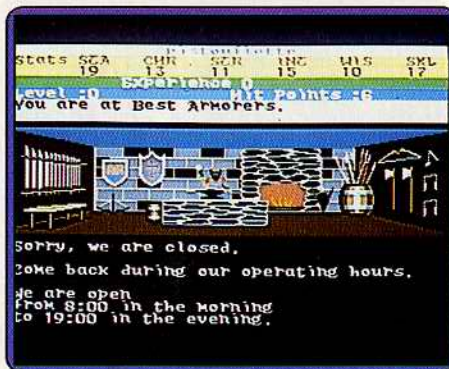
tent aux prises avec des monstres velus et des rats venimeux. Essayez toutefois de discuter (quand c'est possible, bien sûr) avant de combattre, car certains adversaires vendent des renseignements. Le système de jeu est bien conçu, toutes les actions se font à l'aide d'icônes que vous sélectionnez au joystick. Ce qui rend le jeu très convivial, mis à part des manipulations de disquettes beaucoup trop nombreuses (pour la sauvegarde par exemple). Les graphismes sont corrects. Voilà donc un jeu sympathique et original par bien des aspects. Il est en français, ce qui n'est pas négligeable. Pour amateurs. D.B.

Alternate Reality sur Atari ST : c'est le premier volet d'un projet ambitieux, un gigantesque jeu de rôle qui comprendra plusieurs scénarios interdépendants. *Alternate Reality (AR)*, la Cité, n'est pour ainsi dire que le début d'un cauchemar. En effet, victime d'un enlèvement inexplicable, vous vous retrouvez dans une autre dimension. Vous reprenez vos esprits dans la cité de Xebec. Votre objectif est simple : retrouver le confort douillet de votre demeure. La création du personnage est originale : le jeu débute dans une petite pièce avec une unique sortie. Un panneau situé au dessus de la porte vous montre une série de chiffres qui défilent à des vitesses différentes. C'est le franchissement de cette porte qui fixe les chiffres de chacune de vos attributions. Pas de surprise pour celles-ci, on



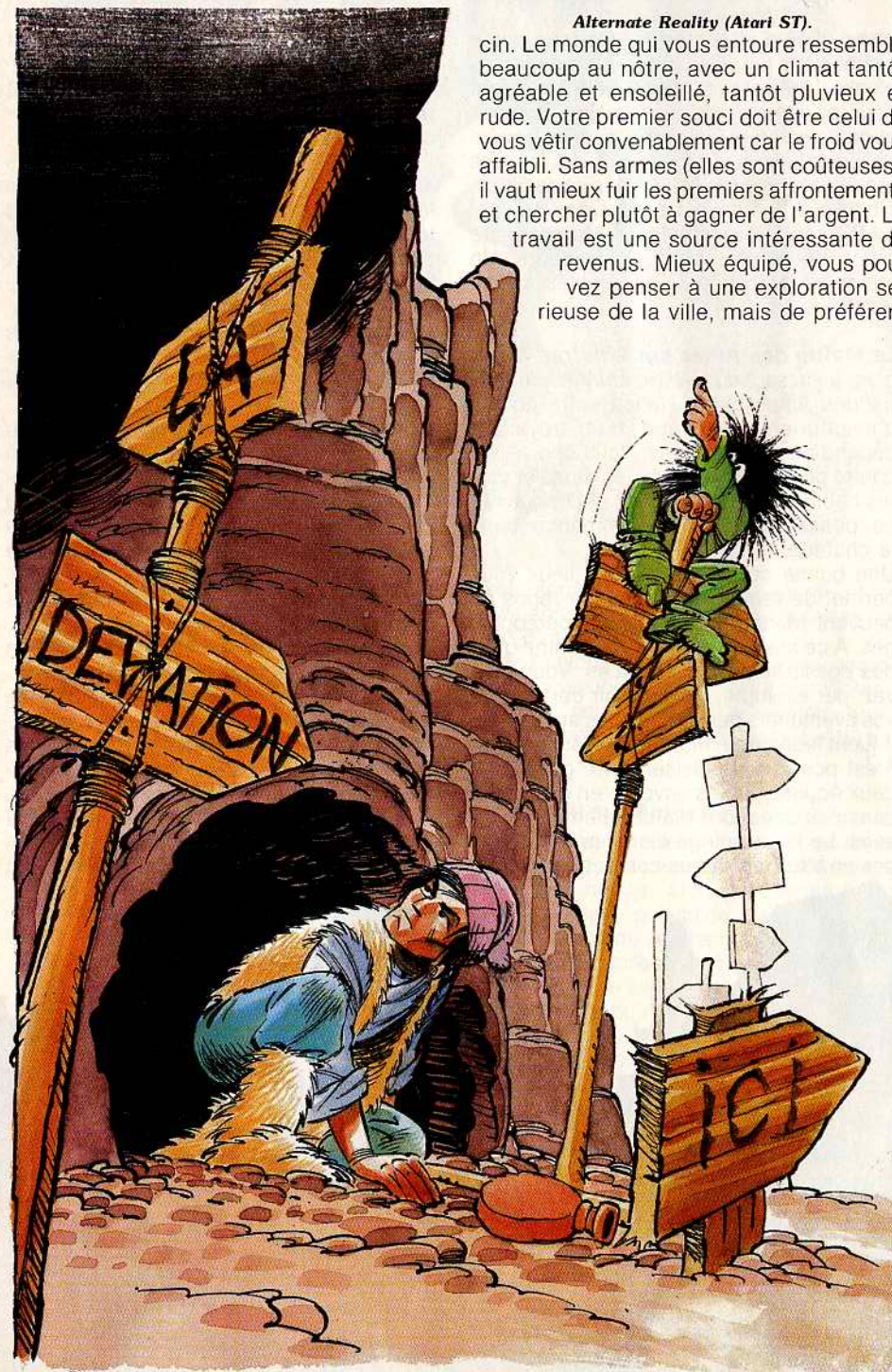
Quelques efforts encore pour atteindre le but !

retrouve l'intelligence, la force, la dextérité, la sagesse, la résistance et le charme. Le jeu est pourtant assez complexe. Votre personnage doit régulièrement manger, boire et dormir. Fort heureusement, la Cité de Xebec est bien équipée en boutiques, tavernes, banques, auberges, forges, sans oublier les mystérieuses Guildes et le méde-



Alternate Reality (Atari ST).

cin. Le monde qui vous entoure ressemble beaucoup au nôtre, avec un climat tantôt agréable et ensoleillé, tantôt pluvieux et rude. Votre premier souci doit être celui de vous vêtir convenablement car le froid vous affaiblit. Sans armes (elles sont coûteuses), il vaut mieux fuir les premiers affrontements et chercher plutôt à gagner de l'argent. Le travail est une source intéressante de revenus. Mieux équipé, vous pouvez penser à une exploration sérieuse de la ville, mais de préféren-



ce le jour car, la nuit, des monstres de toutes sortes hantent la ville. Pour vos premiers combats, attaquez-vous à des personnages faibles, mais attention, sachez faire la différence entre les personnages qui ont un bon ou un mauvais alignement. Autrement votre personnage devient un « evil » (méchant).

Bizarrement, il n'y a pas de véritable mission à accomplir dans AR, si ce n'est celle d'aguerrir votre personnage et le préparer pour les futurs scénarios. On peut également reprocher à AR l'aspect fastidieux qu'il revêt quand il s'agit de dessiner un plan de la ville (une case correspondant à six pas au lieu d'un). Quant aux graphismes et au bruitage, ils sont irréprochables ! Bref, un jeu correct dans l'ensemble. D.B.

Version Apple II : la version Apple II est très bien réalisée, utilisant pleinement les capacités graphiques, pourtant réduites, de cet ordinateur. La présentation est de qualité mais le décor, représenté en 3D dans une petite fenêtre au centre de l'écran, demande cependant un peu d'habitude pour s'y retrouver. Les bruitages, par contre, sont quasi-absents, mais c'est souvent le cas dans les jeux de rôle sur Apple II. Les possibilités de jeu sont identiques aux autres versions, la disquette « donjons » n'étant cependant pas disponible. J.H.

Death Lord sur Apple II : Kiai, Zen et Code Bushido sont à l'honneur pour ce jeu de rôle « à la sauce soja ». L'empereur Nakamoto de Kodan promet 100 000 pièces d'or et des terres pour ceux qui démasqueront le responsable des troubles que connaît son Empire. En effet, cet ennemi inconnu sème la terreur avec ses armées de renégats. Les multiples tentatives pour l'identifier ont



Alternate Reality (Apple II).

échoué. On sait qu'il possède des pouvoirs magiques terrifiants. Vous avez le choix entre huit races pour constituer vos personnages. Certaines de ces races sont classiques comme les humains ou les gnomes, d'autres nous sont totalement inconnues comme les Toshis, les Kobitos ou Nintoshi. Les attributs sont déterminés par le choix de la race. Ces attributs sont également très classiques dans l'ensemble (la force, la dextérité, etc.). En revanche, les classes (il y en a seize), sont inhabituelles, cela va du Samurai au Yakusa



Death Lord (Apple II).

en passant par le Ryoshi et l'Ansatsusha. Mais derrière ces noms japonais se cachent nos bons vieux guerriers, voleurs et magiciens. Pour terminer cette séquence, il ne vous reste que le choix de l'alignement (neutre, bon, mauvais) et le sexe.

Le système de jeu est familier, les personnages évoluent dans un paysage « symbolique » à la Ultima. Vous ne possédez que de l'or et de la nourriture pour débiter. Rassurez-vous, le jeu commence à proximité d'une ville. On y trouve armes et vêtements. Profitez-en pour communiquer avec les habitants, certains vous donneront des renseignements intéressants. Un conseil : prenez dans votre équipe un Yakuza (voleur) et dérobez quelques objets pendant vos achats.

Les combats contre les bandits et les monstres vous apportent des points d'expérience et de l'or. Les soins sont coûteux dans les villes, ayez donc un bon prêtre (shisai) dans votre équipe, c'est un bon guérisseur. Disons enfin qu'une grande partie de votre quête est vouée à la recherche d'indices et d'objets dans les châteaux ou donjons. Bref, rien de bien surprenant.

Le reproche que l'on pourrait faire à ce jeu, qui somme toute est correct, est celui de trop ressembler aux Ultima sans en avoir la classe. Il en résulte un sentiment de déjà vu qui plonge le joueur dans l'ennui. Les graphismes, très moyens, accroissent l'effet soporifique de l'ensemble. Death Lord est donc à réserver aux inconditionnels. D.B.

Moebius : Kaimen a dérobé l'ordre de l'Harmonie Céleste. Depuis, le malheur s'est abattu sur le peuple de Khantun. Les

moins détenteurs des reliques de l'Air, de la Terre et de l'Eau ont été incarcérés dans le domaine du Feu, gardés par des hordes sauvages de guerriers et d'assassins. Parviendrez-vous, vous, disciple de Moebius, à ramener la paix ? Avant de commencer l'aventure, vous devez vous montrer digne en prouvant dans un jeu d'arcade votre adresse au combat à mains nues ou à l'épée et en mettant à jour vos capacités divinatoires. C'est de cela que dépendent vos capacités physiques et intellectuelles. Le vaste monde où vous évoluez est représenté à la manière d'Ultima, mais avec des graphismes beaucoup plus travaillés. Vous y rencontrez bien entendu de nombreux monstres. Pour les défaire, vous disposez de plusieurs solutions : lancer de sorts ou combat au corps-à-corps, à mains nues ou à l'épée. Comme au départ, vous ne disposez que de quelques sorts de faible puis-



Moebius (Apple II).

sance, vous serez obligé de choisir la seconde solution. Vous vous retrouvez alors dans une arène pour un combat syle « arcade » qui se gère malheureusement au clavier. L'acquisition des sorts ne dépend pas directement de votre niveau d'expérience mais plutôt de certaines actions. Ainsi les moines libérés par vos soins vous apprennent les sorts de guérison. De même, pour les sorts d'attaque, les ingrédients sont le plus souvent constitués



Moebius (Atari ST).

d'une partie d'un animal particulièrement dangereux, qu'il faut préalablement combattre et vaincre. La version Apple II est déjà correcte, bien que les graphismes un peu confus demandent une certaine habitude pour s'y retrouver. D.B.

Versions ST : les versions Atari ST et Amiga sont quasi-identiques. Les graphismes sont clairs et bien rendus, sans arriver à la hauteur des performances de ces machines. Des bruitages accompagnent l'action, et la souris facilite les choix. Un bon jeu de rôle mêlé d'arcade. J.H.

The Shard of Spring sur Apple II : l'île de Ymros est protégée du Mal qui l'entoure par un éclat de la Pierre de Vie. Mais un jour Siriade en pris possession et demanda un lourd tribut pour ne pas le détruire. Votre mission consiste, bien sûr, à récupérer cet objet si précieux. Votre équipe de cinq aventuriers se compose d'humains, d'elfes, de nains, de trolls ou de gnomes, mais seules deux professions sont admises : guerrier ou magicien. Chacun d'eux est caractérisé par sa vitesse, sa force, son intelligence, son endurance et son habileté. L'ordinateur procède de lui-même aux tirages au sort, mais vous pouvez cependant modifier certaines caractéristiques. Vous devez encore doter votre homme de certains pouvoirs : arme maniée, peau résistante, persuasion, capacité de chasse. Le monde est représenté du dessus à la manière d'Ultima. Avant d'entamer réellement votre quête, vous avez tout intérêt à augmenter un peu votre



Monstres et géants vous attendent au détour de la route

puissance par quelques combats faciles près du point de départ, puis à retourner en ville pour passer de niveau. Les combats sont réglés de manière correcte mais sans grande originalité. Les sorts sont assez variés tant en attaque qu'en défense.

Les monstres qui errent dans les campagnes sont nombreux et divers mais c'est surtout dans l'Est qu'ils sont le plus redoutables et aussi, bien sûr, dans les donjons. Ceux-ci recèlent bon nombre de passages secrets dont la découverte est primordiale pour aller plus loin. Vous serez aussi amené à résoudre un certain nombre d'énigmes. Il est indispensable de noter soigneusement tous les indices que vous trouvez car ils sont utiles à un moment ou à un autre. A mesure de l'aventure, vous gagnez en puissance mais il faut découvrir l'incantation magique pour défaire complètement les forces du Mal. Les graphismes sont corrects et assez clairs. Un jeu auquel on peut se laisser prendre. J.H.

Bard's Tale I sur Amiga : le bon scénario, très simple, n'est en fait qu'un prétexte pour effectuer un fantastique voyage dans les donjons les plus infernaux qui soient. Vous devez libérer la ville, Skara Brae, de la terrible emprise de Manger le Mage. Pour la création de vos personnages, qui est une phase importante, vous avez le choix entre six races. Les humains sont les plus polyvalents, les Elfes et les Gnomes sont doués pour la magie, les Hobbits sont d'excellents voleurs, ensuite viennent les Mi-Elfes et les Mi-Orcs. Les attributs, comme par exemple la force, la dextérité et la chance sont définis selon la race choisie. Les professions, quant à elles, sont au nombre de dix. Mais seulement huit professions comme le Paladin, le Magicien ou le Rogue sont accessibles d'entrée de jeu. En effet, la profession de Sorcier ou de Mage n'est accessible que dans des conditions particulières. En ce qui concerne la constitution de groupes d'aventuriers, il y a plusieurs combinaisons gagnantes. Néanmoins un bon équilibre entre guerriers et magiciens doit être respecté au début du jeu. Un groupe d'aventuriers comporte six personnages au total. Bien que les hommes d'armes soient des éléments indispensables, les magiciens sont les personnages clés du jeu. Tout d'abord, ils sont les seuls à pouvoir changer de profession. Par exemple, un Magicien peut devenir un Illusionniste ou encore,



The Shard of Spring (Apple II).

un Illusionniste (ou un Magicien) de niveau trois peut devenir un Sorcier.

Le personnage le plus puissant de *Bard's Tale* est l'Archemage car il possède le niveau treize dans les quatre professions de magie (Magicien, Illusionniste, Sorcier et Mage). Une particularité intéressante, les Sorciers et les Mages peuvent invoquer un monstre qui se joint à votre groupe et combat à vos côtés. Une petite mention spéciale pour le Barde qui possède des pouvoirs magiques puissants grâce à ses instruments musicaux. Un Barde dans votre groupe est un atout précieux car il est également un excellent guerrier. Le jeu débute toujours dans la Guilde des Aventuriers. Commencez par explorer Skara Brae, ceci vous permet de localiser les temples (utiles pour les blessures ou ressurrections), les tavernes, l'armurier, le « Review Board » (pour le passage de niveaux des aventuriers) et « Roscoe » (il vend des points d'énergie aux magiciens). Le jeu comporte cinq donjons avec, dans un ordre de difficulté croissante, the Sewers (les égouts), les catacombes, the castle (le château), la tour de Kyrlean et la tour de Mangar. On y retrouve les pièges de donjons classiques comme les trappes, les zones d'obscurité et les téléportations. Chaque donjon comporte un objet ou des indices qui permet d'accéder aux donjons suivants. Bien entendu vous y trouvez des monstres et quels monstres ! Gare aux dragons et démons dont le moindre souffle retire quatre-vingts à cent points de vie ! Méfiez-vous des spectres qui vous retirent un niveau à chaque coup porté ! Imaginez un instant vos six aventuriers contre plus



Bard's Tale (Amiga).

de trois cent cinquante gardes royaux ! Le combat final, quant à lui, demande de la stratégie et une connaissance parfaite des capacités de ses aventuriers. Le système de jeu est traditionnel avec une fenêtre en 3D pour l'exploration et l'affichage permanent des informations qui concernent vos personnages. Testé sur Amiga, nous avons apprécié la qualité des graphismes et du son. Un logiciel haut de gamme. (Disponible sur Atari ST.) D.B.

Bard's Tale II sur Commodore 64 : c'est un Archemage, Lagoth Zanta, que vous devez affronter cette fois. Afin de régner sur le pays, il a brisé la Baguette de la Destinée qui est le seul objet capable de lui nuire. Vous devez donc vaincre Zanta et retrouver les sept morceaux de la Baguette, cachés dans sept endroits différents. Tout le système de jeu est absolument identique à celui de *Bard's Tale I* (BT I). Concentrons nous donc sur les apports dont bénéficie ce deuxième volet. D'abord il est plus vaste que son prédécesseur (50 % de plus). Ensuite il y a six cités au lieu d'une, avec — en outre — une contrée sauvage à explorer. Une banque et des casinos viennent s'ajouter à la liste des établissements déjà présents dans BT I. L'innovation majeure vient surtout des labyrinthes de la mort. Le jeu s'y déroule en temps réel et vous devez en sortir avant un laps de temps prédéterminé. Chacun de ces labyrinthes recèle un morceau de la Baguette. De nouveaux sorts plus puissants sont également à la disposition de magiciens. Testé sur C64, les graphismes sont satisfaisants pour un huit bits. Un must. D.B.

Version Apple II : la version Apple II est exceptionnelle pour cette machine. On s'en rend compte dès la présentation du jeu (longue et complète) qui vous met dans l'ambiance de l'aventure. Les graphismes sont fins et colorés et l'animation fluide à souhait. Cette qualité graphique se retrouve tout au long du jeu. Toutes les possibilités très complètes des autres versions se retrouvent dans cette adaptation. Seuls les bruitages ont souffert mais c'est une quasi-obligation sur cet ordinateur. J.H.

Rings of Zilfin sur Apple II : pour libérer la contrée, vous devez lever le joug de l'implacable Lord Dragos. Votre person-



Bard's Tale (Atari ST).



Rings of Zilfin (Apple II).



Rings of Zilfin (Atari ST).

nage est déjà créé d'emblée par le programme et vous n'aurez donc pas à vous occuper de sa constitution. Vous avez hérité de votre père de puissants pouvoirs magiques mais malheureusement, vous ne connaissez pas encore le moyen de vous en servir. En revanche vous savez manier



Bard's Tale (Apple II).

avec habileté l'épée et l'arc. Le monde dans lequel vous évoluez est vaste (une carte assez complète est d'ailleurs fournie dans la notice) et représenté en pseudo-3D. Au cours de votre aventure, vous serez amené à croiser différents personnages. Certains sont susceptibles de vous apprendre quelques renseignements utiles ou de vous aider. Mais la plupart sont des mignons de Lord Dragos qu'il faut combattre. La gestion des combats est simplifiée. Vous vous bornez à choisir l'arme ou un sort et à indiquer la direction d'attaque. Une petite animation accompagne les combats. A chaque victoire, votre capacité à manier les armes s'en trouvera augmentée. Dans les campagnes que vous traversez se trouvent de nombreuses plantes aux vertus magiques. Ramassez-les toutes sans exception. Certaines sont très nutritives, et d'autres vous aident à dissiper la fatigue ou à mieux combattre. Dès la nuit venue, vous dressez le camp pour vous reposer des fatigues de la route. Mais votre sommeil risque fort d'être interrompu par l'attaque d'oiseaux et autres monstres volants. Un jeu d'arcade simplifié vous permet de vous en débarrasser, si toutefois il vous reste encore des flèches. La version Apple II est vraiment très pauvre graphiquement. J.H.

Version Atari ST : sur cette version les graphismes sont de valeur très inégales : les villes sont très bien représentées alors qu'au contraire les campagnes sont d'une lassante monotonie. Cette initiation aux jeux de rôle aux possibilités limitées et à l'action très répétitive risque de laisser les passionnés sur leur faim. J.H.

Wizard's Crown sur Apple II : il y a bien des siècles la Couronne des Magiciens qui maintenait la joie et la justice dans la ville d'Arghan a été dérobée. De nombreuses tentatives infructueuses ont été faites depuis pour la retrouver. Y parviendrez-vous là où tant d'autres ont échoué ? Votre équipe se compose de huit personnages. Vous pouvez choisir ceux qui sont déjà intégrés au programme ou en créer vous-même. Pour cela, vous répartissez les points alloués entre les quatre caractéristiques : force, dextérité, intelligence et puissance vitale. Cinq métiers sont proposés, fonction bien entendu des habiletés du personnage : ranger, guerrier, prêtre ou voleur. J.H.



l'autre méthode. Vous entrez alors dans une phase qui s'apparente à un wargame. Vous passez un à un chaque personnage en revue et le faites avancer, se tourner, attaquer, lancer un sort ou bien d'autres choses. Les options sont extrêmement complètes (vingt au total), pas toujours toutes disponibles pour un même personnage.

Les sorts sont variés et leur coût fonction de leur puissance en point de Karma (prêtre) ou de magie (magicien). Le premier ne sera récupéré qu'en priant dans les temples tandis que la seconde se régénère d'elle-même à chaque halte. Un grand nombre de facteurs sont pris en compte, comme la vitesse de déplacement, le type d'arme, la présence d'un bouclier, le côté qu'il protège, et

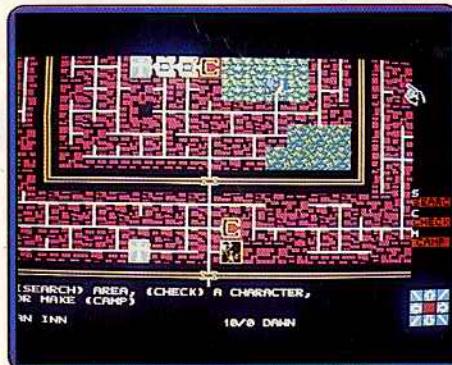
Il vous faut espérer que les premiers seront les derniers!

Mais rien ne vous empêche de cumuler plusieurs fonctions. En revanche, il n'existe aucun choix racial, celui-ci étant unique dans le monde de *Wizard's Crown*. Avant de partir en aventure, n'oubliez pas d'équiper vos hommes, un guerrier sans arme se sentant vraiment très mal à l'aise face aux monstres ! Vous vous déplacez dans un vaste monde représenté façon *Ultima*. Mais ici vos déplacements sont limités à la fois par le type de terrain et par l'heure. Ainsi pas question de rentrer dans une ville une fois la nuit tombée, car les gardes ont fermé les portes et ne les rouvriront qu'à l'aube. C'est pourtant dans ces villes qu'on se repose, fait soigner ses blessures, complète son équipement ou vend ce qu'on a acquis, et surtout passe de niveau.

Vous serez amené à faire de nombreuses rencontres. Toutes ne sont pas désagréables et vous pouvez éventuellement obtenir des indices intéressants en discutant. Souvent, pourtant, il vous faudra combattre. Ces combats se résolvent de deux manières bien distinctes. Dans la méthode rapide, l'ordinateur compare les forces en présence et règle le tout en quelques secondes. Si votre supériorité est loin d'être évidente, vous avez plus intérêt à choisir



Wizard's Crown (Apple II).



Wizard's Crown (Atari ST).

bien d'autres. A titre indicatif, vous mettrez plus d'une demi-heure pour régler le premier combat et aurez du mal à descendre en deçà des dix minutes par la suite. Cer-



The Eternel Dagger (Apple II)

tes ce système ralentit considérablement le jeu mais offre en contrepartie un réalisme poussé. C'est dans les donjons que vous ferez les plus riches découvertes mais les monstres qui s'y trouvent sont aussi les plus redoutables. Dans ces souterrains, seul le personnage de tête est actif, les autres se contentant de suivre. La version *Apple II* est dotée de graphismes moyens et peu variés.

Version Atari ST: ce qui était encore acceptable sur *Apple* ne l'est plus sur *Atari ST*. En effet, il est difficile de distinguer graphiquement les deux versions, ce qui est quand même un comble ! De plus, les bruitages sont là aussi limités à de malheureux « bips ». Un bon jeu cependant qui vaut surtout par la richesse des combats, à réserver à ceux qui n'attendent pas de beaux écrans.

The Eternel Dagger sur Apple II: cette aventure fait suite à *Wizard's Crown*. Après la défaite de Tarmon et la récupération de la couronne, la reconstruction d'Arghan commence. Mais voilà que morts-vivants et démons venus de nulle part sèment la panique. Pour arrêter cela, il faudra faire une incursion dans un autre plan, le Monde du Milieu et y défaire les forces du Mal. Votre stratégie globale consiste à augmenter dans un premier temps la puissance de votre groupe, puis à aller au Nord rencontrer les rebelles (ils vous donneront une épée tueuse de dragons), aller ensuite au Sud-Est tuer ce dragon et récupérer l'Etoile du Matin bénie et enfin vous rendre sur une petite île de la côte nord-ouest pour y affronter le Nécromancien en personne. Le monde est encore plus vaste mais en dehors de cela, le déroulement et les possibilités de jeu sont identiques au précédent volet.

Phantasie II sur Apple II: *Phantasie* est certainement le seul jeu de rôle capable de réconcilier les mordus de *Wizardry* et les dingues d'*Ultima*. Dans ce second volet, votre but est de détruire l'ordre satanique, symbole de puissance du maléfique sorcier Nikademus, de manière à briser la malédiction lancée sur l'île de Ferronrah. Votre équipe d'aventuriers sera composée de six personnages, soit issus de *Phantasie I* (au prix de la perte quasi-totale de leurs biens



Phantasie II (Apple II).

et de leur puissance), soit nouvellement créés. Les possibilités de création sont étendues : six races (humains, elfes, nains, gnomes, hobbit et même monstres), six classes (guerrier, prêtre, voleur, magicien, moine, ranger, les deux derniers ayant des habiletés multiples) et six caractéristiques (force, intelligence, dextérité, constitution, charisme et chance). En revanche vous ne pourrez absolument pas intervenir dans ces caractéristiques qui sont tirées au sort par le programme.

Vos aventuriers sont déjà équipés au départ mais rien ne vous empêche d'améliorer un peu leur équipement. Pour cela, vous devez d'abord aller prendre de l'argent à la banque, puis vous rendre chez l'armurier. Celui-ci est loin de disposer de l'intégralité de son

stock (quarante armures et cent armes). Mais vous pourrez quand même y faire quelques achats utiles. Les armureries des autres villes sont mieux achalandées et les trouvailles que vous ferez au cours de l'aventure suffisent largement pour acquérir petit à petit un équipement de tout pre-



Phantasie II (Atari ST).

mier choix. Gardez un peu d'argent liquide pour payer un séjour dans une auberge, car c'est le seul lieu, en dehors des villes, où vos personnages pourront récupérer spontanément points de vie et puissance magique. Le terrain est représenté



Phantasie III (Atari ST).

façon *Ultima*. Bien des monstres peuplent ces régions. Ils ne sont pas tous agressifs et certains vous cé-



KID'S SCHOOL

Reconstitution de textes

Carraz Éditions arrive en force sur le marché des éducatifs avec « PC PRIM », une collection de cinq logiciels destinés essentiellement aux élèves du primaire.

Reconstitution de textes, quant à lui, fait plus spécifiquement appel à la compréhension du texte et à la mémoire visuelle. Ici l'élève travaille sur soixante textes choisis parmi les dictées d'entrée en 6^e des années précédentes. Plusieurs options sont à sa disposition qui permettent un confort d'utilisation appréciable puisqu'elles sont toujours visibles et accessibles à tout moment. Il n'est donc pas nécessaire de casser le programme si, en cours d'exercice, on désire changer de paramètres.

Dans l'option « menu », une liste de soixante textes apparaît. Une fois son choix fait, l'élève décide du nombre de mots qui seront cachés, nombre pouvant varier de 1 à 16. Le but du travail consiste donc, après une lecture préalable du texte, à restituer les mots absents afin d'en retrouver l'intégralité. Il est bien évident que la mémorisation est plus ou moins difficile en fonction du nombre de mots à retrouver. Mais la plage proposée permet un travail progressif. Le temps de réponse est paramétrable, et si l'élève est trop stressé par le temps, il peut toujours désamorcer le chronomètre.

La possibilité de modifier les textes existants et d'en créer trois nouveaux, confère à l'ensemble une ouverture non négligeable, étendant l'utilisation du logiciel à un plus grand nombre. A signaler tout de même quelques fautes d'orthographe qui parsèment certains textes. Dommage pour un programme de français ! (Disquette Carraz Éditions pour IBM PC et compatibles).

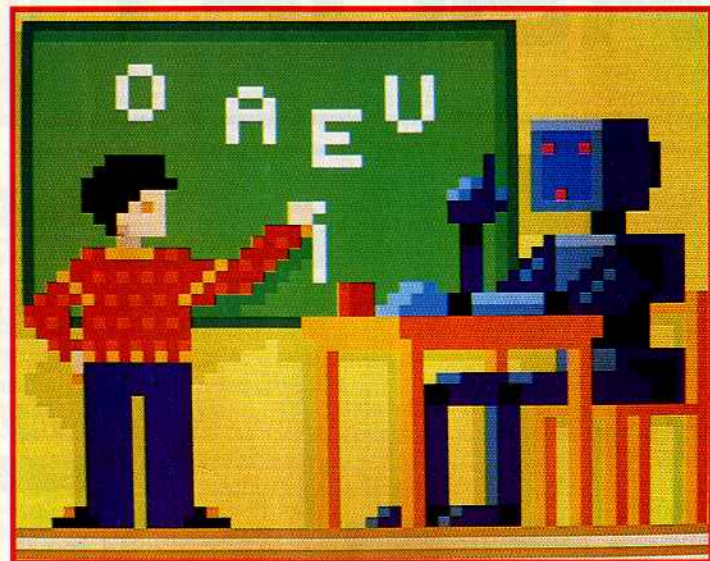
Matière : français
Contenu pédagogique : ★★★★★
Intérêt : 14
Prix : C

Mathématiques IV

Après Trigonométrie, pour ne nommer que celui-là, Edil Belin persiste et signe avec Mathématiques IV, traitant tout particulièrement des programmes de géométrie de quatrième et de troisième. Ici encore, pas de surprise, les adeptes du changement dans la continuité y trouveront leur compte (à défaut de toujours trouver la solution aux problèmes proposés).

Ce programme se compose de deux parties et comporte dix modules de travail concernant les notions non analytiques de la géométrie de quatrième et de troisième.

Dans les deux cas, le scénario reste immuable. Pour chaque notion abordée, vous avez droit à un cours clair, suivi d'exemples illustrant, et d'autant d'exercices que vous le souhaitez. Leur correction est plutôt précise et, en fonction du nombre d'exercices effectués, une note sur 20 s'affiche à l'écran. Au menu de géométrie quatrième, sans doute eu égard à l'âge des utilisateurs, les notions de projection sur une droite et de symétrie centrale s'accompagnent d'exercices



Logiciels pour scénaristes en herbe, adeptes du théorème de Thalès et anglophiles. Diversité et qualité.

— sous forme de jeux constituant un intermédiaire récréatif — qui gagneraient à être plus nombreux. Une introduction à la notion de vecteur et de sommes de vecteurs, suivie d'une démonstration vivante sur le changement d'échelle, complètent le tout.

Au programme de troisième, après un bref historique sur le célèbre théorème de Thalès et les applications qui en sont faites, projection orthogonale et relations métriques dans le triangle rectangle n'auront plus aucun secret pour vous. Un logiciel efficace et cohérent pour un sujet rigoureux. (Disquette Edil Belin pour TO7/70, TO8, TO9, TO9+, MO5; K7 Edil Belin pour MO5, TO7, Nano réseau).

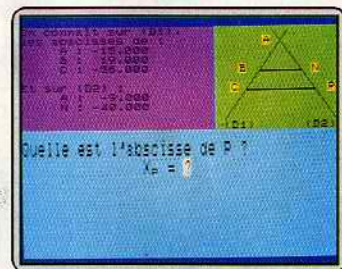
Matière : mathématiques
Contenu pédagogique : ★★★★★
Intérêt : 15
Prix : D



Reconstitution de textes



Anglais III



Mathématiques IV



Conte 2

goisse de mettre ou non l'accent, surtout en anglais, jette la première pierre ! Aussi cet exercice consiste-t-il à visualiser l'accentuation d'une syllabe particulière à l'intérieur du mot. Quatre cas types sont présentés et l'élève doit pointer le crayon optique sur le schéma correspondant au mot proposé. Ceci constitue un travail intéressant sur le problème tant redouté de l'accent tonique.

L'utilisation du crayon optique représente un atout considérable dans le déroulement des exercices qui peuvent parfois sembler fastidieux. Surtout dans le programme « Verbes irréguliers », où l'élève est amené à taper de façon répétitive : l'infinitif, le prétérit et le participe passé du verbe. L'ensemble constitue donc un logiciel bien équilibré, attrayant et exempt des trop fréquents commentaires désobligeants. (Disquette Edil Belin pour TO8, TO9, TO9+, Nano réseau).

Matière : anglais
Contenu pédagogique : ★★★★★
Intérêt : 15
Prix : D

Conte 2

Pour tous les scénaristes en herbe avides de création littéraire mais néanmoins angoissés par la feuille désespérément blanche, FIL propose Conte 2. Plus élaboré que son prédécesseur Conte, ce logiciel, s'il ne brille pas par une originalité débordante, a tout de même l'avantage de présenter de nouvelles fonctionnalités. L'ennui ne naît-il pas de l'uniformité ? Mais que l'on ne se leurre pas. La trame reste toujours plus ou moins identique, fonctionnant sur le modèle de la quête. Vous n'échapperez pas au choix toujours plus ou moins immuable de votre héros que vous devrez décrire dans les grandes largeurs. Toutefois, si vous n'étiez pas inspiré par les propositions qui vous sont faites, vous pouvez toujours recourir à l'option « Autre choix » permettant de créer des récits différents, et de laisser libre cours à votre imagination. Et si cette dernière vous fait vraiment défaut, pas de panique, le programme peut vous fournir un ou plusieurs chapitres qu'il vous sera loisible de continuer. Cependant, si vous manifestez des signes de fatigue durant votre intense travail de création, une sauvegarde du récit en cours est prévue avec possibilité de rappel ultérieur. Voici qui constitue un confort d'utilisation non négligeable !

Mais le must de ce logiciel réside sans aucun doute dans l'existence d'un dictionnaire qui, à tout moment, vous donne la définition du terme que vous désirez. La possibilité de modifier les définitions permet à l'utilisateur de créer ainsi sa propre banque de données et d'en faire un outil de qualité pour l'enseignant. Un bon service rendu à l'imagination. (Disquette FIL pour TO8, TO9, TO9+).

Matière : français
Contenu pédagogique : ★★★★★
Intérêt : 17
Prix : B

Brigitte Soudakoff

ATARI ST

3D GALLAX	152
ALBUM EPYX	238
ALTAR	195
ANGE DE CRISTAL	220
ARCHÉ CAPT BLOOD	220
ARENA	329
ARKANOID	125
ASTERIX	210
AUTODUEL	220
BACKLASH	220
BAD CAT	225
BALANCE OF POWER	220
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	142
BARON'S TALES	192
BARD'S TALE	220
BIVOUAC	178
BLUBERRY	172
BLUE WAR 3	220
BUBBLE BOBBLE	172
BUBBLE GHOST	172
CAPTAIN AMERICA	172
CHESSMASTER 2	220
CHIMERA	225
CHOSE DE GROTEMBURG	220
CRASH GARET	220
CRAZY CARS	225
DEEP SPACE	159
DEFENDER OF THE CROWN	272
DEJA VU	242
DEMOMON	272
DUNGEON MASTER	220
ENCHANTER	159
ENDURO RACER	220
F15 STRIKE EAGLE	195
FLIGHT SIMULATOR 2	340
GAUNTLET 2	192
GNOME RANGER	172
GOLDEN PATH	225
GOLDRUNNER 2	225
GUERRER DES ETOILES	172
GUNSHIP	242
H.M.S COBRA	225
HOLLYWOOD HUNKS	159
HOT BALL	225
HURLEMENTS	140
IMPACT	192
INDIANA JONES	242
INNOVATION	152
KARATE KID 2	239
KINGS QUEST 3	242
L'ANNEAU DE ZENGARA	192
LE MAITRE DES AMES	192
LEVIATHAN	192
LES DIEUX DE LA MER	172
LES RIPOUX	235
MACH 3	239
MANHATTAN CHASER	239
MANOIR DE MORTVILLE	225
MARBLE MADNESS	162
MARCHE A L'OMBRE	192
MASQUE	195
MASTERS OF THE UNIVERSE	192
MEAN 18	242
MEURTRES EN SERIES	225
MIDI MAZE	178
MISSION ELEVATOR	220
NEWILL	470
OUT RUN	485
PACK UBI 6	275
PASSAGERS DU VENT 2	220
PAWN	240
PHANTASIE 3	240
PHOENIX	245
POLICE QUEST	295
PROHIBITION	215
RAMPAGE	142
RENEGADE	192
RENEGADE	210
ROADWARRIOR	242
ROADWARRIOR EUROPA	242
S.D.I.	260
SAPIENS	195
SCAMMING WINGS	142
SILENT SERVICE	192
SKY RIDER	192
SPACE HARRIER	225
SPACE QUEST	239
SPY V SPY	220
STAR TREK	192
STARGLIDER	165
STRIKE FORCE HAR.	239
SUBBATTLE SIMUL.	220
SUPER HANG ON	145
SUPER HUEY	190
SUPER SPRINT	142
T.N.T.	195
TASS TIMES	159
TERRORPODS	199
TEST DRIVE	292
THE SENTINEL	172
TRACER	192
TRAIUMA	220
TRIVIAL PURSUIT	220
ULTIMA 4	239
ULTIMA III	220
UNINVITED	272
UNIV.MILIT.SIMULATOR	220
WINTER GAMES	225
WINTER OLYMPIAD 88	195
WITNESS	159
WIZARD'S CROWN	239
WIZARD	192
WIZARD	275
XENON	275

COMMODORE

ACE 2	92/142
ACE OF ACES	92/142
ADVANT.FIGHTER	86/136
AIRBORNE RANGER	142/192
ALBUM EPYX 1	96/142
ALBUM EPYX 2	112/172
ALTERN WORLD GAMES	92/142
APOLLO 18	92/142
ARKANOID 2	92/142
BAD CAT	92/142
BARBARIAN	92/142
BEST OF ELITE 2	92/142
BLOOD VALLEY	92/142
BOB WINNER	146/132
BUBBLE BOBBLE	92/142
BUGGY BOY	92/142
CALIFORNIA GAMES	92/142
CAPTAIN AMERICA	92/142
CHAIN REACTION	92/142
CHESSMASTER 2	118/192
COMBAT SCHOOL	87/142
DEFENDER OF THE CROWN	132/142
ELITE 6 PACK 2	92/142
ELITE TRIPLE PACK	96/142
ENDURO RACER	92/142
FLYING SHARK	87/142
GAME SET MATCH	126/176
GAUNTLET 2	92/142
GOLDEN PRIX 500CC	136/186
GRYZOR	92/142
H.M.S COBRA	92/142
GUNSHIP	136/192
GUNSMOKE	92/142
HIT PACK 2	96/142
IMAGINE ARCADE HITS	92/142
IMPOSSIBLE MISSION 2	92/142
INFILTRATOR 2	92/142
KNIGHT GAMES 2	92/142
KONAMI COLLECT	116/186
LAZER TAG	92/142
MAD BALLS	92/142
MATRES DE L'UNIVERS	272
MASK 2	92/142
MORPHEUS	146/142
NEBULUS	92/92
NORTHSTAR	92/142
OUT RUN	92/142
PHANTASIE 3	92/142
PIRATES	142/192
PLATOON	87/142
PROJECT SREALTH FIGHT	142/192
RANSTAN	92/142
RENEGADE	92/142
RIMMERUNNER	87/132
ROLLING THUNDER	92/142
SHACKLED	92/142
SIDES ARMS	92/142
SILENT SERVICE	86/142
SKATE OR DIE	92/142
STREET BASEBALL	92/142
STREETSPORT BASKET	92/142
TARGET RENEGADE	92/142
TEST DRIVE	96/96
TETRIS	92/142
THEY SOLD A MILLION 3	92/142
TOUR DE FORCE	92/92
TRANSTOR	92/92
TRESORS US GOLD	112/192
TRIVIAL PURSUIT JR	182/182
VENOM STRIKES BACK	92/142
VICTORY ROAD	92/142
WIZARD WARS	92/142
WORLD TOURN.	92/142

2600 VCS CART.

AIR SEA BATTLE	109
BATTLE ZONE	109
BOXING	109
CRYSTAL CASTLES	109
DEFENDER	109
DODGEM	109
DONKEY KONG	109
ENDURO	109
FREEWAY	109
GALAXION	109
GHOSTBUSTERS	109
GOLF	109
GRAND PRIX	109
HUNT AND SCORE	109
JOUST	109
KABOOM	109
KANGAROO	109
KEYSTONE CAPERS	109
MEGAMANIA	109
METEOR DEFENCE	109
MIDNIGHT MAGIC	109
MILLIPEDE	109
MOUSETRAP	109
MS PACMAN	109
OUTLAW	109
PITFALL	109
PITFALL II	109
POLE POSITION	109
RAQUETBALL	109
RIVER RAID	109
SKEET SHOOT	109
SK-ING	109
SURF	109
SOLAR FOX	109
SOLARIS	149
SPACE SHUTTLE	109
STARGATE	109
SUMMER GAMES	149
SUMMER BREAKOUT	109
TENNIS	109
VENTURE	109
WARLORDS	109
SLAP FIGHT	149
WINTER GAMES	149
WIZARD ON WAR	109

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

IBM PC + COMP. AMSTRAD HITS AMIGA SEGA

ALBUM EPYX	182	ACE 2	92/142	AIRBALL	149	SEGA	195
ALBUM EPYX	190	ADV.T.FIGHTER	87/136	ALIEN STRIKER	195	ACTION FIGHTER	195
ALTERN WORLD G.	220	ALBUM DIGITAL	116/162	ALTERNATE REALITY	235	ALEX KIDD WONDER	195
BARD'S TALE	220	ALBUM EPYX	116/166	ARCHÉ CAPT BLOOD	340	ASTRO WARRIOR	149
BEAM	182	ALTERN WORLD G.	92/142	BACKLASH	235	BANK PANIC	292
BIVOUAC	220	AMSTRAD GOLD HITS 2	92/142	BAD CAT	240	BLACK BELT	195
BLUBERRY	210	AQUANAUTE	116/156	BALANCE OF POWER	292	CHOPFLIFTER	195
BOB WINNER	215	BAD CAT	92/142	BARBARIAN	195	CONTROL STICK	195
CALIFORNIA GAMES	192	BARBARIAN	92/132	BARD'S TALES	240	ENDURO RACER	195
CAPTAIN BLOOD	272	BASIL THE DETECTIVE	92/142	BORROWED TIME	215	GANGSTER TOWN	195
CHESS MASTER 2	220	BASKET MASTER	87/142	BRAINFORM	119	GHOST HOUSE	195
CHUCK YEAGER F.SIMUL	240	BILLY 2	132/192	CALIFORNIA GAMES	239	GREAT GOLF	159
COBRA (LORICIEL)	215	BIVOUAC	122/192	CRAZY CARS	240	KUNG FU KID	195
CRASH GARET	270	BLOOD VALLEY	92/142	CRUNCHER FACTORY	90	MUSCLE DEFENCE 3D	239
CRAZY CARS	265	BLUBERRY	192	DARK CASTLE	215	MY HERO	159
DARK CASTLE	240	BOB WINNER	126/166	DEFENDER OF THE CROWN	275	OUTRUN	239
DEFENDER OF THE CROWN	240	BUBBLE BOBBLE	92/142	DEMOLITION	115	PHANTASY ZONE	195
DESTROYER	210	BUGGY BOY	92/142	DIABLO	195	PRO WRESTLING	195
EDEN BLUE	242	CALIFORNIA GAMES	92/142	ECO	242	QUARTET	195
F15 STRIKE EAGLE	185	CHAIN REACTION	92/142	ENCHANTER	159	SECRET COMMAND	195
FER ET FLAMMES	220	CHAMPIONSHIP SPRINT	92/142	FEUD	99	SHOOTING GALLERY	195
FIGHT SIMULATOR 2	220	CLEVER AND SMART	132/176	FLIGHT SIMULATOR 2	330	SPACE HARRIER	239
FORTESS	220	CRASHGARET	192/220	GARRISON	272	SPY VS SPY	159
GABRIELLE	175	CRAZY CARS	126/156	GAUNTLET	239	SUPER TENNIS	159
GAUNTLET	500	ELITE 6 PACK N° 2	92/145	GOLDRUNNER	210	TEDDY BOY	159
GRAND PRIX	175	ERE HIT 3	142/220	GOLDRUNNER 2	140	THE NINJA	195
GUILD OF THIEVES	192	F15 STRIKE EAGLE	96/146	GULF OF THIEVES	185	TRANSBOT	159
GUNSHIP	292	FIRE TRAP	142/142	HACKER 2	159	WONDERBOY	195
HMS COBRA	292	FLYING SHARK	96/142	HOLLYWOOD HUNK	189	WORLD GRAND PRIX	195
HOLLYWOOD HUNK	278	GABRIEL	136/172	HOLLYWOOD POKER	220	WORLD SOCCER	195
HURLEMENTS	220	GAME SET MATCH	126/176	HOTBALL	140	ZILLION	195
INFILTRATOR 2	220	GAUNTLET 2	92/142	IMPACT	289		
INOUGOD	215	GRYZOR	87/142	INDOOR SPORTS	215		
JINXTER	249	GUNSHIP	192/242	INFIDEL	159		
KAMPFGRUPPE	220	GUNSMOKE	92/142	INSANITY FIGHT	215		
KARMA	225	HANS D'ISLANDE	126/196	JUNKY	215		
L'AFFAIRE	215	HIT PACK 2	92/142	KAMPFGRUPPE	275		
L'ANNEAU DE ZENGARA	215	HURLEMENTS	132/172	KINGS QUEST 3	285		
LA CHOSE DE GROTEMB.	210	IMAGINE ARCADE HITS	116/162	KWASIMODO	119		
LE MAITRE DES AMES	215	IMPOSSIBLE MISSION 2	92/142	LANDS OF HAVOC	195		
MACH 3	215	INFILTRATOR 2	92/142	LEADERBOARD	210		
MARBLE MADNESS	185	INTERNATIONAL KARATE 2	92/142	LEADERBOARD TOURN.	119		
MEURTRES EN SERIES	265	INOUGOD	192/242	LEVIATHAN	192		
MOEBIUS	220	KONAMI COLLECTION	116/186	MACH 3	232		
NEWISO	280	L'ANGE DE CRISTAL	142/202	MARBLE MADNESS	195		
PASSAGERS DU VENT 2	280	L'ANNEAU DE ZENGARA	142/186	MEAN 18	285		
PAWN 182 PHARAONS	175	CHOSE DE GROTEMBURG	132/172	MOONMIST	159		
PIRATES	220	LA GUERRE DES ETOILES	96/146	ORGE	239		
PROHIBITION	220	LA MARQUE JAUNE	246/246	PAWN	225		
QUIN	219	LAZER TAG	92/142	PHALANX	90		
RENDEZ-VOUS W/RAMA	195	LE MAITRE DES AMES	186	PRATASIE	159		
RING OF ZILFIN	240	LES DIEUX DE LA MER	142/192	PLANETFALL	239		
ROADWARRIOR	239	LES MAITRES DE L'UNIVERS	92/142	PLUTOS	142		
ROCK N WRESTLE	195	LES RIPOUX	122/192	ROADWAR 2	232		
S.D.I.	140	LORICIEL HIT 6	126/176	SEASTALKER	249		
SABOTEUR 2	272	MACH 3	128/176	SHANGAI	249		
SAPIENS	220	MAD BALLS	86/142	SILENT SERVICE	225		
SHANGAI	249	MASK 2	92/142	SINBAD	275		
SILENT SERVICE	220	MATCH DAY 2	87/142	SKY FIGHTER	119		
SINBAD	240	MEURTRES EN SERIES	256/296	SORCERER	269		
SOLO FLIGHT	192	MEWLO	192	SPACE QUEST	159		
SPALLBREAKER	225	NAVY MOVES	87/142	SPEL LIEKAKER	199		
STARGLIDER	239	NIGEL MANSELL	92/142	STARGLIDER	119		
SUB BATTLE SIMULAT.	220	NORTHSTAR	92/142	STRIP POKER	145		
SUMMER GAMES 2	175	OCEAN STAR HIT 1	225	SUPER HANG ON	189		
SUPER TENNIS	220	OCEAN STAR HIT 2	116/162	SUPER HUEY	220		
TAI PAN	145	OUT RUN	92/142	SWOOPER	199		
TEST DRIVE	220	OPXPH	202	TANGLEWOOD	119		
TETRIS	182	PEPE BEQUILLE	142/192	TASS TIME IN TOWETOWN	192		
TOP GUN	195	PEUR SUR AMYVILLE	126/166	TERRORPODS	320		
TOP SECRET	225	PHANTOM CLUB	87/142	TEST DRIVE	159		
TRIVIAL PURSUIT	272	PHANTYS	87/142	TRINITY	210		
ULTIMA 4	225	PIRATES	92/142	ULTIMA 4	195		
UNW MILITARY SIMUL.	220	PLATOON	87/142	ULTIMA III	192		
WISARDS CROWN	239	PREDATOR	226	WESTERN GAMES	195		
		PROFESSION DETECTIVE	117/192	WINTER GAMES	195		
		PROHIBITION	86/142	WINTER OLYMPIAD 88	249		
		PSYCHOSOLDIER	142/176	WISHBRINGER	275		
		QUAD	242	WIZARDS CROWN	275		
		QUIN	87/142				
		RASTAN	87/142				
		RENEGADE	87/142				
		RIMMUNNER	87/142				
		ROLLING THUNDER	92/142				
		SANTA FE	136/172				
		SEPTEMBER	92/142				
		SHACKLED	92/142				
		SIDE ARMS	92/142				
		SILENT SERVICE	85/136				
		SIL	142/192				
		SORCERER LORD	176/232				
		STREETSPORT BASKET	92/142				
		STRYFE 2	132/172				
		SUPER HANG ON	92/142				
		SURF SKI	142/192				
		TARGET RENEGADE	87/142				
		TETRIS	92/132				
		THE LAST NINJA	92/142				
		THE SENTINEL	96/146				
		THEY SOLD A MILLION 3	92/142				
		THUNDERCA	87/142				
		TOUR DE FORCE	92/142				
		TRESORS DE US GOLD	116/192				
		V 2	172				
		VENOM STRIKES BACK	92/142				
		VICTORY ROAD	86/142				
		WESTERN GAMES	132/176				
		WIZARD WARZ	92/142				
		WORLD LEAD TOWN.	92/142				

BOITIERS DE RANGEMENT

Boîtier Proto :	10x3"	59 F
Boîtier DS40LA :	30x3"	99 F
Boîtier DS40LB :	45x3,50"	99 F
Boîtier JSY 80 :	80x3,50"	119 F
Boîtier JSY 48 :	48x3"	119 F
Boîtier DDSOL :	50x5,25"	119 F
Boîtier DS100L :	100x5,25"	149 F

JOYSTICKS

CARTE PC	225
CHEETAH 125+	89
CHEETAH MACH 1+	135
CHEETAH PC	199
DOUBLEUR DE JOYSTICK	195
KONIX SPEEDING	115
PHASOR ONE(US GOLD)	65
PRO 5000	130
QUICKSHOT TURBO 2	129
SWITCHJOY SJ.1	85
SWITCHJOY SJ.22	95
WICO 3 WAY	310
WICO THE BOSS	160

Gratuit 1 doubleur de Joystick pour l'achat de 2 PHASOR ONE ou 2 CHEETAH MACH 1

3.50"DFDD F 95*

DISQUETTES 3" pour AMSTRAD

15 F 90*

* à l'unité - Par 100

Réf.	5	10	20	50	100
3" CF2	120 F	189 F	358 F	845 F	1590 F
3" 1/2 DFDD	—	125 F	240 F	550 F	995 F
5" 1/4 SFDD	—	75 F	140 F	325 F	600 F
5" 1/4 DFDD	—	80 F	150 F	350 F	680 F

* Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans
Livrées dans boîtes + enveloppes + étiquettes

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT..... 30 F Les dix

THOMSON

ALBUM THOMSON	242/290
AQUANAUTE	142/192
ARKANOID	142/185
ASTERIX	210
ATOMIK	142/192
BILLY 2	132/192
BIVOUAC	142/192
BLUBERRY	210
BOB WINNER	146/192
BOB WINNER	142/192
DEMOMIA	112/172
F15 STRIKE EAGLE	142/192
GAME OVER	142/192
LORICIEL HITS 1	152/182
LORICIEL HITS 2	142/182
MACH 3	126/195
MALETTE FIL	242/242
MEWLO	192/192
OPXPH	182
OPXPH	136/202
PROHIBITION	132/175
QUAD	172/205
RENEGADE	142/192
SAPIENS	162
SILENT SERVICE	142/187
SLAP FIGHT	142
SUPER SKI	166/195
THOMSON HITS	172/220

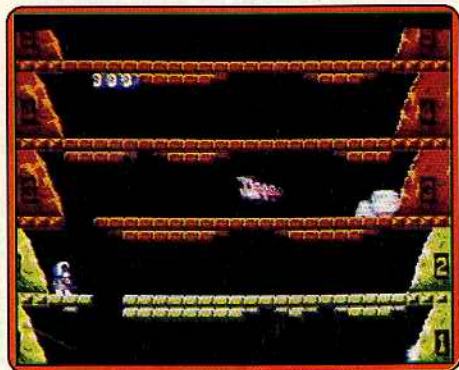
CHALLENGE

Accroche-toi au pinceau

Les jeux d'échelle sur micro-ordinateur ou console, une histoire de fous !

Alain Huyghues-Lacour, le vénérable fêlé de l'action tous azimuts, a exploré pour vous cet univers où les réflexes sont essentiels si l'on ne veut pas finir écrasé entre plates-formes et ascenseurs.

Ice Climber : équipé uniquement d'un piolet, vous devez escalader les huit niveaux d'un glacier. Vous vous frayez un chemin vers le sommet en brisant la couche de glace au-dessus de vous puis en sautant dans l'ouverture ainsi pratiquée. Tout d'abord, cela ne pose pas de grandes diffi-



Ice Climber

cultés malgré la présence d'un oiseau et d'une créature des neiges qui s'amuse à reboucher les trous que vous faites. Leur contact est mortel mais, heureusement, vous pouvez les assommer momentanément d'un coup de piolet bien appliqué. Mais l'affaire se corse et les étages supérieurs sont hors d'atteinte. Vous devez alors sauter sur des nuages en mouvement afin de progresser plus avant. Lorsque vous parvenez au sommet vous passez à un tableau de bonus avant de repartir à l'assaut du glacier suivant. *Ice Climber* est un jeu simple et amusant dans la tradition des jeux de plates-formes sur consoles. Il offre, en plus, l'originalité de pouvoir être joué à deux simultanément. Ce programme est d'une « prise en main » aisée et tout repose sur la précision et les réflexes. Ce logiciel bien réalisé est très distrayant. (Cartouche Nintendo.)

Super Mario Bros : Mario, le super héros de Nintendo que l'on retrouve dans de nombreux programmes depuis sa première apparition dans *Donkey Kong*, vit ici sa plus belle aventure. Passons sur le



Super Mario Bros

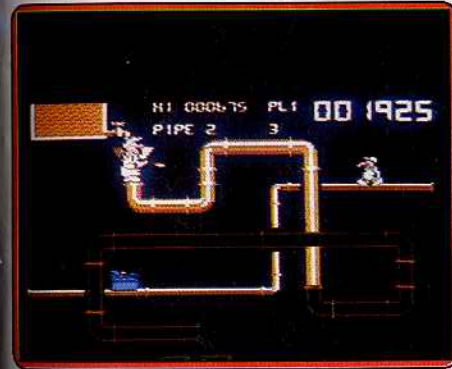
scénario basé sur un royaume de champignons dévasté par un peuple de tortues et sur une princesse enlevée par un méchant roi. Cette histoire gentiment débile, n'est qu'un prétexte à un jeu extraordinaire. Notre héros part à la découverte

de nombreux univers : montagnes, souterrains et même le fond des mers. Il affronte de drôles de créatures et ramasse au passage des bonus, des champignons magiques qui le font grandir, il devient temporairement invulnérable, etc. Arrêtons là cette énumération car c'est une mission impossible que de tout dire sur ce programme d'une richesse incroyable. On peut y jouer pendant des semaines et découvrir encore d'autres astuces, de nouveaux chemins et des bonus cachés. Au Japon, où il fait l'objet d'un véritable culte, un livre lui a été entièrement consacré : il s'est vendu

à des milliers d'exemplaires. *Super Mario Bros* ne remporte pas moins de succès à la rédaction de *Tilt*, car c'est de loin le jeu qui tourne le plus dans la salle des ordinateurs. L'épidémie gagne chaque jour du terrain (je ne citerai pas de noms) et se répand dans les autres bureaux de notre immeuble. Ce programme se rapproche, par bien des aspects, des jeux de plates-formes mais il est beaucoup trop riche et varié pour se limiter à cette catégorie. C'est un jeu hors compétition qui est l'invité vedette de ce challenge. (Cartouche Nintendo.)



Salomon's Key



Pipeline II

Solomon's Key : dans ce programme, qui est une conversion très fidèle du jeu d'arcade, vous partez à la recherche d'un trésor caché dans les mines du roi Salomon. Vingt tableaux vous attendent et il vous faudra beaucoup d'adresse et de réflexion pour en venir à bout. Dans chaque salle, vous devez prendre une clef puis atteindre la porte en évitant les créatures agressives qui vous barrent le chemin. Cela paraît facile mais ce n'est pas une mince affaire. En effet, il vous faut construire votre itinéraire en détruisant ou en créant des blocs qui vous permettent de grimper pour atteindre la sortie. Certains tableaux posent vraiment des problèmes et la porte semble inaccessible. Ne vous découragez pas car, avec de l'astuce, il y a toujours une solution. Ce logiciel est original car on crée ses propres constructions au lieu de trouver son chemin à partir d'installations fixes.

La version ST bénéficie de graphismes de qualité, et les décors sont particulièrement réussis. Les couleurs sont bien utilisées et l'animation excellente. On se laisse aisé-

ment prendre au jeu car les tableaux sont bien étudiés et posent des problèmes variés. *Solomon's Key* est un jeu de plates-formes avec la réflexion en plus. (Disquette US Gold pour Atari ST.)

Pipeline II : l'emploi de plombier, chargé de l'entretien d'un pipeline, n'est pas une sinécure. Des perceuses, des chalumeaux et bien d'autres outils en folie rôdent le long des tuyaux et font des trous par lesquels le précieux liquide s'échappe. Armé d'un revolver, vous devez les abattre avant qu'ils ne fassent des dégâts. Vous disposez également de deux aides qui vous suivent à la trace et que vous emmenez réparer les fuites du pipeline. Certains objets sont indestructibles et parfois le seul moyen de leur échapper consiste à sacrifier un aide à votre place. C'est une intéressante vision des rapports entre patron et petit person-



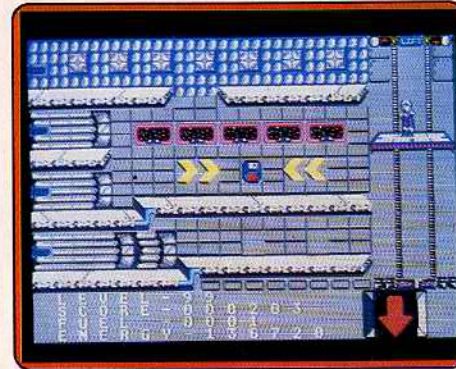
Mike the Magic Dragon

nel ! Ce jeu simple et sans prétention est très distrayant et on se laisse facilement prendre par l'action vivante. Il bénéficie d'une honnête réalisation agrémentée d'amusantes scènes animées entre les différents tableaux. *Pipeline II* n'est pas à proprement parler un jeu de plates-formes mais il s'en rapproche dans l'esprit. C'est un bon programme en marge de ce challenge. (Disquette Mastertronic pour Commodore 64.)

Mike the Magic Dragon : ce programme est un jeu de plates-formes tout à fait classique dans lequel vous contrôlez Mike, un petit dragon. Il saute de plateaux en ascenseurs en évitant des fantômes ainsi que des tirs venus de nulle part. Il faut faire vite car si vous traînez, une araignée surgit en haut de l'écran et se lance à votre poursuite. Vous devez prendre, dans le bon ordre, les lettres qui composent un mot de code vous permettant de passer au tableau suivant. Celles-ci sont disposées de façon aléatoire ce qui vous oblige à utiliser des itinéraires différents à chaque partie. Seule originalité de ce programme : à certains moments, Mike peut sauter en parachute. Il faut être très précis dans vos déplacements pour triompher de ces tableaux qui ne sont pas faciles. Les graphismes sont agréables, particulièrement les décors, mais on peut attendre mieux sur un Amiga. C'est un petit jeu sympathique mais qui manque d'origi-

nalité et de variété. A réserver aux inconditionnels du genre. (Disquette Kingsoft pour Amiga.)

Space Station : vous avez amarré votre vaisseau à une base spatiale envahie par des extraterrestres. Votre objectif est double : vous procurer suffisamment de carburant pour pouvoir repartir et activer le système d'auto-destruction de la base. Vous explorez les cent salles qui la composent en sautant sur des plates-formes et en empruntant des ascenseurs et des téléporteurs. Au passage vous ramassez des cris-



Space Station



Wrecking Crew

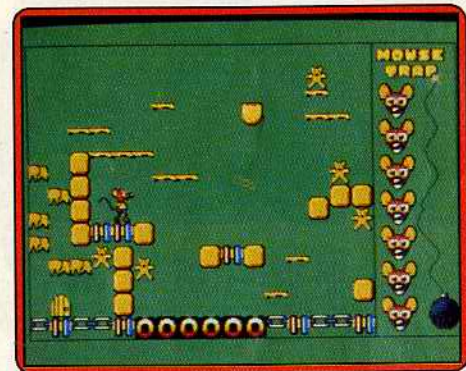
taux de lithium, votre carburant, et des munitions pour votre arme. Une disquette est cachée quelque part, il faut la trouver avant de vous rendre dans la salle de l'ordinateur principal et de l'introduire dans celui-ci. Le processus ainsi enclenché, vous ne disposez que d'un temps très court pour vous rendre dans la salle d'embarquement et repartir à bord de votre vaisseau. Les graphismes sont de bonne qualité mais on peut regretter l'absence de variété des tableaux qui se ressemblent tous. Une seule solution pour remplir votre mission : établir une carte de la station, faute de quoi vous risquez fort de tourner en rond indéfiniment. *Space Station* est un programme intéressant, mais hélas, lorsqu'on a rempli sa mission, on range la disquette dans sa boîte pour ne plus la ressortir. (Disquette Paradox pour Atari ST.)

Wrecking Crew : Mario, le célèbre héros de *Donkey Kong*, est de retour dans ce programme assez classique. Chaque tableau représente un chantier composé d'échel-

CHALLENGE

les, de plates-formes, de portes et de murs. Votre objectif est de tout détruire à coups de marteau ou en faisant sauter des bombes. Celles-ci ont un effet dévastateur important mais il faut prendre soin de s'en écarter rapidement pour éviter d'être emporté par le souffle de l'explosion. Bien sûr, différentes créatures indestructibles vous poursuivent sans cesse, vous rendant la tâche difficile.

Ce programme est honnêtement réalisé, les graphismes et l'animation, agréables sans être spectaculaires, se prêtent bien à l'action. Mario a vraiment du pain sur la planche car il y a une centaine d'immeubles à détruire et certains sont extrêmement difficiles. Ce programme d'action paraît assez simple, au premier abord, mais il fait néanmoins appel à la stratégie. *Wrecking Crew* n'est pas inintéressant mais on ne se laisse pas tout à fait prendre par



Mouse Trap sur ST

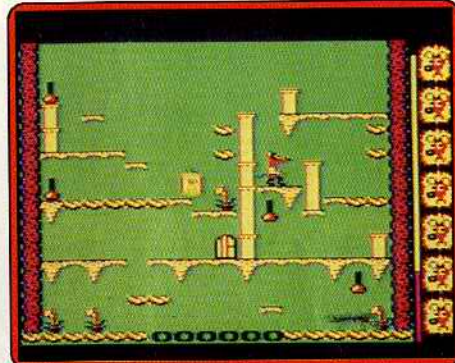
l'action et on s'en lasse assez vite. C'est un jeu assez moyen qui supporte mal la comparaison avec ses concurrents. (Cartouche Nintendo.)

Mouse Trap : Mervin, un rat sympathique, a perdu sa souris qui l'a abandonné pour un autre. Dans l'espoir de la reprendre, il parcourt le monde et ramasse tout ce qu'il trouve afin d'impressionner sa belle par sa richesse. Cette histoire dramatique sert de prétexte à un jeu de plates-formes des plus classiques. On peut s'interroger sur l'imagination débordante des conseillers en marketing qui inventent ces scénarios débiles pour des jeux qui s'en passeraient aussi bien. Enfin, on ne lutte pas contre les traditions. Vous contrôlez le rat tout au long des quarante tableaux qu'offre ce programme. Il saute sur des plates-formes, dont certaines se dérobent sous lui, en prenant soin d'éviter les dangereuses créatures qui lui barrent le chemin. Il ramasse au passage une série d'objets avant de se diriger vers la porte qui mène au tableau suivant.

Mouse Trap présente de jolis graphismes bien dessinés dans un style inspiré des dessins animés. Il n'y a pas d'effets sonores mais le jeu s'accompagne d'un thème musical entraînant qui devient très vite agaçant. L'action est amusante, il faut trouver l'itinéraire idéal et prendre ses repères. Chaque tableau présente différentes difficultés mais, pour la plupart, ils sont traversés très

facilement lorsqu'on a trouvé la solution. Ce bon programme aurait dû bénéficier d'un système de codes permettant de commencer la partie à différents niveaux. En effet, il devient vite lassant de traverser aisément une dizaine de tableaux avant d'arriver à celui où on est bloqué. Malgré ce défaut, *Mouse Trap* réjouira les amateurs du genre. Les versions ST et Amiga sont identiques. (Disquette Microvalue pour Atari ST et Amiga.)

Version C 64 : la version de ce programme pour Commodore 64 reprend le même scé-



Mouse Trap sur C 64



Black Lamp

nario que les précédentes. Les tableaux sont moins nombreux et certains n'existent pas dans les autres versions. *Mouse Trap* est un jeu classique mais intéressant. Hélas, les graphismes sont quelque peu bâclés, ce qui gâche notre plaisir. (Cassette Microvalue pour Commodore 64.)

Black Lamp : Jack, le bouffon, explore le royaume d'Allégoria à la recherche de neuf lampes enchantées. La quête commence dans une salle où se trouve le coffre dans lequel Jack doit déposer les lampes de différentes couleurs. Ce n'est pas une tâche facile qui attend notre bouffon, car le royaume, assez vaste, est peuplé de nombreuses créatures qui attaquent sans cesse. Celles-ci vont de guêpes, peu dangereuses, jusqu'à des dragons très puissants qui ne pourront être détruits que par des tirs répétés sur leur point sensible. Jack visite les tours du château et les maisons du village dans lesquelles il grimpe à des échelles et saute sur des plates-formes en tirant sur les sorcières, et autres démons, qui l'agressent. Il ramasse des

joyaux, des instruments de musique et des armes. Lorsqu'il est en possession de cinq objets du même type il devient invulnérable, rebondit mieux ou dispose d'une super puissance de tir. Ces pouvoirs sont fort utiles mais hélas leur effet ne dure pas plus de quarante secondes.

Ce programme bénéficie de très beaux graphismes et d'une excellente animation que l'on doit à l'équipe qui avait réalisé *Star Trek*. C'est vraiment du beau travail et on est admiratif devant une qualité digne d'une salle d'arcade. Quant au jeu lui-même, il est très intéressant mais peut être un peu trop difficile. Il faut vraiment s'accrocher pour avoir une chance de parvenir à maîtriser parfaitement la mission à son terme. Il est recommandé d'établir une carte des lieux afin de se repérer mais n'espérez pas découvrir ainsi le parcours idéal car à chaque partie, les lampes et les objets se trouvent en des endroits différents. L'esca-



Nebulus

lade des plates-formes est rendue assez complexe par un contrôle inhabituel du joystick qui utilise les huit directions disponibles. Aussi, quelques parties sont-elles nécessaires avant de parvenir à maîtriser parfaitement les déplacements du personnage. *Black Lamp* est un très beau programme, difficile mais prenant. (Disquette Firebird pour Atari ST.)

Nebulus : sur la planète Nebulus des tours ont été érigées en pleine mer, sans permis de construire. Vous tenez le rôle d'un indigène, un bipède vert capable de lancer des boules d'énergie, qui a été chargé, par la société Destructo Inc., de détruire ces édifices. Un sous-marin de poche vous dépose au pied de la première tour et l'aventure commence. Vous devez parvenir à la porte la plus haute dans un temps limité. Pour cela, sautez sur des plates-formes, montez des escaliers et empruntez des ascenseurs en détruisant les blocs et les balles qui vous barrent le chemin. Différentes créatures indestructibles peuplent l'édifice, et si elles vous touchent vous tombez. Au cours de l'escalade la tour, qui est vue en 3D, tourne sur elle-même au gré de vos déplacements et lorsque vous atteignez le sommet elle s'enforce dans la mer. Vous repartez alors vers la suivante, à bord du sous-marin, en capturant au passage des poissons qui vous permettent de gagner des bonus. Si

les premiers niveaux ne sont pas trop difficiles, les suivants posent de nombreux problèmes : certains passages semblent infranchissables et il faut parfois revenir en arrière et contourner les obstacles. Ce pur jeu de plates-formes, simple et original, renouvelle un genre qui s'essouffait un peu. L'action passionnante fait autant appel à la précision qu'à la réflexion. La réalisation est brillante : les graphismes sont agréables, l'animation superbe, et les bruitages de bonne qualité. Tout est irréprochable et même le petit tableau de bonus pré-



Octapolis

sente un scrolling horizontal en parallaxe très impressionnant. C'est vraiment de la belle ouvrage. Mais attention, ce jeu est dangereux. Dès le premier jour vous tombez dans le piège : encore une dernière partie avant d'arrêter, puis une autre... cela vous mènera très tard dans la nuit et vous le reprendrez dès le lendemain au réveil. Vous êtes prévenu, alors ne venez pas vous plaindre si vous n'avez plus le temps de faire autre chose. C'est un chef-d'œuvre qui remporte haut la main ce challenge. (Disquette Hewson pour Commodore 64.)

Octapolis : en 3987, la galaxie tout entière s'est rangée sous la domination de l'empire. Seule, la planète Octapolis résiste encore grâce à une arme secrète qui rend fous les pilotes qui s'en approchent. Après de longues recherches, l'empire a fini par décou-

vrir un pilote insensible à cette arme diabolique. Ce pilote, c'est vous, alors vous partez à la conquête des huit cités d'Octapolis que vous devez traverser afin de désactiver leurs défenses. Chaque niveau comporte deux parties : un shoot them up et un jeu de plates-formes. Tout d'abord, vous survolez la ville aux commandes de votre vaisseau en affrontant des escadrons ennemis. L'écran est divisé en deux, à la manière de *Sanxion*, vous voyez votre vaisseau de côté et de dessus. L'action très rapide bénéficie de beaux décors et d'un scrolling irréprochable. Lorsque vous avez détruit assez d'ennemis, vous pouvez vous poser et entreprendre l'exploration. On passe alors à un jeu de plates-formes dans lequel vous devez traverser cinq salles avant de repartir à bord de votre vaisseau vers la cité suivante. Vous vous frayez un chemin en évitant les aliens indestructibles, mais en revanche, vous pouvez détruire les yeux flottants grâce à votre pistolet laser. Cette partie, également très réussie, exige de la précision et d'excellents réflexes. Vous surgissez derrière un alien et vous avez juste le temps de vous retourner pour sauter dans l'autre direction avant qu'il ne revienne sur ses pas.

Ce programme original réalise un excellent mixage entre deux types de jeux différents mais aussi classiques l'un que l'autre. Les deux parties sont d'égale qualité et l'action variée, toujours très prenante. (Disquette English Software pour Commodore 64.)

Zillion : dans ce programme, tiré d'un dessin animé japonais de science fiction, vous tenez le rôle d'un chevalier blanc dont la mission est de détruire le quartier général de l'empire Norsa. Le jeu commence alors que vous quittez votre vaisseau pour pénétrer dans le complexe souterrain, qui est un immense labyrinthe formé de nombreuses salles reliées par des couloirs et des ascenseurs. Avec votre pistolet laser Zillion vous abattez les soldats de l'empire qui s'opposent à vous. Chaque salle présente un terminal d'ordinateurs et des cylindres situés

sur des plates-formes. Vous les détruisez afin de découvrir les symboles qu'ils contiennent. Il faut vous en procurer quatre pour obtenir un code que vous rentrez dans l'ordinateur, une porte secrète s'ouvre alors, vous permettant de passer dans la salle suivante. Dans ces cylindres, se trouvent également des éléments qui augmentent votre équipement. Vous disposez d'une quantité d'énergie limitée et quand elle baisse dangereusement vous devez ressortir de la base et retourner dans votre vaisseau refaire le plein. Vous continuez l'ex-



Zillion

ploration du labyrinthe à la recherche de cinq disquettes que vous devrez introduire dans l'ordinateur principal. Cela déclenchera le processus de destruction de la base, vous laissant un temps limité pour vous échapper.

Le jeu, très prenant, bénéficie d'une réalisation de qualité : des graphismes agréables, une animation rapide et précise, et une bonne bande sonore. Le seul reproche que l'on puisse lui adresser est qu'il faut inscrire les codes sur un papier, sous peine de les oublier, ce qui ralentit l'action. Il est également recommandé, si vous désirez terminer ce jeu, d'établir une carte des lieux. *Zillion* offre un bon compromis entre un jeu de plates-formes et d'arcade/aventure. (Cartouche Sega.)

Alain Huyghues-Lacour

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	PRIX
BLACK LAMP	Firebird	ST	Disq.	15	*****	****	****	*****	C
ICE CLIMBER	Nintendo	Nintendo	Cartouche	16	*****	*****	*****	*****	C
MIKE THE MAGIC DRAGON	Kingsoft	Amiga	Disq.	9	****	****	****	*****	C
MOUSE TRAP	Microvalue	ST/Amiga	Disq.	12	****	*****	****	***	B
MOUSE TRAP	Microvalue	C 64	K7	10	****	*****	***	****	A
NEBULUS	Hewson	C 64	Disq.	18	*****	*****	*****	*****	B
OCTAPOLIS	English Software	C 64	Disq.	15	*****	*****	****	*****	B
PIPELINE 2	Mastertronic	C 64	Disq.	14	****	****	***	*****	B
SOLOMON'S KEY	US Gold	ST	Disq.	14	*****	*****	****	*****	C
SPACE STATION	Paradox	ST	Disq.	12	*****	****	****	***	B
SUPER MARIO BROS	Nintendo	Nintendo	Cartouche	19	****	*****	*****	****	C
WRECKING CREW	Nintendo	Nintendo	Cartouche	10	****	*****	****	****	C
ZILLION	Sega	Sega	Cartouche	16	*****	*****	*****	-	C

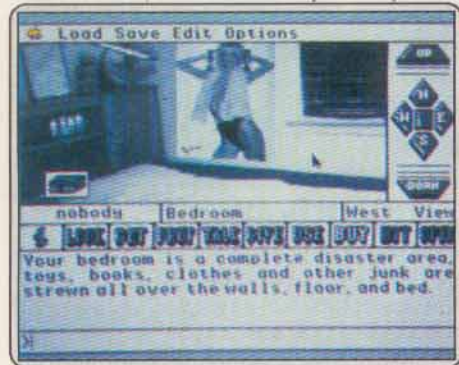
Sweet dreams

Le monde enchanteur des songes prend naissance dans le ventre de votre micro. Un adolescent américain partage ses nuits entre cauchemars et insomnies, les Anciens du pays de Dondra cherchent à éliminer le Maître du Mal et la Norvège abrite une triste et belle histoire d'amour.

Dream Zone

Un logiciel très original où humour et dépaysement se mêlent dans un univers fantastique et farfelu. Éliminez-vous la bête qui règne sur vos nuits ?

Vous incarnez un adolescent américain. Votre chambre à coucher est représentée sous la forme d'une image digitalisée en noir et blanc, couleurs qui sont reprises par toutes les icônes et indications affichées à l'écran, créant une atmosphère inquiétante



L'aventure commence en noir et blanc.

et oppressante. La digitalisation et l'utilisation de ces couleurs ternes dans les gris sont valables également pour les pièces que vous pouvez explorer, c'est-à-dire la salle de bain, la chambre de votre frère ainsi que le haut de l'escalier.

Commencez donc par rendre visite à votre frère. Il raffole de bonbons et si vous lui donnez de quoi en acheter, il vous sera possible d'examiner le coffre qu'il garde jalousement et d'y découvrir un objet bien utile par la suite du jeu : un pistolet... à eau. Durant cette phase d'exploration, il faut être très attentif, toute action intempestive (brutaliser son frère par exemple) déclenche l'arrivée de vos parents et la fin du jeu.

Mais en fait, cette phase, un peu frustrante par le nombre réduit de lieux à visiter et par les tons grisâtres employés (surtout lorsqu'on connaît la richesse des possibilités graphiques de l'Apple II GS !), n'est qu'une sorte de test, d'enjeu supplémentaire pour le joueur. En effet, celui-ci n'entre pas dans l'aventure de plain-pied ; il lui faut d'abord pénétrer dans le jeu proprement dit, c'est-à-dire son rêve, pour ensuite découvrir comment s'en échapper et revenir dans la réalité. La documentation vous apprend que depuis quelques jours vous ne trouvez plus le sommeil : tous vos rêves se transformant invariable-



ment en cauchemars. Heureusement vous avez décidé de consulter le docteur Fraud qui vous a révélé qu'il existe une sorte de bête étrange en vous, qui n'agit que la nuit ; il faut la tuer ou alors vos insomnies se poursuivront. Ils vous a également appris que cette chose fera tout pour vous vaincre, jouera avec vos peurs les plus secrètes et les plus profondément ancrées dans votre subconscient pour vous faire reculer. Votre seul avantage réside dans le fait que cette bête aime les défis, comme celui que vous lui jetez en tentant de la trouver pour la détruire et vous laissera tenter de parvenir jusqu'à elle, si vous en êtes capable. Enfin le docteur Fraud vous fait boire une sorte d'élixir qui devrait vous per-

mettre de pénétrer dans vos rêves. Ainsi le monde onirique vous réclame et vous décidez de vous endormir. Et là, tout bascule : les écrans se colorent en seize couleurs, la digitalisation de votre chambre laisse place à une image en couleur. Vous découvrez maintenant que votre chambre ne donne plus sur un pallier mais sur un chemin flottant dans l'espace et conduisant à un monde tout aussi loufoque qu'étrange : celui de vos songes. Là, vous êtes enfin à pied d'œuvre et l'aventure commence réellement. Votre rêve est peuplé de créatures étranges : démons puissamment armés, bandes de loubards à motos ainsi que leur chef Elvis-le-lézard, fonctionnaires bornés à tête de cochon,

amateurs de chewing-gum...) les décors sont tout aussi variés. Ainsi il est possible de visiter une église, un ministère de l'Information, un bar, une fête foraine ou encore, un château planant dans les airs. Dream Zone utilise une interface-utilisateur devenue classique maintenant dans les jeux d'aventure et qui fait appel à la souris et aux icônes. Il utilise la « Toolbox » en ROM, ce qui a pour principal intérêt de pouvoir placer sur la disquette de jeu des accessoires de bureau dans le menu « pomme », comme par exemple, un bloc-note. L'analyseur de syntaxe est assez traditionnel mais tout à fait cor-



La phase de rêve est peuplée de créatures étranges...



... et de lieux à visiter. Ici, les toilettes d'un bar.

rect. Sans être aussi raffiné que celui de Knight Orc par exemple, il comprend assez de synonymes d'un même mot pour ne pas être une gêne, à part le fait qu'il faille connaître un minimum de vocabulaire d'anglais. Les graphismes sont traités un peu dans le style « cartoon » et sont agrémentés d'animations. Le jeu est bien sonorisé mais malheureusement, les musiques n'étant pas assez variées, elles deviennent parfois lassantes. Une option du menu déroulant permet cependant de couper le son. Le scénario est intéressant par deux points. Tout d'abord, son niveau de difficulté est suffisant pour permettre au joueur de se creuser la tête mais jamais au point de rendre Dream Zone injouable. D'autre part, ce jeu est tout à fait original, un peu dans la lignée de Tass Time, et mêle agréablement humour et dépaysement total dans un monde non seulement fantastique mais surtout complètement farfelu. (Disquette Broderbund pour Apple II GS).

François Hermellin

Type	aventure
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Langue	anglais
Prix	C

Dondra

Vous devez libérer Dondra de l'emprise du terrible Colnar en dénichant le Prisme de Crystal. Explorations et rebondissements en série !

Dondra est le premier épisode de la série Questmaster. Ce logiciel n'est pas un jeu d'aventure... ni un jeu de rôle. En effet, le jeu se déroule comme un jeu d'aventure mais votre personnage gagne des points d'expérience au cours de la quête. Plus curieux encore, les points d'expérience sont attribués selon des critères peu coutumiers. C'est-à-dire, le nombre de sauvegardes effectuées, le nombre de « morts » que subit votre personnage, le nombre d'objets en votre possession, le chemin emprunté pour résoudre le jeu et enfin le temps pris pour le terminer. Précisons également que votre personnage sera transférable sur les prochains scénarios de la série. De plus, certains objets obtenus dans cet épisode pourront être utilisés dans les aventures suivantes. Commençons tout d'abord par le scénario qui, bien que classique, est attrayant.

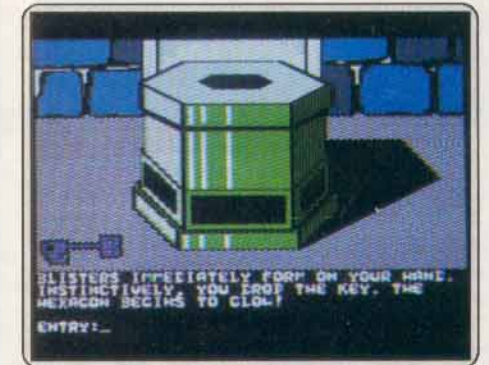
Année 2187, Dondra, monde des Anciens, est synonyme de tranquillité et d'harmonie. Toutes les races de la planète vivent en paix et entretiennent des relations amicales. La guerre est un mot inconnu depuis cent ans. Année 2199, les Anciens apprennent que Colnar, le Maître du Mal d'une autre dimension, a maîtrisé le voyage inter-dimensionnel et veut étendre son influence sur tous les mondes parallèles. Prudents, ils signent une Alliance avec leurs puissants voisins et amis les Tellasiens de la planète Halcar. Hélas, Colnar lance ses guerriers sur Dondra et Halcar. Néanmoins, le dernier des Anciens parvient à envoyer un message télépathique à Terna (c'est vous), le dernier des Tellasiens. Le jeu débute dans une pièce rectangulaire avec quatre portes et un hexagone au centre. Une inscription trouvée sur la porte Ouest vous dévoile enfin le but de votre mission. Vous devez trouver le Prisme de Crystal de Heheutotol, seul objet capable de vous aider à libérer l'univers de l'emprise du terrible Colnar. L'hexagone est brûlant et la seule porte (Sud) qui accepte d'ouvrir est une pièce humide qui recèle un grand danger pour les imprudents. Une fouille méthodique vous révèle une clé qui se trouve dans l'hexagone ; elle est brûlante et intouchable. Néanmoins, un peu de perspicacité vous donnera le moyen de sortir de cette pièce. Sachez seulement que cette clé ouvre une des quatre portes et qu'il vous faut un mot de passe pour éviter d'être mis en pièces par des squelettes. La suite du jeu vous mène dans un canyon dont la sortie se trouve à l'Ouest. L'essentiel se résume en exploration de divers endroits et des rencontres, amicales ou non, avec des personnages mythiques. Un conseil : dans un nouvel endroit, tapez toujours deux fois « look place » ou « look room » car le programme ne dévoile pas tout de suite l'existence d'objets dans le secteur concerné. Le point fort de ce programme est de garder constamment le joueur en mouvement, l'écoulement du temps déclenche toujours des actions ou des événements extérieurs qui empêchent les piétinements ou blocages. Le système de jeu est comparable à un jeu d'aventure où le passage d'un endroit à l'autre nécessite souvent un mot ou une

action clé. Des séquences animées (une trentaine) agrémentent le jeu et donnent à l'ensemble une dynamique qui manque systématiquement à ce type de jeu d'aventure.

Vous avez le choix entre le mode graphique et le mode exclusivement texte. Ce dernier offre un texte nettement plus lisible. Quant aux graphismes, ils rappellent le style BD ou « cartoon ». Précisons qu'ils sont tout juste satisfaisants sur Apple IIe. En revanche les photos d'écran de l'Apple II GS, présentées sur la boîte, sont superbes avec des couleurs très attrayantes. Le bruitage est pratiquement inexistant



Une fouille méthodique vous révèle une clé qui ouvre...



... une des quatre portes. La mission se trouve à l'ouest.

mais ce type de jeu est coutumier du fait. Le dialogue avec l'ordinateur est facilité, lors des déplacements, par l'utilisation du joystick. Le reste des actions requiert des entrées de textes par l'intermédiaire du clavier. Le programme gère les sauvegardes à partir de la face « Changement du Programme » ce qui occasionne de trop nombreuses manipulations de disquettes (il y a trois disquettes double-faces). Un bon point pour l'analyseur de syntaxe qui est très puissant, il accepte plusieurs ordres simultanés et les abréviations. Ce logiciel, très riche en situations variées et plein de rebondissements, se doit d'enrichir la ludothèque de tout aventurier. Précisons que la version Apple II GS sera une véritable adaptation du jeu, tenant compte des qualités exceptionnelles de la machine et totalement différent. (Disquette Spectrum Holobyte pour Apple IIe, disponible sur II GS.)

Dany Boolauck

Type	aventure / rôle
Intérêt	15
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Langue	anglais
Prix	D

SOS AVENTURE

Han d'Islande

Un scénario haletant signé Victor Hugo et une sonorisation éblouissante sur bande audio créent l'originalité du jeu. Mission difficile sur CPC.

Han d'Islande se déroule dans la Norvège du XVII^e siècle. Vous, Ordener, le fils du vice-roi, êtes pris dans une situation un peu complexe. Ethel, votre bien-aimée est en prison tandis que votre mariage est officiellement prévu avec une autre : Ulrique, fille du chancelier. L'aventure suit la trame de la nouvelle de Victor Hugo. Les résultats sont intéressants, le jeu est fouillé. Loricels a utilisé deux moyens pour palier les faiblesses des logiciels d'aventure. La pau-



La belle Ethel y est retenue !

reté des scénarios est combattue par l'emprunt de la trame des aventures à des auteurs qui ont fait leurs preuves. Ici, Victor Hugo donne à l'aventure son sujet, son cadre géographique et la cohérence des situations. Les histoires surannées mais complexes engendrées par de susceptibles chevaliers prompts à défendre leur honneur, leur rang et leur nom en ferrailant, ne risquent pas d'être brutalement interrompues par d'agaçants débarquements de martiens, une publicité pour Coca-Cola ou je ne sais quelle bouée de sauvetage de scénaristes à court d'idées et en mal de gags faciles.

L'impossibilité de doter les aventures d'un environnement sonore convenable et varié a été comblée grâce à une cassette audio de quatre-vingt-dix minutes, à écouter avant et pendant le jeu. Ce dernier et la cassette sont indépendants mais traitent du même scénario. La cassette, qui donne de la voix, de la chair aux personnages, est tirée d'une adaptation radiophonique de la nouvelle. Les graphismes, bien dessinés mais simples, occupent une fenêtre horizontale. Les personnages apparaissent dans une fenêtre verticale. On se déplace vers l'Est ou vers l'Ouest par des scrollings de l'image. En revanche les déplacements Nord-Sud se traduisent par de classiques substitutions d'écrans. Le scénario s'organise entre plusieurs lieux principaux : Drontheim, la ville corsetée dans une enceinte de remparts, ses maisons de briques rouges à colombages et son Palais où siège le gouverneur. La forteresse de Munkholm, campée sur une masse de rocs battus par les flots, où crouit le Comte de Grifenfeld, ici sous l'identité de Schumaker, et sa fille Ethel. Loin de la ville, traversez les plaines et collines pour marcher sur le sable blond de la grève d'Urchthal. Vous cherchez à tirer votre belle de prison. Le contenu

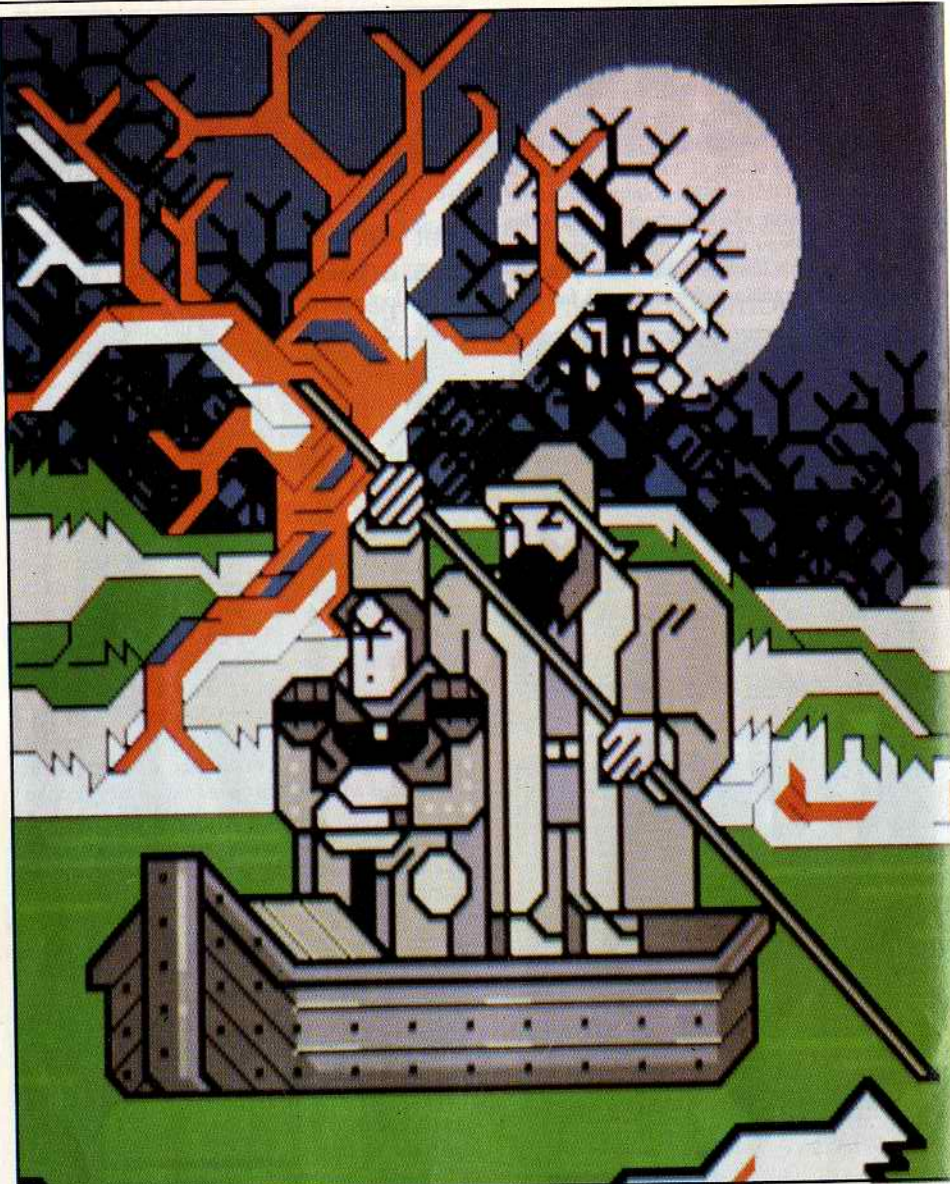


Illustration Jérôme Tessier



... mais Ulrique est votre promise.

d'un coffret peut prouver son innocence et lui rendre la liberté. Mais vous découvrirez rapidement que son actuel possesseur, l'officier Dispolsen, est hors d'état de vous apporter la moindre aide. Han d'Islande, sauvage reclus dans une grotte, est pour beaucoup dans vos malheurs... mais vous ne pourrez agir au grand jour car la comtesse d'Ahlefeld, la mère d'Ulrique, apprécierait très modérément que vous soyez amoureux d'une autre que de sa fille...

Les résultats traduisent assez bien les intentions des auteurs. Les graphismes privilégient la clarté de l'image par rapport à la richesse des détails. Villes et paysages, décoratifs, se laissent voir avec plaisir, le dessin des personnages aurait pu gagner en bénéficiant d'un style plus affirmé. Le bruitage passe par la bande audio, le programme n'étant pas lui-même sonorisé. La progressivité de l'aventure vous fera découvrir sans cesse, et dès le début, des nouveaux personnages et des décors variés. Les difficultés se résolvent toutes de façon logique. La bande audio donne une foule d'indices, en tout cas des informations importantes vous permettant de comprendre d'emblée le but du jeu.

La richesse de l'aventure, le charme de la région dans laquelle elle se déroule, la progressivité du jeu et l'accompagnement audio constituent les points forts du logiciel. (Disquette Loricels pour Amstrad CPC).

Denis Schérer

Type _____ aventure
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★ ★
Animation _____ ★★ ★
Dialogues _____ ★★ ★
Langue _____ français
Prix _____ C

ATARI ST

AIRBALL	195 F
ALTERNATE WORLD GAMES	172 F
ANGE DE CRISTAL	215 F
ARKANOID	119 F
ALBUM EPIX	225 F
ALTERNATE REALITY	220 F
ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	225 F
ARMY MOVES	170 F
AUTO DUEL	225 F
BACKLASH	220 F
BAL CAT	215 F
BALANCE OF POWER	225 F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195 F
BARBARIAN (PALACE)	125 F
BARD'S TALE	225 F
BILL PALMER	225 F
BIVOUAC	180 F
BLACK LAMP	195 F
BLUE BERRY	195 F
BLUE WAR III	225 F
BOB MORANE	225 F
BUBBLE BOBBLE	175 F
BUBBLE GHOST	165 F
CHARLIE CHAPLIN	195 F
CHESS	169 F
CHESSMASTER 2000	275 F
CLEVER & SMART	255 F
CHIMERA	199 F
COLONIAL CONQUEST	255 F
CRASH GARRET	215 F
CRAZY CARS	215 F
DEFENDER OF THE CROWN	250 F
DEJA VU	260 F
DIZZY WIZARD	189 F
DUNGEON MASTER	235 F
ECO	179 F
ENDURO RACER	175 F
F-15 STRIKE EAGLE	195 F
FLIGHT SIMULATOR II	335 F
GAUNTLET	165 F
GAUNTLET II	179 F
GOLDRUNNER	185 F
GUILD OF THIEVES	185 F
GUNSHIP	235 F
HOLLYWOOD POKER	155 F
HOT BALL	220 F
IMPOSSIBLE MISSION	220 F
IMPACT	139 F
INDIANA JONES	162 F
INNOGOLD	240 F
JASON ET LA TOISON D'OR	220 F
JINKER	220 F
KARATE KID 2	165 F
KICK START	N.C.
KING OF CHICAGO	N.C.
L'AFFAIRE	225 F
LES RIPOUX	172 F
LEVIATHAN	145 F
MACADAM BUMPER	225 F
LEADER BOARD	175 F
LEADER BOARD TOURNAMENT	115 F
MACH 3	195 F
MANHATTAN DEALER	215 F
MANOIR DE MORTEVIELLE	172 F
MARBLE MADNESS	195 F
MASQUE +	195 F
MEWLO	210 F
MICROLEAGUE WRESTLING	235 F
MOEBIUS	215 F
NECROMANCIEN	138 F
OUT RUN	195 F
PAWN	195 F
PHANTASIE III	239 F
POWER PLAY	195 F
PREDATOR	215 F
RAMPAGE	145 F
RANARAMA	175 F
ROAD RUNNER	172 F
ROADWARS	N.C.
SILENT SERVICE	215 F
SOLOMON'S KEY	170 F
SPACE HARRIER	215 F
SPACE QUEST 2	232 F
SPY VS SPY	215 F
SUPER HANG ON	150 F
SUPERSPRINT	155 F
TNT	165 F
TANGLEWOOD	169 F
TEST DRIVE	275 F
TETRIS	185 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	215 F
TONIC TILE	165 F
TRASH HEAP	185 F
TRAUMA	215 F
TRIVIAL PURSUIT	265 F
TURLOG LE RODEUR	235 F
VEGAS GAMBLER	239 F
WESTERN GAMES	199 F
WIZARD'S CROWN	235 F
WIZZBALL	195 F
XENON	180 F

LE SOFT PAS LE SCALP !!!
ECONOMISEZ VOS SIOUX,
AVEC GEROHNIMO.
FRAIS DE PORT GRATUITS POUR
TOUTE COMMANDE
DE PLUS DE 300 F.



AMIGA

ARTIC FOX	175 F
BARBARIAN	189 F
BACK LASH	230 F
BARD'S TALE	220 F
BALANCE OF POWER	285 F
CHESS MASTER 2000	210 F
CRAZY CARS	229 F
DEFENDER OF THE CROWN	315 F
DEJA VU	335 F
DELUXE PAINT II	729 F
FAIRY TALE	340 F
FIGHT SIMULATOR II	335 F
G.B. AIR RALLY	345 F
GO 64 EMULATOR	650 F
GOLDRUNNER	210 F
HALLEY PROJECT	349 F
HOT AND COOL JAZZ	239 F
IMPACT	135 F
INDOOR SPORTS	280 F
INSANTY FIGHT	215 F
INSTANT MUSIC	259 F
JINKER	275 F
KARATE KID II	215 F
KING OF CHICAGO	279 F
MARBLE MADNESS	185 F
MEAN 18	240 F
POWERPLAY	190 F
PRINT MASTER PLUS	355 F
ROCKY	139 F
S.D.I	325 F
SINBAD	335 F
SPACE RANGER	110 F
TERRORPODS	185 F
TEST DRIVE	315 F
TETRIS	185 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	220 F
THE SURGEON	410 F
ULTIMA III	230 F
WESTERN GAMES	225 F
XENON	190 F

SEGA

ACTION FIGHTER	185 F
AFTER BURNER	285 F
ALIEN SYNDROME	185 F
ASTRO WARRIOR	185 F
BANK PANIC	140 F
CHOPPLIFTER	185 F
ENDURO RACER	185 F
F-16 FIGHTER	145 F
FANTASY ZONE	185 F
GHOST HOUSE	140 F
GRET GOLF	185 F
GREAT BASKET BALL	185 F
KUNG FU KID	185 F
MY HERO	145 F
OUT RUN	235 F
PRO WRESTLING	185 F
QUARTET	185 F
ROCKY	239 F
S.D.I	185 F
SECRET COMMAND	185 F
SPACE HARRIER	245 F
SPY VS SPY	145 F
SUPER TENNIS	139 F
TEDDY BOY	140 F
WORLD GRAND PRIX	185 F
WONDER BOY	185 F
ZILLION	185 F

PROMO SEGA

CONSOLE + OUT RUN + HANG ON	890 F
CONSOLE + OUT RUN + HANG ON + CONTROL STICK	990 F
CONSOLE + OUT RUN + LIGHT PHASER + 3 CARTOUCHES	1290 F

MATERIELS

ATARI 1040 ST	4490 F
DISQUE DUR SH 205	4890 F
MEGA 25T	11000 F
CITIZEN 120 D	1800 F
CITIZEN LSP 100	2890 F
CITIZEN MSP 10E	3800 F
CITIZEN MSP 40	4890 F

APPLE II

BARD'S TALE I	369 F
CALIFORNIA GAMES	310 F
DELUXE PAINT II	729 F
HACKER II	350 F
MARBLE MADNESS	295 F
MEAN 18	355 F
PAINTWORKS PLUS	594 F
SHANGAI	335 F
SILENT SERVICE	299 F
TASS TIMES	320 F
THEXDER	260 F
WORLD TOUR GOLD	360 F

ACCESSOIRES

DISKS 3 1/2 DF/DD	135 F
DISKS 3 1/2 SF/DD	120 F
TAPIS DE SOURIS	75 F
KONIX SPEEDKING	125 F
TAC I	269 F
TAC 2	130 F
TAC 3	135 F
DRIVE CUMANA 5 1/4 1 MEGA	1970 F
DRIVE CUMANA 3 1/2 1 MEGA	1520 F
DRIVE SP 354	900 F
CABLE IMPRIMANTE	150 F
CABLE MINTEL ATARI	140 F
MONITEUR COULEUR ATARI	2890 F
H-BAG 1040 OU 520 ST	850 F
ST-SCAN	11000 F
ZZ 2D	4000 F
TABLE TRACANTE DXY-880	11000 F



Désignation	Prix
Frais de port.....	20,00 f
Total.....	

(FRAIS DE PORT MATERIELS, PERIPHERIQUES 60 FRANCS EN SUS.)
VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT.

Règlement par : - chèque bancaire ou postal
- contre-remboursement (25 f en sus)

Nom et Prénom :

Adresse :

code postal :

ville :

machine :

Envoyer votre
commande à :

GEROHNIMO
INFORMATIQUE
168, rue Jean Jaurès
94700 Maisons-Alfort

Ou téléphonez au :

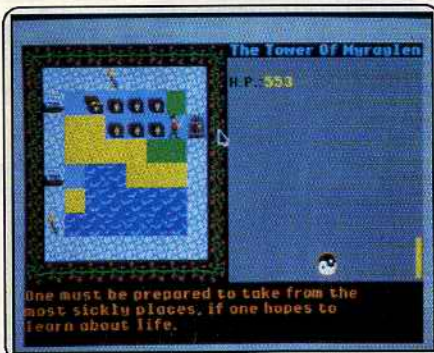
43 96 57 23

SOS AVENTURE

Tower of Myraglen

Un pauvre chevalier à la recherche d'un médaillon protecteur, un sorcier maléfisant... des monstres, des fantômes!

aventure/action : type
13 : intérêt
*** : graphisme
*** : animation
***** : bruitage
anglais : langue
C : prix



Tower of Myraglen ne brille pas par l'originalité de son scénario. En effet, il s'agit encore d'un pauvre chevalier arpentant les différents niveaux d'un château pour récupérer un médaillon qui pourrait protéger les indigènes du cru d'un maléfisant sorcier ! Ce logiciel est en fait un mélange de jeu d'aventure et de jeu d'arcade. Jeu d'aventure donc avec sa partie exploration des différentes pièces, énigmes à résoudre, personnages apparaissant dans des miroirs magiques... Mais également jeu d'action car votre chevalier peut se défendre avec son épée, ou bien son arc, contre les multiples fantômes, monstres et autres goules qui rôdent dans les couloirs. On peut aussi faire apparaître un menu déroulant offrant la possibilité de sauver ou de rappeler une partie, faire accélérer le temps, de connaître le diagnostic du héros ou encore en apprendre plus sur les protagonistes du jeu. Votre chevalier peut acquérir or, nourriture, armes et clés et emprunter des passages secrets. Il est dommage que l'animation soit restée plutôt sommaire. Ce jeu possède de fabuleux sons synthétisés qui ponctuent l'action, tirant vraiment partie du co-processeur sonore seize voies. (Disquette PBI Software pour Apple II GS.) F.H.

The Three Stooges

Un trio burlesque aux prises avec un inquiétant banquier. Humour garanti.

aventure graphique : type
16 : intérêt
***** : graphisme
***** : animation
***** : bruitage
anglais : langue
C : prix

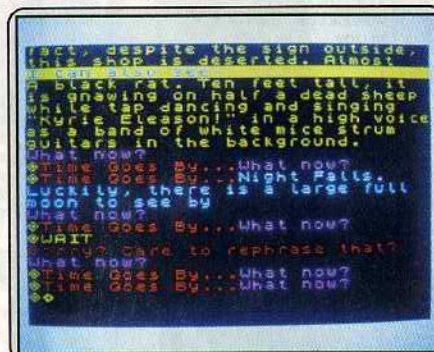


Pour sa dernière production, Cinemaware met en scène trois authentiques vedettes du cinéma burlesque. Méconnus en France, Moe, Larry et Curly forment le célèbre trio « The Three Stooges ». C'est d'ailleurs le titre du logiciel dont le scénario garde le style du comique original. Un banquier menace d'expulser une vieille dame et ses trois jeunes filles d'un orphelinat qui tombe en ruine et qu'elles tentent de rénover. Notre sympathique trio décide de faire l'impossible pour réunir la somme qu'exige le banquier. Ils ont trente jours pour réussir. Il s'ensuit alors une recherche de divers travaux dans les petites annonces des journaux. Pendant cette séquence, un panneau avec des cases montre au joueur les différentes possibilités offertes pour gagner de l'argent. Cela va du Trivia, au travail de garçon de café. Grâce à une main baladeuse, vous choisissez votre « job ». Bref, vous aurez des questions ardues en Trivia, de superbes séquences « arcades » pour les « jobs » ou encore la chance de trouver de l'argent sur le trottoir. Graphismes, animation et bruitage sont excellents dans ce logiciel bourré d'humour. Sortie de la version définitive prévue pour mars. (Disquette Cinemaware pour Amiga.) D.B.

Sti

Une aventure textuelle en anglais, au scénario bien ficelé.

aventure : type
14 : intérêt
- : graphisme
- : animation
***** : dialogues
anglais : langue
B : prix



Vous devez accéder à l'ordinateur principal en dépit des défenses qui le protègent. Dans un premier temps, il vous faut mettre la main sur les différents éléments nécessaires à la solution, puis trouver et passer la barrière. Vous commencez l'aventure dans un avion. Un grand nombre d'objets sont à votre disposition mais seuls quelques-uns sont vraiment utiles. D'ailleurs, si vous les prenez tous, vous ne tarderez pas à vous apercevoir de votre erreur. En effet, comme vous devez sauter en parachute, votre prise de contact se ferait à trop grande vitesse. Une fois au sol, vous vous trouvez dans une ville. Explorez-la avec méthode en vous méfiant de tout (il n'est pas très sain de manger ou de boire ce que l'on trouve), et dressez un plan pour vous aider à vous repérer. Le monde est vaste (environ cent trente lieux) et peuplé de vingt créatures ayant chacune leurs caractères propres. Cette aventure uniquement textuelle en anglais est bien réalisée. L'humour est de la partie avec des descriptions souvent folkloriques. Le scénario est bien ficelé et les dialogues très faciles, grâce à l'analyseur puissant qui comprend les ordres multiples, généraux (prendre tout) et possède un vocabulaire étendu (K7 Bug-Byte pour Spectrum.) J.H.

L'Affaire Santa Fe

Victime d'une erreur judiciaire, seule la fuite au Mexique vous sauvera...

aventure : type
13 : intérêt
- : animation
*** : graphisme
*** : bruitage
français : langue
B : prix



Recherché par le shérif pour un meurtre que vous n'avez pas commis, votre seule chance de survie est la fuite par le Mexique... Seul contre les Apaches, les chasseurs de primes et la chaleur torride du désert, vous parcourrez douze étapes de jeu pour peut-être échapper à la corde... Cette « affaire » prend les allures d'une BD, suite logique de pages graphiques plein-écran où apparaissent gros plans et dialogues, ainsi que de brèves animations. A chaque situation, l'ordinateur vous donne le choix entre deux ou trois actions différentes. La phrase « j'avais autre chose à faire » vous permet néanmoins de taper, à certains moments bien précis de l'aventure, des ordres de votre cru... Le principal atout de cette quête réside dans la qualité de ses graphismes. Les décors sont simples mais très représentatifs de l'ambiance du jeu. Côté stratégie, il est comme toujours très (trop...) facile de mourir. Une simple fausse manœuvre et tout est à recommencer ! Ajoutez à cela les accès disquette répétés, les trop nombreux « retournez le disque »... Santa Fe n'en demeure pas moins un logiciel d'aventure convaincant bien qu'assez facile à vaincre. (Disquette Infogrames pour Amstrad CPC.) O.H.

Venon

Une aventure graphique classique au scénario complexe mais très classique.

aventure/graphique : type
12 : intérêt
** : graphisme
- : animation
- : bruitage
anglais : langue
B : prix



Cette très classique quête féérique vous invite à parcourir le royaume d'Armosin pour en chasser les forces du mal... Venon possède un maniement particulier. A droite de l'écran de jeu se tient le menu « action ». On y trouve une série de verbes (vingt-huit au total plus quatre choix de direction) qu'il faudra sélectionner à l'aide du joystick. Pour regarder l'auberge, par exemple, il suffit de pointer « exam » puis de choisir dans le texte descriptif du lieu le mot « inn ». Facile à manier puisqu'il évite toute recherche de vocabulaire, ce mécanisme permet de mettre en place des combinaisons subtiles : « dire à Harg de prendre l'or », le tout en quatre « clics » de la manette ! Côté graphisme, les décors restent malheureusement peu colorés. Au pire des cas, votre position ne met en place aucune image, seulement un commentaire écrit. Même chose pour les bruitages, absents sur toute la partie... Le programme a bien du mal, en fait, à mettre en place l'ambiance nécessaire à tout bon jeu d'aventure graphique. Il ne reste que la complexité du scénario et la relative richesse des stratégies (personnages multiples et interactifs) pour combler les passionnés. (K7 Masterton pour Amstrad CPC.) O.H.

45 41 44 54
JBG
ELECTRONICS

163, av. du Maine
75014 Paris M° Alésia

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

Crédit CREG
immédiat

Vous aimeriez connaître : nos nouveautés,
notre matériel, nos logiciels et nos prix ?
Vous souhaiteriez passer une commande ?
Contactez-nous sur minitel
au 3615 code ACTO mot clé JBG.

MATÉRIEL ATARI

- | | | |
|------|----------------------------|---------|
| 1 - | ATARI 520 STF monochrome | 4 380 F |
| 2 - | ATARI 520 STF couleur | 5 490 F |
| 3 - | ATARI 1040 STF monochrome | 5 990 F |
| 4 - | ATARI 1040 STF couleur | 7 490 F |
| 5 - | Moniteur monochrome SM 124 | 1 390 F |
| 6 - | Moniteur couleur SC 1425 | 2 490 F |
| 7 - | Imprimante ATARI SMM804 | n.c. |
| 8 - | Disque dur SH 205 | 4 990 F |
| 9 - | Lecteur 720 k Cumana | 1 650 F |
| 10 - | Free Boot | 490 F |
| 11 - | Imprimante EPSON LX 800 | 2 690 F |
| 12 - | Imprimante STAR NL 10 | 2 690 F |

- | | | |
|------|-------------------------------|-------------|
| 13 - | SLM 804 imprimante laser | |
| | 8 pages par minute | |
| | Résolution : 300 x 300 points | |
| | | 11 950 F HT |

- | | | |
|------|--------------------------------------|-------------|
| 14 - | CONFIGURATION MEGA LASER | |
| | comprenant : un ordinateur Mega ST 2 | |
| | Moniteur monochrome haute résolution | |
| | Imprimante laser | |
| | | 20 950 F HT |

- | | | |
|------|------------------------|---------|
| 15 - | ATARI 520 STF | |
| | + un tapis souris | |
| | + un joystick | |
| | + 10 disquettes 3,5 p. | |
| | ou - 10 % sur | |
| | tous les logiciels | |
| | | 2 990 F |

- | | | |
|------|-------------------|---------|
| 16 - | ATARI 520 STF | |
| | + 1 moniteur | |
| | monochrome SM 125 | |
| | + 1 Star NL 10 | |
| | | 6 890 F |

MATÉRIEL AMIGA

- | | | |
|------|------------------------------------|---------|
| 47 - | Moniteur couleur A 1081 | 2 950 F |
| 48 - | Lecteur externe 3,5 p. A 1010 | 2 090 F |
| 49 - | Extension mémoire 512 ko + horloge | 1 095 F |
| 50 - | Extension mémoire 2 Mo | 3 550 F |

LOGICIELS

- | | | |
|------|----------------|---------|
| 54 - | CAO 3D | 1 550 F |
| 55 - | Publisher 1000 | 1 600 F |
| 56 - | Digiview | 2 360 F |
| 57 - | Genlock | 4 990 F |
| 58 - | Videoscape 3D | 1 270 F |
| 59 - | Deluxe Paint 2 | 990 F |
| 60 - | TV text | 750 F |
| 61 - | Sonix | 490 F |
| 62 - | Digi Paint | 550 F |
| 63 - | Super Base | 950 F |
| 64 - | Aegis Draw | 750 F |
| 65 - | Page Flipper | 410 F |

JEUX

- | | | |
|------|-----------------------|-------|
| 66 - | Fly Sim 2 | 390 F |
| 67 - | Defender of the Crown | 360 F |
| 68 - | Test Drive | 340 F |
| 69 - | Crazy cars | 290 F |
| 70 - | Marble Madness | 250 F |
| 71 - | Western games | 320 F |
| 72 - | Dark castle | 280 F |
| 73 - | Sinbad | 360 F |
| 74 - | Music Studio | 295 F |
| 75 - | Möbius | 270 F |
| 76 - | Faery tale | 380 F |
| 77 - | Fire power | 270 F |
| 78 - | King of Chicago | 350 F |

LOGICIELS ATARI

utilitaires

- | | | |
|------|--------------------|---------|
| 24 - | Publishing partner | 1 700 F |
| 25 - | Solution | 2 380 F |
| 26 - | Evolution | 1 260 F |
| 27 - | 1 ST Word Plus | 990 F |
| 28 - | Pack bureautique | 1 650 F |
| 29 - | GFA basic | 495 F |
| 30 - | Dimension 3 | 440 F |
| 31 - | CAO 3D | 750 F |
| 32 - | Signum | 1 790 F |
| 33 - | Degas elite | 290 F |
| 34 - | ZZ rough | 440 F |
| 35 - | Artist | 450 F |

JEUX

- | | | |
|------|----------------------|-------|
| 36 - | Test drive | 340 F |
| 37 - | Barbarian | 240 F |
| 38 - | Terrapods | 240 F |
| 39 - | Manoir de Morteville | 210 F |
| 40 - | Star Trek | 250 F |
| 41 - | Super sprint | 145 F |
| 42 - | Defender of Crown | 295 F |
| 43 - | Crazy cars | n.c. |
| 44 - | Tanglewood | 210 F |
| 45 - | Goldrunner | 250 F |
| 46 - | Trivial Pursuit | 280 F |

AUTRE MATÉRIEL DISPONIBLE

SEGA LISTE SUR MINITEL
NINTENDO
AMSTRAD
LOGICIELS

BON DE COMMANDE à retourner, après l'avoir rempli, à :
JBG ELECTRONICS, 163, avenue du Maine, 75014 Paris.

Indiquez le numéro de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N°	F	N°	F
N°	F	N°	F
N°	F	N°	F
N°	F	N°	F

Frais de port logiciels 20 F	F
Frais de port matériel 70 F	F
Total	F

NOM. _____
PRÉNOM. _____
ADRESSE. _____
TÉL. _____
CODE POSTAL. _____
VILLE. _____
TYPE DE CONSOLE. _____

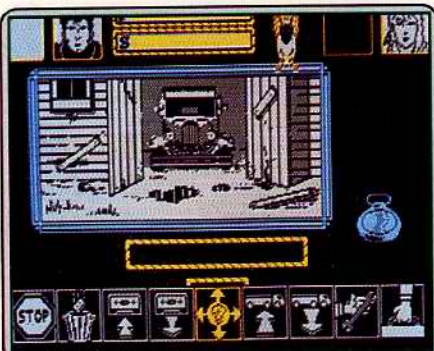
carte bleue
Date exp. _____
Signature _____

SOS AVENTURE

Hurllements

Vous êtes une jeune blonde ou un malftrat et vous cherchez des lingots d'or près de Seattle...

aventure : type
16 : intérêt
*** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
F : langue
B : prix



Jason et la toison d'or

La mythologie grecque sur micro-ordinateur, une aventure classique et prenante.

aventure graphique : type
13 : intérêt
** : graphisme
*** : dialogue
*** : difficulté
F : langue
C : prix



Super Quest

Trouverez-vous l'pée d'Excalibur face aux sphinx, gorgones et magiciens ?

aventure : type
12 : intérêt
*** : graphisme
- : animation
*** : bruitage
F : langue
C : prix



Qin

En quête d'immortalité dans la Chine ancestrale : un vase brisé, un parchemin...

aventure graphique : type
14 : intérêt
- : animation
*** : graphisme
- : bruitage
F : langue
C : prix



L'Affaire Vera Cruz

Contactez les suspects, collectez renseignements et indices, une enquête difficile.

enquête policière : type
14 : intérêt
*** : graphisme
- : animation
- : bruitage
F : langue
C : prix



Connaissez-vous Zombi ? Votre jugement sur ce logiciel (Tilt n° 33, dans la rubrique SOS Aventure) vaudra pour Hurllements : même style de graphismes, même principe de gestion des icônes, latitude de déplacement dans six directions. Vous incarnez deux personnages et pouvez permuer au cours du jeu, être Lorry, une jeune blonde américaine de 1938, ou son petit copain Kane, malftrat de seconde zone, sorti de prison avec un plan d'enfer : récupérer les lingots d'or planqués dans une maison abandonnée près de Seattle. Hélas, l'aventure présente des risques... que vous pourriez ne découvrir qu'au moment où il sera trop tard. Je trouve le défilement des icônes dans la barre de menu vite fatigant. Le nombre élevé des graphismes donne l'impression de se déplacer sans contraintes dans le décor. Les objets potentiellement actifs sont indentifiés par leur couleur : cela limite le risque de tourner en rond sans trouver aucune piste. Des phases de combat alternent avec les phases de découverte. Hurllements est un programme réussi, aux graphismes nets (mais sans couleurs), aux bruitages présents sans devenir obsédants, aux animations travaillées. (Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC.) D.S.

Excalibur nous a concocté avec Jason et la toison d'or un jeu classique dans tous les sens du terme : dans son scénario tout d'abord, car le héros, Jason, doit retrouver un objet, la toison d'or, pour réussir à redevenir souverain de son royaume, classique encore car le monde de la mythologie grecque a nourri pendant des siècles la fiction européenne, (mais jusqu'ici assez peu les jeux sur micros). Le jeu est classique aussi dans sa conception : des images fixes, des choix de directions à emprunter et des dialogues à saisir au clavier. Le jeu se charge entièrement en mémoire au début et aucun accès aux disquettes ne vient le ralentir. Les écrans comprennent une fenêtre graphique aux dessins simples et en quatre couleurs qui surprennent sur un ST. Les zones de dialogue aiment un vocabulaire précis et adapté à l'époque : le prêtre attend une obole pour se déridier et les personnages — amazones guerrières, devins et navigateurs — ne sortent jamais de leur rôle. Les difficultés du jeu rendent utile la relecture du mythe, leurs solutions sont logiques et cohérentes. On se prend à l'aventure. Jason fait partie du haut de gamme de cet éditeur. (Disquette Excalibur pour Atari ST.) D.S.

Vous souvenez-vous d'Excalibur Quest sur Amstrad CPC ou sur Apple ? (voir Tilt n° 34 dans la rubrique SOS Aventure) Super Quest en est l'adaptation sur ST. La grande originalité du logiciel réside dans un seul écran : celui qui donne le plan complet du jeu, avec les rapports entre les quarante-neuf salles, mais pas l'énoncé des moyens à mettre en œuvre pour réussir le jeu. La deuxième particularité est que le jeu est entièrement chargé en mémoire vive. Le scénario nous oppose aux mythiques sphinx, gorgones, magiciens. Trouverez-vous l'épée d'Excalibur ? Les moyens surprennent parfois, ainsi ces pains de dynamites égarés dans ce monde magique. Qu'acheter dans le bric-à-brac qui vous est proposé au début de l'aventure ? Quels objets arriveront à amadouer l'ours féroce que les arguments les plus subtils laissent de marbre ? La même maison d'édition, avec Jason et la toison d'or vient pourtant de sortir un scénario bien plus cohérent. Point trop difficile et agréable à jouer, Super Quest ne dispose pas, sauf la superbe page de plan, de graphismes à la hauteur du ST : ils sont récupérés de l'Apple. Le programme aurait mérité des améliorations pour cette adaptation. Dommage. (Disquette Excalibur pour Atari ST.) D.S.

La Chine de l'an 779 après J.-C. Un vase brisé, un parchemin et une quête pour la recherche de l'immortel... Conçu par l'équipe qui réalisa Sram I et II, cette aventure porte bien la « touche » de ses auteurs. La partie est très maniable, relativement facile mais tout de même passionnante. Manié au clavier, votre personnage doit retrouver les cinq fragments qui composent le plan du tombeau du premier empereur de Qin. La route est clairement orientée par une suite logique d'indices. Pas de voie sans issue, aucun passage inutile, le joueur doit parcourir tous les chemins pour y glaner de l'or, des sortilèges ou porte-bonheur. Décomposée en deux parties distinctes (deux disquettes...), la quête se déroule dans une continuité sans faille. L'ordinateur signale le vocabulaire qu'il comprend (en français, merci !), aide au besoin le joueur par de subtils messages descriptifs. Le graphisme des tableaux est assez précis et tire un profit maximum des maigres capacités du PC en la matière. Aucun bruitage, aucune animation, le jeu profite, en revanche, de nombreuses fenêtres « gros plans » qui développent l'ambiance de l'aventure. Un soft convaincant et très accessible. (Disquette Ere pour PC et compatibles.) O.H.

Le cœur perforé par du neuf millimètres, Vera Cruz est étendue au beau milieu de sa chambre. Première manœuvre, fouiller la pièce de fond en comble et prendre note de tous les indices qui s'y trouvent. Mégots de cigarettes, tissu sous les ongles ou douille encore chaude, un seul oubli et vous ne pourrez jamais conclure cette enquête ! La deuxième phase du jeu vous place devant votre bureau. Il faut prendre contact avec les suspects, collecter des renseignements auprès de diverses brigades et services de gendarmerie bref, mener l'enquête avec logique et sérieux... Bien que relativement ancien (testé dans Tilt n° 30 sur CPC), ce logiciel profite pleinement de son adaptation sur PC. L'originalité de cette aventure est en effet indéniable. On est loin des classiques chasses au trésor, recherches de vocabulaire et éternels « Nord-Sud-prendre clef... ». Il faut être ici méticuleux à l'extrême, coller le plus possible à la réalité. Le chemin que l'on parcourt est alors tout tracé ! Infogrames vient également de commercialiser sur PC l'Affaire Sydney, une enquête bâtie sur le même principe et, de ce fait, testée en coup d'œil dans ce même numéro. (Disquette Infogrames pour PC et compatibles.) O.H.

SOS AVENTURE

Message in a bottle

André

Pour John (n° 51) :

Dans Ultima IV : pour pénétrer dans les Abysses, il faut se placer sur le cratère du plus grand volcan de l'île aux pirates et utiliser, dans un certain ordre, la cloche, le livre, et la bougie.

Dans Bard's Tale : le donjon 4 « Kylearran's Tower » ne possède qu'un seul niveau. Il faut répondre à la « Magic Mouth » (2N ; 12E), puis aller en (6N ; 1E). Il y aura une porte au Sud pour continuer. (Réponse : Sinister.)

Dans Bard's Tale II : le « Old Warrior » se joint à l'équipe si l'une des lignes-personnage est libre. Après le combat avec le « Toxit giant », un personnage récupère la « torch » ! On place le « Old Warrior » en premier, on lui donne la « torch ». Tout le monde doit boire à la fontaine et l'équipe résout l'énigme.

On peut alors trouver la porte qui permet d'accéder au « segment » et de sortir du « snare ». A mon tour de poser des questions : que faut-il répondre à la « Magic Mouth » du « Snare 4 » (Maze of Dread) ? Qu'est-ce l'« Item of Razdek » ?

Cédric

Sur Entropie, je n'arrive pas à passer de la ville en métal au tableau suivant, au secours !

Xavier

Pour Zaza (n° 51), dans King Quest I, pour éviter de te faire tuer chez les lutins, il te faut le trèfle à quatre feuilles. Chez le bûcheron prends le violon, il te le donnera si tu lui offres à manger. La baguette ne sert à rien. Le coffre magique se trouve au pays du géant et le miroir au fond du puits. Tu ne peux pas prendre la hache. Dans la grotte, tu n'as rien à faire. La fée te jette un sort qui te protégera.

Quant à moi, dans Space Quest, lorsque j'ai acheté le robot et le vaisseau, le robot me demande : « what sector shall I head for, sir ? », que dois-je répondre ? Dans King Quest III, comment se procurer la baguette magique, et comment ouvrir le coffre dans le bureau du magicien ?

Pascal

Dans le jeu Sapiens sur ST, où se trouvent les trois chênes et comment rentrer en contact avec eux ?

Titan

Je possède un Amstrad CPC 464. Je vais craquer si personne ne m'aide dans Turlogh le rôdeur. Je remercie d'avance toutes les personnes pouvant me donner des renseignements.

Frank

Dans Antirad (CPC 6128), qui pourrait me dire à quoi correspondent les différents cadrans dessinés au bas de l'écran.

Dans Green Beret (TO7-70), comment finir la première étape ? Peut-on choisir à quelle étape on veut commencer ? Si oui, comment faire ? Merci d'avance de votre aide.

Auré

Je possède un Amstrad CPC 464.

Dans Western Games, quels sont les meilleurs moyens pour danser, traire, et ne pas roter ?

Dans Bubble Ghost, dès que j'arrive à la première salle qui contient un ventilateur, je sèche, help !

Dans Incantation, comment ouvrir la porte à gauche dans la cuisine, où est la petite maison dont tout le monde parle ? Comment passer le passage secret dans la bibliothèque en prenant le livre 163 ? A l'aide !

Dans Momy (de Softhawk), comment ressortir des ruines ?

Tous renseignements sur Les Ripoux, Bob Morane, Chevalerie, Dragon's Lair 1 et 2, me seront très utiles.

Dans Iznogoud, comment sortir du temple ?

Anonyme

Je voudrais savoir comment faire pour détruire un bonhomme dans Massacre ?

Jacky

Pour Catherine (n° 51), quelques réponses pour Meurtres en série : Arthur Lonjaret, seigneurie, 18 h, 79 152. Abel Leblond, Eglise, 17 h, 90 140, il a l'indice 6. Indice 11 sur le cadavre de Koment, 12 h, 80 89, par bateau. Après « Quid », tapez « Cavo ». Pour le reste...

A mon tour : où trouver Arthur Lonjaret pour son second témoignage ? Qui est la femme à gauche de la troisième ligne de portraits sur la notice ? Où la trouver ?

Dans Les Passagers du vent, comment empêcher Isa de se noyer, je clique partout en vain.

L'Atariste fou

Dans Bard's Tale (super jeu), j'aimerais savoir où se trouve le « review-board ». Mes personnages ont acquis beaucoup d'expérience mais cela leur est inutile puisque je ne trouve pas ce « review board ».

Dans Astérix chez Rahazade (ST) lorsqu'on tombe à l'eau et qu'Obélix demande la direction à prendre, que faire ? Que choisir sur la carte du ciel étoilé ? Où faut-il cliquer ? Merci à mon sauveur.

Alain

Tout d'abord, un tuyau pour Cécile (n° 51) dans Ghost'n Goblins : le petit diable s'envole quand tu lui tires dessus et qu'il est à une certaine distance. Je te conseille donc de ne rien faire, c'est-à-dire : attends qu'il te fonce dessus. Non ! ce n'est pas un suicide, car quand le diable est assez proche, il ne s'envole plus. Il te suffit de tirer plusieurs fois très vite. Bonne chance, car ce n'est pas évident au début, et la suite est dix fois plus dure.

Maintenant une question pour Bard's Tale, (520 ST) : c'est bête, mais je n'arrive pas à passer les « Iron Gates » devant les tours de Kilearran et de Mangor. Alors, s'il vous plaît, donnez-moi la méthode précise.

Le « Blood Aye » n'est utilisable que pour les Hunters.

Bilou l'amstradiste

Au secours, j'ai beaucoup de problèmes :

Dans Tarzan, comment reconnaître les bijoux et comment utiliser la corde ?

Dans Billy la banlieue, comment avoir le cou-teau ?

Dans Spindizzy, quelqu'un a-t-il trouvé le moyen de tricher ?

Dans Road Runner, tous les renseignements sont bienvenus : comment tirer la langue du coyote, où est la limonade, où sont les mines et les rochers,

comment sortir de la route (pour aller sur le bas-côté) ?

Dans Triaxos, que faut-il faire et comment ?

Dans Desactivator : moi pas comprendre !

Dans Werner mach'in, comment gagner aux dés ?

Et comment faire après avoir pris le casque sur la route ?

PC Boy

Dans King Quest II, que faire dans le monde merveilleux qui se trouve après la troisième porte près de la falaise ?

Sarouman le Grand

J'ai un Amstrad 464. Dans Sabre Wulf, je n'arrive pas à atteindre la grotte qui se trouve en haut. Dans Phantom Club, dans la salle où le loup court sur un écran, je tire mais rien ne se passe. Que faut-il faire ?

François

Dans The Last Ninja, comment entrer dans le palais pour le tableau : « The palace » ?

Michel

En réponse à Bruno (n° 50) dans Monthy of the Run, il s'agit de prendre les bons objets au début du jeu (masque à gaz, corde, rétro-fusées et deux que je ne connais pas).

Pour passer la porte de gauche, il faut prendre un objet en forme de gâteau, deux écrans avant « Seve-rage Works » (dans la direction horizontale).

Dans le même jeu, si quelqu'un pouvait me dire comment partir en bateau, je lui en serais reconnaissant.

Sandy, amstradienne

Pour Tyrok (n° 49), dans Highway Encounter. Au départ du jeu, laisse tes compagnons, commence par les abriter derrière le mur de colonnes au départ. Va ensuite en éclaircir, seul pour ne pas être gêné. Détruis tous les ennemis que tu rencontres. S'il te reste deux compagnons, prépare avec eux le terrain pour ne pas être gêné par les blocs de pierre. Dans Stryfe, existe-t-il un autre moyen de se régénérer que les fioles ? Comment arriver au volcan ? Dans Antirad, comment revêtir l'armure ? Où se trouvent les objets nécessaires ?

Dans Ghost'n Goblins, comment éviter, au départ du deuxième tableau, les monstres ailés qui me tuent immédiatement ?

Dans Short Circuit, où se trouve la disquette pour pouvoir attaquer, lire, prendre, détruire ? Quels sont les accessoires pour le laser et pour le saut ?

Dans Tai Pan, quelle route maritime suivre ?

Enfin, j'aimerais des pokes sur Space Harrier et sur Commando. Merci.

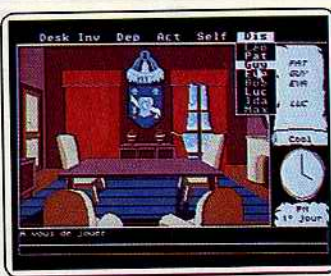
Jérémy

Pour Lionnel (n° 50), dans Saphir Editeur, lorsque tu as terminé un tableau, appuie sur les quatre flèches en bas à droite de l'écran et appuie sur « ENR ». Ces tableaux seront enregistrés en mémoire. Quand tu as fini tous tes tableaux (n'oublie pas de placer ton bonhomme dans le tableau où tu désires commencer le jeu, puis d'appuyer sur les quatre flèches et « ESS » pour l'essayer. Ensuite, appuie sur la touche « STOP »). Choisis la cas-sette/disquette jaune en bas à droite, puis le premier dessin en partant du haut vers le bas (comme

SOS AVENTURE



Paysage superbe ou angoissant ?



La vérité sortira du dialogue...



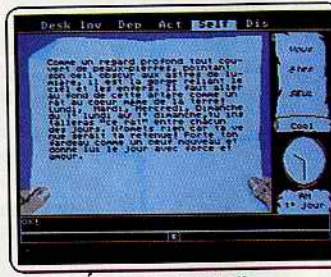
Le couloir donne accès aux pièces



qu'il faudra fouiller avec prudence !



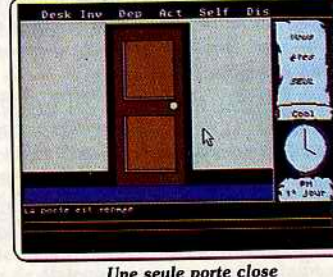
Il est des paysages à reconstituer,



des textes à déchiffrer



pour remonter dans le passé.



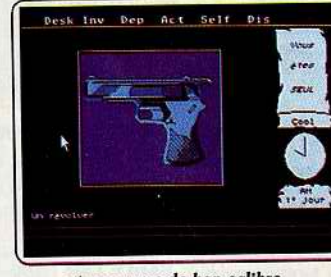
Une seule porte close



par respect pour la défunte...



Dernier repos dans votre chambre,



et une arme de bon calibre...



... pour affronter la mort !

Mortville Manor: embolie et vieilles dentelles

Double Tilt d'or pour Mortville Manor, de quoi motiver plus d'un aventurier... Nicolas, dix-sept ans, a résolu — après deux semaines d'efforts — l'énigme de la mort de Julia.

Mais attention, ce logiciel est trop subtil pour qu'il soit possible d'énoncer clairement une solution en quelques lignes. Voici donc les principales directives à suivre pour connaître le fin mot de l'histoire... Sinistre lieu que ce manoir où chacun semble se méfier de son ombre ! Ancien ami de la défunte, vous vous heurtez dès les premiers jours à la méfiance et à l'hostilité des habitants du manoir. C'est pourtant du dialogue quelques points essentiels : Léo, tout d'abord, le mari, n'attire la sympathie de personne. On découvrira que cet homme est passionné d'histoire et qu'il a gagné une forte somme d'argent l'année passée ! Les intrigues qui existent entre les autres membres de la famille ne semblent pas avoir, quant à elles, de liens étroits avec l'affaire qui vous préoccupe. Jalousies ou haines personnelles, elles ne feront que retarder votre travail ! Il reste enfin la symbolique des lieux, l'histoire du

manoir racontée de façon si différente par chacun... Viennent ensuite les nombreux objets découverts lors de vos recherches. Rien d'extraordinaire en fait si l'on ne s'attache pas à la provenance de ces indices. Julia a en effet laissé derrière elle un certain nombre de signes et ce, sous la forme de cadeaux offerts à chacun des membres de la famille. Il faut dresser l'inventaire de ces présents, trouver le blason de la famille et en tirer des conséquences... La fouille de toutes les pièces du manoir va, de plus, mettre en évidence de nouveaux sujets de conversation. Qui est par exemple la femme de la photo et pourquoi vous avait-on caché jusqu'ici son existence ? Nouveaux discours, nouveaux soupçons... Les recherches seront bien sûr difficiles. N'oubliez pas qu'il vous faut tenir compte de la méfiance des habitants de la maison et ne jamais dévoiler clairement vote activité clandestine. Fouille de tiroirs, d'armoires, de valises, etc., une seule pièce reste pour le moment inaccessible. A vous d'en chercher la clef là où la logique veut qu'elle soit... Vous avez désormais sondé les moindres recoins de l'étage, dressé la liste des sentiments et réflexions

de chacun et surtout pris connaissance du véritable dernier message de la défunte, la pièce maîtresse de toute cette énigme. Julia était assurément une personne cultivée et mystérieuse dans sa souffrance. Elle a jonglé avec les mots pour dévoiler un coin de vérité, retraduit de façon obscure la sinistre réalité. Symbolique et mythologie guident vos pas vers la chapelle, premier paysage qu'il faudra par la suite associer à un autre lieu... Un travail complexe qui ne peut aboutir que si l'on a vraiment assimilé l'ambiance de la tragédie et surtout compris l'importance du dernier message que Julia a laissé avant d'être emportée par son « embolie ». L'énigme du Manoir de Mortevielle est à ce point presque résolue... Impossible cependant d'en dire plus sans briser la finesse psychologique de cette superbe aventure. Il ne vous reste désormais que peu de temps pour libérer du tourment l'âme de votre vieille amie. A vous de jouer et bon courage...

Merci aux aventuriers et aux aventurières pour leurs envois de solutions complètes : Bertrand Donnet, Metz ; Chakib Kaici, Nice.

SOS AVENTURE

c'est expliqué dans la notice). Tape le nom du programme et appuie sur « ENTREE ». Si tu n'arrives pas à le faire, cela veut dire que tu t'es trompé de dessin et que tu dois tout recommencer ! Charge ensuite « Saphir jeu ». La page de présentation apparaît. Tu rembobines la cassette de jeu et tu entres la cassette vierge (qui ne l'est plus) sur laquelle tu as enregistré tes tableaux. Appuie sur la touche « RAZ ». Tes tableaux se chargent en mémoire, puis appuie sur « G ». OK ? Pour Marie-Claire (n° 50) qui a certains petits problèmes dans l'Aigle d'or. Tout d'abord, cherche la clef d'argent, le crucifix (attention à l'oubliette en allant au crucifix). Va à la salle noire avec la torche allumée (attention, pas un seul pas : oubliette), appuie une seule fois sur la flèche de droite, puis saute, laisse la torche allumée, va en haut, en bas à droite, re-saute, prends la clef de fer, ouvre la porte... Tu es sur le chemin de la clef d'or, de l'aigle d'or, du diamant bleu. Pour Nathalie (n° 51), dans l'Aigle d'Or. Les passages secrets sont les cheminées portant sur le pilier gauche un cercle plein. Prends la clef d'or de telle façon qu'elle soit sur le devant de la cheminée, assieds-toi et avance. Quant à la grille meurtrière, avance le plus près possible d'elle et saute en longueur. Il faut remplacer l'aigle d'or par l'aigle de plomb. Un passage secret y mène. Lors de la substitution les oubliettes se ferment et une flèche est lancée d'un mur... Pour Goldrunner, voici un petit tuyau : l'étape 5 est la même que la 1, la 6 est identique à la 2, la

7 est calquée sur la 3, la 8 sur la 4... Les étapes se ressemblent quand elles sont multiples de 4 (8, 12, 16). Les étapes 3, 7, 11, 15, 19... ne soulèvent pas de grandes difficultés à condition de se mettre à droite de l'écran, de tirer et d'accélérer (bouton gauche de la souris) et ce, continuellement, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien dans la première case qui représente le champ de force ennemi. Mais attention ! Il faut relâcher le bouton gauche (turbo) lorsqu'il y a danger. Cela évite de détériorer le vaisseau. A mon tour maintenant : dans le Temple de Quauhtli, comment tuer les abeilles ? Ça fait trois fois que je le demande, je risque de jeter le jeu aux piranhas ! **Fabien** Pour Dominique, dans la Geste d'Artillac, après l'église de Gasbeck, il faut obligatoirement que tu rencontres les humanoïdes qui te donneront les baies noires, et seulement, si tu attends patiemment. Pour ne pas te faire avaler par les serpents, il faut d'abord entrer dans le couloir (situé dans la porte du haut) et après allumer la torche. Tu avanceras au milieu du couloir avec ton bouclier sur la tête et tu passes le chant 7. Devant l'escalier n'essaye pas de le tâter, descends directement. Tu te dirigeras vers l'est et ouvriras la porte grâce à la clé. Et tu passeras au chant 8. Après lis la plaque et ouvre le sac. Prends les graines de sok sok et mange les baies noires. Pars directement sans attendre la nuit. Une force mystérieuse te guidera vers ton père dépourvu de ses quatre membres, mais artificiellement vivant. Tu seras hypnotisé sans pouvoir rien faire.

Cyril Je vous demande de venir en aide à mon détective préféré qui n'arrive pas à trouver la dernière pièce de son puzzle dans la cuisine de Lebeck dans Borrowed Time. Que doit-il faire ? Et mon cher Bilbo, coincé chez les elfes dans The Hobbit ? Comment doit-il utiliser le tonneau ? Un ami, perdu dans le pays hostile de Kerounia, dans The Pawn, cherche désespérément à bouger des rochers ronds qui lui barrent le chemin. Il se demande où il peut puiser de l'eau pour le gourou. David Banner, l'alter ego de Hulk, ne sait pas quoi faire après s'être libéré de sa chaise ? De tout cœur nous remercions ceux qui nous sortent de ces sales affaires.

Gilbert Dans le Crime du parking, j'ai identifié Charles et Félix, mais je ne peux saisir l'enveloppe dans le meuble de Félix. Quelqu'un peut-il m'aider ? Merci.

Bibimust Pour obtenir un nombre de vies infinies dans Manic Miner sur Spectrum, tapez : 10 clear 30000 20 Ink 0: Paper 0: Border 0: Clj: Load. « CODE ». 25 poke 35136,0 30 Randomize VSR 33 792 puis tapez « Run ». Une fois le jeu chargé, appuyez sur « enter » et entrez chiffre par chiffre : 6031769. vous pourrez, de plus, choisir votre salle en tapant : 6 pour central darvern,

semaaphore LOGICIEL

ASTRO 2001 Un planétarium dans votre ordinateur Amstrad CPC 6128 ou IBM PC et compatibles. Que vous soyez astronome amateur ou simple curieux des choses du ciel, ASTRO 2001 est fait pour vous, grâce aux très nombreuses fonctions facilement accessibles par menus déroulants, vous allez pouvoir :

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

Grâce à ASTRO 2001, vivez la fascinante aventure de l'astronomie moderne. ASTRO 2001 pour IBM PC et compatibles : 495 F ttc

ASTRO 2001 pour CPC 6128 : 325 F ttc

En vente auprès des meilleurs revendeurs spécialisés ou directement :

Sémaphore France, Cernex - 74350 CRUSEILLES - Minitel 50 44 02 44 - Tél. 50 44 02 91

Suisse : Sémaphore, 94, rue de la Plaine - CH-1283 LA PLAINE - Tél. 022/54 11 95

Belgique : Computer Market, 150, Antoine Dansaert - 1000 Bruxelles - Tél. 02/512 24 28

ATELIER ES

SOS AVENTURE

61 pour the Cold room, 62 pour la ménagerie, 621 pour l'abandonné uranium workin's, 136 pour processing plant, 632 pour the vat, 6321 pour Miner Willy meets the Kong beast, 64 pour Wucky Amoebatrone, 641 pour the Endorian Forest, 641 pour attack of the mutants telephone, 6421 pour return of the aliens Kong Beast, 643 Oil refinery, 6431 skylab landing bay, 6432 the bank, 12346 the sixteenth cauren, 65 The warehouse, 651 Amoebatron's revenge, 652 solar power generator, 1256 the final barrier.

Pour ma part je suis coincé dans **BJC Quest for Tires** dans la descente après avoir lâché l'oiseau qui m'a fait passer le premier lac. Merci d'avance.

Alexandre

Dans **Mindshadow**, quelles sont les commandes exactes à taper pour prendre la carte puis faire signe au bateau et monter à bord.

Dans **Perseus Andromeda**, que faire après avoir découvert le disque, bouclier, le sac et les sandales ? Quels sont les codes secrets pour passer dans le jeu, **A view to a kill** ?

J'aimerais aussi des pokes pour **Ye Ar Kung Fu**, **Rambo III**, **Space Harrier** et **Impossible Mission**. Merci d'avance.

Mac Aque

Je suis bloqué dans **Orphée**. Je n'arrive pas à trouver les issues cachées. Et donc comment revenir lorsque l'on est à l'intérieur d'un immeuble et que l'on veut se retrouver à l'entrée des enfers. This is the question !

Christophe

Dans **Waydor** sur Commodore 64, comment entrer dans le château et éviter la morsure du vampire ?

Le Roux

Voici quelques petits trucs pour des jeux sur Amstrad. **Green Beret** : pour éliminer les chiens, se mettre à plat ventre et les tuer à coups de couteaux.

Bruce Lee : aller au troisième tableau (départ) où l'on prend les lanternes, aller en bas à droite du tableau et s'accroupir contre le mur, vous arriverez au château.

Zorro : quand on est coincé par un mur, aller au mur et sauter contre lui, ressauter autant de fois que nécessaire, vous finirez par passer à travers.

Eden Blues : sortir de la cellule et aller jusqu'à la porte de la cour, faites-la descendre jusqu'à dix environ et attendre la nuit ainsi vous pourrez sans risque parvenir à la cour puisque les robots seront en prison.

Zaxx : dès le début se mettre à gauche, hauteur la plus basse, vous atteindrez ainsi le quatrième tableau sans perdre une vie.

Crafty Dwarf, ST maniaque

Pour Vincent et François, n° 49, dans **Borrowed Time** quant tu te retrouves pendu chez Rita, il faut taper : « get matches and candle », « light matches and burn candle », « burn twine with candle », te voilà libre. Dans la cuisine derrière « gaz stove » il y a une clé mais si tu n'as pas auparavant été prendre les bandes chez le Dr Lofferty, tu vas avoir des problèmes.

Dans **Borrowed Time**, quand on entre chez Lebock (mot de passe « tinplayer »), que faire ? J'ai tué Rocco mais Lebock me descend toujours ensuite. Quel est le document important qui sert à arrêter Farnham ?

Dans **SDI**, comment rentrer à la base après le combat ? Quel est le but général du jeu ?

Dans **King Quest II** : comment sauvegarder une partie (que faut-il taper pour qu'elle soit sauvee : donner un exemple de « filename »). Quels sont les objets magiques que l'on peut trouver dans la demeure du sorcier et dans quelles pièces sont-elles ? Quelles sont les incantations magiques à prononcer pour se transformer en aigle ? Que peut-on trouver chez la famille ours ?

Merci d'avance à tous les tiltmen qui pourront m'aider.

Aragorn 3

Salut aventuriers de tout poil ! Pour Magnus (n° 50) dans **Déjà vu**, la bombe de la Mercedes ne peut être désamorcée. (Tu es un privé, pas un artificier). Cette bombe à d'ailleurs été posée par l'adorable créature rue Peoria, qui n'a qu'un but, descendre Siegel. D'où la bombe et le privé qui l'a envoyé cinq ans en cabane. Tu apprendras l'histoire en fouillant dans ton bureau, ou sur celui du médecin. Quant au but du jeu, il s'agit de retrouver la mémoire et de te disculper du meurtre de Siegel. Pour FR II, n° 50, dans **the Pawn**, tu trouveras de la neige, de l'eau cristallisée donc, en prenant le chemin aux pieds des montagnes, Foothills, et en montant jusqu'au plateau. Ceci après avoir enlevé les rochers grâce à un levier de fortune fabriqué avec deux outils de jardin fixés ensemble à l'aide d'un objet que tu as sur toi depuis le début du jeu. Le Guru t'indiquera alors où trouver de la lumière pour aller chez les nains.

Dans **Déjà vu**, je cherche l'adresse de Sternwood et le moyen d'ouvrir la porte de « Pete's All Night Gun Palace ». Dans **Space Quest**, je touche au but, mais comment neutraliser le champ de force autour du générateur d'étoiles.

David, Amstrad CPC

Pour Cécile (n° 47) : pour passer le premier tableau il suffit de s'approcher au bord d'une tourelle (pas trop près sinon...) appuyer sur espace et sur « Fire » de façon à éliminer les monstres. Répète cette action jusqu'à la tourelle en haut à gauche.

Pour Tyrok, n° 49, pour éviter les pendules, il faut être très rapide. Dès que tu passes la porte, va à droite ou à gauche, selon la place de la porte. Il faut descendre et passer la porte.

A François, (n° 49), pour **Boulder Dash**, on passe le tableau G en entourant entièrement de pierres le machin vert. Puis, quand il est transformé, mange tous les œufs.

Pour Mathieu, dans le n° 50, le but du jeu est de cracher des dollars sur les petits carrés jaunes plusieurs fois.

Dans **Ghost'n Goblins** pour que les monstres n'aient aucun pouvoir sur les héros, tapez :

- 1 memory 6000
- 2 Load « code »
- 3 poke 8182,0
- 4 call 5000

Encore pour Tyrok voici un petit truc dans **Green Beret** : s'il y a trois personnages derrière toi tu ne risques rien.

Qui pourrait m'aider dans **The Hobbit**, que faire à partir de la « horn house » ?

Que faire dans **Bad Max**, quel vocabulaire faut-il employer ? Comment sortir de la maison dans **Gremlin** et que faire ?

Dans **Heros of Karn**, que faire devant le pirate ? Comment passer les portes mortelles ?

Dans **Tuer n'est pas jouer** au tableau 6, quelle arme faut-il prendre ?

Que faire dans **Head Over Heels** quand ils sont ensemble ?

Firestone

Je vous fais parvenir quelques « Pokes » pour aider les tiltmen et les tiltwomen qui sont coincés dans leurs jeux favoris. Pour Commodore 64.

Après un « reset » tapez les instructions suivantes : **Terra Cognita** : Poke 26703,255

sys 24576

Druid : Poke 35744,0

Poke 35731,12

sys 5120

Trapdoor : Poke 14914,96

sys 14336

Camelot Warrior : poke 23730,234

Poke 23731,234

Poke 23732,234

sys 16384

Bomb Jack II : Poke 7053,200

sys 3303

Mutants : Poke 9273,230

sys 4096

The Sentinel : Poke 1212,12

Poke 9462,173

sys 16128

Light Force : Poke 11547,5

sys 6713

Bruce Lee : Poke 7462,165

Zaxxon : Poke 28400,173

Kung Fu Master : Poke 38649,189

Cauldron II : Poke 26282,165

Commando : Poke 5428,173

Poke 16727,73

Space Harrier : Poke 5834,234

Poke 5835,234

sys 2128

Gauntlet : Poke 49009,96

sys 32768

Frostbyte : Poke 4388,165

sys 2825

Après les Pokes voici quelques questions :

Dans **Infiltrator** sur C 64, quel est le code pour échapper aux tirs des avions ennemis, tout au début du jeu ?

Dans **Police Academy**, quel est le code au début, pour accéder au jeu proprement dit ?

Demande, Stop, renseignements, Stop, pour **Guns-hip**, **Mugsy Revenge**, **RMS Titanic**, **The Institute**. Stop.

Merci d'avance.

P.S. Longue vie à toi O grand Tilt et à bientôt.

Didier le p'tit suisse

Pour Daniel (n° 49) dans **Arkanoïd**, pour pouvoir changer de tableau à n'importe quel moment du jeu, on peut simplement taper « deathstart (en maintenant le doigt sur la touche « caps lock ») et faire « Return ». Tout ceci au cours du changement du programme, bien sûr.

Pour Laurent (n° 47) dans **Meurtres en série**, il faut répondre « Arthur » au vice-connétable. Pour information, il faut répondre « Alfred » à Katanga, « Allo » aux coups de téléphone. Le code sonore de la Grande Garce est donné en nombres hexadécimaux et veut dire « Etac 666 ». Si cela peut vous aider, il y a un embarcadere vers Rock Window. Quant à moi, je ne trouve pas l'indice n° 7, le code qui ouvre la malle (sur l'Etac), la traduction de la sténo (celle-ci ne s'utilise qu'en France) la réponse à la question « Quid ? », et surtout la deuxième partie de parchemin ? Help !!!

TAM-TAM SOFT

Les Virus passent à l'attaque!

Agressés par des Virus, sortes de mini-programmes étudiés pour détruire les données, des ordinateurs perdent la mémoire et deviennent inutilisables...

Et voilà: aguiché par un titre accrocheur, vous voici en train de lire cet article. Comme certains, nous pourrions monter le phénomène en épingle et le dramatiser à outrance. Le sensationnel n'est-il pas toujours payant? Mais, tel n'est pas notre but. Car conscients des réels effets des virus, nous avons pour tâche de vous informer sur ce problème mais avant tout de vous donner des solutions. En effet, il est possible de limiter les risques de contamination et de se mettre à l'abri des attaques des Virus. Signalons avant de poursuivre que nous reviendrons plus en détail sur les solutions permettant de détruire tel ou tel Virus sur une machine donnée.

Se prémunir contre les attaques des Virus est en fait assez simple. Première précaution à prendre: faire attention à la provenance des disquettes. Il est évident que

les copies, légales ou non, sont un véritable foyer d'infection potentiel. C'est pourquoi, il est impératif d'en connaître la provenance et d'éteindre systématiquement l'ordinateur après le test de ces disquettes. De même, si un programme d'origine douteuse demande l'introduction d'une disquette il y a risque. Seconde précaution: tenir à jour les catalogues de ses disquettes en notant les emplacements des divers programmes et fichiers ainsi que leur taille. En effet, si un disk contient plus de données qu'il ne devrait il y a fort à parier qu'un virus de type A (qui peut se recopier plusieurs fois sur une seule et même disquette) est présent sous forme d'enregistrements cachés. Enfin, si vous avez un ordinateur qui requiert l'introduction préalable d'un DOS, assurez vous de la validité d'un jeu de disquettes système afin de tester votre machine.

Ils arrivent!

Importateur des logiciels British Telecom (Firebird et Rainbird), la société France Image Logiciels annonce l'arrivée en France de nombreux produits. Disponible sur Atari ST, le jeu d'aventure entièrement graphique Golden Path le sera bientôt sur Amiga. Graphismes et sons d'enfer en perspective. Toujours dans le domaine du jeu graphique mais cette fois-ci d'arcade, Black Lamp sur Atari ST vous propose d'affronter des créatures diverses et agressives... Adaptation d'un jeu Taito, Flying Shark sur Commodore et Amstrad est un jeu d'arace dans lequel on incarne un pilote de chasse aux commandes d'un engin particulièrement performant. Toujours pour Amstrad et Commodore, Enlightenment-Druid II promet d'être un hit du jeu d'aventure. D'autre part, notez la venue de Star Trek en version Amstrad, Commodore et IBM. Enfin, Straglider II arrive sur ST et Amiga avec graphisme en 3D faces pleines, animation ultra-rapide et bruitages de qualité. A voir d'urgence!

Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMÉE DU LUNDI AU SAMEDI 10H / 19H30 TEL. : 40 38 02 38

CONSOLES
(AVEC LA CARTE OUTH RUM)
TOUTES LES NOUVEAUTÉS
SEGAS
UNE CONSOLE ET
SES LUNETTES ET
NITENDO 1180 F de base,
SES CARROUCHES ARCADES
REVOLVER DES HEURES
DE JEU GARANTIES

IMPORT US & UK

**TOUTES LES NOUVEAUTÉS
SEGAS
SONT ARRIVÉES**

**EXCEPTIONNEL
DISQUETTES
3 1/2 DD
120 F**

LOGICIELS
ATARI 520 STE... 2890
ATARI 520 MONIT C... 4990
ATARI 520 MONIT M... 1690
ATARI 520 MONIT L... 1690
ATARI 520 MONIT S... 1690
ATARI 520 MONIT D... 1690
ATARI 520 MONIT E... 1690
ATARI 520 MONIT F... 1690
ATARI 520 MONIT G... 1690
ATARI 520 MONIT H... 1690
ATARI 520 MONIT I... 1690
ATARI 520 MONIT J... 1690
ATARI 520 MONIT K... 1690
ATARI 520 MONIT L... 1690
ATARI 520 MONIT M... 1690
ATARI 520 MONIT N... 1690
ATARI 520 MONIT O... 1690
ATARI 520 MONIT P... 1690
ATARI 520 MONIT Q... 1690
ATARI 520 MONIT R... 1690
ATARI 520 MONIT S... 1690
ATARI 520 MONIT T... 1690
ATARI 520 MONIT U... 1690
ATARI 520 MONIT V... 1690
ATARI 520 MONIT W... 1690
ATARI 520 MONIT X... 1690
ATARI 520 MONIT Y... 1690
ATARI 520 MONIT Z... 1690
ATARI 520 MONIT A... 1690
ATARI 520 MONIT B... 1690
ATARI 520 MONIT C... 1690
ATARI 520 MONIT D... 1690
ATARI 520 MONIT E... 1690
ATARI 520 MONIT F... 1690
ATARI 520 MONIT G... 1690
ATARI 520 MONIT H... 1690
ATARI 520 MONIT I... 1690
ATARI 520 MONIT J... 1690
ATARI 520 MONIT K... 1690
ATARI 520 MONIT L... 1690
ATARI 520 MONIT M... 1690
ATARI 520 MONIT N... 1690
ATARI 520 MONIT O... 1690
ATARI 520 MONIT P... 1690
ATARI 520 MONIT Q... 1690
ATARI 520 MONIT R... 1690
ATARI 520 MONIT S... 1690
ATARI 520 MONIT T... 1690
ATARI 520 MONIT U... 1690
ATARI 520 MONIT V... 1690
ATARI 520 MONIT W... 1690
ATARI 520 MONIT X... 1690
ATARI 520 MONIT Y... 1690
ATARI 520 MONIT Z... 1690
ATARI 520 MONIT A... 1690
ATARI 520 MONIT B... 1690
ATARI 520 MONIT C... 1690
ATARI 520 MONIT D... 1690
ATARI 520 MONIT E... 1690
ATARI 520 MONIT F... 1690
ATARI 520 MONIT G... 1690
ATARI 520 MONIT H... 1690
ATARI 520 MONIT I... 1690
ATARI 520 MONIT J... 1690
ATARI 520 MONIT K... 1690
ATARI 520 MONIT L... 1690
ATARI 520 MONIT M... 1690
ATARI 520 MONIT N... 1690
ATARI 520 MONIT O... 1690
ATARI 520 MONIT P... 1690
ATARI 520 MONIT Q... 1690
ATARI 520 MONIT R... 1690
ATARI 520 MONIT S... 1690
ATARI 520 MONIT T... 1690
ATARI 520 MONIT U... 1690
ATARI 520 MONIT V... 1690
ATARI 520 MONIT W... 1690
ATARI 520 MONIT X... 1690
ATARI 520 MONIT Y... 1690
ATARI 520 MONIT Z... 1690
ATARI 520 MONIT A... 1690
ATARI 520 MONIT B... 1690
ATARI 520 MONIT C... 1690
ATARI 520 MONIT D... 1690
ATARI 520 MONIT E... 1690
ATARI 520 MONIT F... 1690
ATARI 520 MONIT G... 1690
ATARI 520 MONIT H... 1690
ATARI 520 MONIT I... 1690
ATARI 520 MONIT J... 1690
ATARI 520 MONIT K... 1690
ATARI 520 MONIT L... 1690
ATARI 520 MONIT M... 1690
ATARI 520 MONIT N... 1690
ATARI 520 MONIT O... 1690
ATARI 520 MONIT P... 1690
ATARI 520 MONIT Q... 1690
ATARI 520 MONIT R... 1690
ATARI 520 MONIT S... 1690
ATARI 520 MONIT T... 1690
ATARI 520 MONIT U... 1690
ATARI 520 MONIT V... 1690
ATARI 520 MONIT W... 1690
ATARI 520 MONIT X... 1690
ATARI 520 MONIT Y... 1690
ATARI 520 MONIT Z... 1690
ATARI 520 MONIT A... 1690
ATARI 520 MONIT B... 1690
ATARI 520 MONIT C... 1690
ATARI 520 MONIT D... 1690
ATARI 520 MONIT E... 1690
ATARI 520 MONIT F... 1690
ATARI 520 MONIT G... 1690
ATARI 520 MONIT H... 1690
ATARI 520 MONIT I... 1690
ATARI 520 MONIT J... 1690
ATARI 520 MONIT K... 1690
ATARI 520 MONIT L... 1690
ATARI 520 MONIT M... 1690
ATARI 520 MONIT N... 1690
ATARI 520 MONIT O... 1690
ATARI 520 MONIT P... 1690
ATARI 520 MONIT Q... 1690
ATARI 520 MONIT R... 1690
ATARI 520 MONIT S... 1690
ATARI 520 MONIT T... 1690
ATARI 520 MONIT U... 1690
ATARI 520 MONIT V... 1690
ATARI 520 MONIT W... 1690
ATARI 520 MONIT X... 1690
ATARI 520 MONIT Y... 1690
ATARI 520 MONIT Z... 1690
ATARI 520 MONIT A... 1690
ATARI 520 MONIT B... 1690
ATARI 520 MONIT C... 1690
ATARI 520 MONIT D... 1690
ATARI 520 MONIT E... 1690
ATARI 520 MONIT F... 1690
ATARI 520 MONIT G... 1690
ATARI 520 MONIT H... 1690
ATARI 520 MONIT I... 1690
ATARI 520 MONIT J... 1690
ATARI 520 MONIT K... 1690
ATARI 520 MONIT L... 1690
ATARI 520 MONIT M... 1690
ATARI 520 MONIT N... 1690
ATARI 520 MONIT O... 1690
ATARI 520 MONIT P... 1690
ATARI 520 MONIT Q... 1690
ATARI 520 MONIT R... 1690
ATARI 520 MONIT S... 1690
ATARI 520 MONIT T... 1690
ATARI 520 MONIT U... 1690
ATARI 520 MONIT V... 1690
ATARI 520 MONIT W... 1690
ATARI 520 MONIT X... 1690
ATARI 520 MONIT Y... 1690
ATARI 520 MONIT Z... 1690
ATARI 520 MONIT A... 1690
ATARI 520 MONIT B... 1690
ATARI 520 MONIT C... 1690
ATARI 520 MONIT D... 1690
ATARI 520 MONIT E... 1690
ATARI 520 MONIT F... 1690
ATARI 520 MONIT G... 1690
ATARI 520 MONIT H... 1690
ATARI 520 MONIT I... 1690
ATARI 520 MONIT J... 1690
ATARI 520 MONIT K... 1690
ATARI 520 MONIT L... 1690
ATARI 520 MONIT M... 1690
ATARI 520 MONIT N... 1690
ATARI 520 MONIT O... 1690
ATARI 520 MONIT P... 1690
ATARI 520 MONIT Q... 1690
ATARI 520 MONIT R... 1690
ATARI 520 MONIT S... 1690
ATARI 520 MONIT T... 1690
ATARI 520 MONIT U... 1690
ATARI 520 MONIT V... 1690
ATARI 520 MONIT W... 1690
ATARI 520 MONIT X... 1690
ATARI 520 MONIT Y... 1690
ATARI 520 MONIT Z... 1690
ATARI 520 MONIT A... 1690
ATARI 520 MONIT B... 1690
ATARI 520 MONIT C... 1690
ATARI 520 MONIT D... 1690
ATARI 520 MONIT E... 1690
ATARI 520 MONIT F... 1690
ATARI 520 MONIT G... 1690
ATARI 520 MONIT H... 1690
ATARI 520 MONIT I... 1690
ATARI 520 MONIT J... 1690
ATARI 520 MONIT K... 1690
ATARI 520 MONIT L... 1690
ATARI 520 MONIT M... 1690
ATARI 520 MONIT N... 1690
ATARI 520 MONIT O... 1690
ATARI 520 MONIT P... 1690
ATARI 520 MONIT Q... 1690
ATARI 520 MONIT R... 1690
ATARI 520 MONIT S... 1690
ATARI 520 MONIT T... 1690
ATARI 520 MONIT U... 1690
ATARI 520 MONIT V... 1690
ATARI 520 MONIT W... 1690
ATARI 520 MONIT X... 1690
ATARI 520 MONIT Y... 1690
ATARI 520 MONIT Z... 1690
ATARI 520 MONIT A... 1690
ATARI 520 MONIT B... 1690
ATARI 520 MONIT C... 1690
ATARI 520 MONIT D... 1690
ATARI 520 MONIT E... 1690
ATARI 520 MONIT F... 1690
ATARI 520 MONIT G... 1690
ATARI 520 MONIT H... 1690
ATARI 520 MONIT I... 1690
ATARI 520 MONIT J... 1690
ATARI 520 MONIT K... 1690
ATARI 520 MONIT L... 1690
ATARI 520 MONIT M... 1690
ATARI 520 MONIT N... 1690
ATARI 520 MONIT O... 1690
ATARI 520 MONIT P... 1690
ATARI 520 MONIT Q... 1690
ATARI 520 MONIT R... 1690
ATARI 520 MONIT S... 1690
ATARI 520 MONIT T... 1690
ATARI 520 MONIT U... 1690
ATARI 520 MONIT V... 1690
ATARI 520 MONIT W... 1690
ATARI 520 MONIT X... 1690
ATARI 520 MONIT Y... 1690
ATARI 520 MONIT Z... 1690
ATARI 520 MONIT A... 1690
ATARI 520 MONIT B... 1690
ATARI 520 MONIT C... 1690
ATARI 520 MONIT D... 1690
ATARI 520 MONIT E... 1690
ATARI 520 MONIT F... 1690
ATARI 520 MONIT G... 1690
ATARI 520 MONIT H... 1690
ATARI 520 MONIT I... 1690
ATARI 520 MONIT J... 1690
ATARI 520 MONIT K... 1690
ATARI 520 MONIT L... 1690
ATARI 520 MONIT M... 1690
ATARI 520 MONIT N... 1690
ATARI 520 MONIT O... 1690
ATARI 520 MONIT P... 1690
ATARI 520 MONIT Q... 1690
ATARI 520 MONIT R... 1690
ATARI 520 MONIT S... 1690
ATARI 520 MONIT T... 1690
ATARI 520 MONIT U... 1690
ATARI 520 MONIT V... 1690
ATARI 520 MONIT W... 1690
ATARI 520 MONIT X... 1690
ATARI 520 MONIT Y... 1690
ATARI 520 MONIT Z... 1690
ATARI 520 MONIT A... 1690
ATARI 520 MONIT B... 1690
ATARI 520 MONIT C... 1690
ATARI 520 MONIT D... 1690
ATARI 520 MONIT E... 1690
ATARI 520 MONIT F... 1690
ATARI 520 MONIT G... 1690
ATARI 520 MONIT H... 1690
ATARI 520 MONIT I... 1690
ATARI 520 MONIT J... 1690
ATARI 520 MONIT K... 1690
ATARI 520 MONIT L... 1690
ATARI 520 MONIT M... 1690
ATARI 520 MONIT N... 1690
ATARI 520 MONIT O... 1690
ATARI 520 MONIT P... 1690
ATARI 520 MONIT Q... 1690
ATARI 520 MONIT R... 1690
ATARI 520 MONIT S... 1690
ATARI 520 MONIT T... 1690
ATARI 520 MONIT U... 1690
ATARI 520 MONIT V... 1690
ATARI 520 MONIT W... 1690
ATARI 520 MONIT X... 1690
ATARI 520 MONIT Y... 1690
ATARI 520 MONIT Z... 1690
ATARI 520 MONIT A... 1690
ATARI 520 MONIT B... 1690
ATARI 520 MONIT C... 1690
ATARI 520 MONIT D... 1690
ATARI 520 MONIT E... 1690
ATARI 520 MONIT F... 1690
ATARI 520 MONIT G... 1690
ATARI 520 MONIT H... 1690
ATARI 520 MONIT I... 1690
ATARI 520 MONIT J... 1690
ATARI 520 MONIT K... 1690
ATARI 520 MONIT L... 1690
ATARI 520 MONIT M... 1690
ATARI 520 MONIT N... 1690
ATARI 520 MONIT O... 1690
ATARI 520 MONIT P... 1690
ATARI 520 MONIT Q... 1690
ATARI 520 MONIT R... 1690
ATARI 520 MONIT S... 1690
ATARI 520 MONIT T... 1690
ATARI 520 MONIT U... 1690
ATARI 520 MONIT V... 1690
ATARI 520 MONIT W... 1690
ATARI 520 MONIT X... 1690
ATARI 520 MONIT Y... 1690
ATARI 520 MONIT Z... 1690
ATARI 520 MONIT A... 1690
ATARI 520 MONIT B... 1690
ATARI 520 MONIT C... 1690
ATARI 520 MONIT D... 1690
ATARI 520 MONIT E... 1690
ATARI 520 MONIT F... 169

Minitel en chiffres

Trois millions cinq cent mille minitels sont actuellement en service en France et génèrent 50 millions d'appels par mois. Les serveurs qui arrivent en tête sont l'annuaire téléphonique, les messageries, les jeux puis la SNCF suivie par la Bourse, les informations météorologiques et l'astrologie. En Europe, la France arrive largement en tête pour le nombre de terminaux installés puisque le nombre total de minitels dépasse le cumul du nombre de terminaux présents chez nos plus proches voisins (GB 150 000, RFA 75 000, Pays Bas et Espagne 25 000).

Nef d'or

Emmanuel Viau, PDG d'ERE International, a reçu de la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris une Nef d'Or. Ce prix qui récompense des entrepreneurs dynamiques de la couronne parisienne souligne les performances d'ERE, notamment à l'exportation.

Seconde édition

Une nouvelle version de Signum, le célèbre traitement de texte sur Atari ST, doit bientôt sortir. Dénommé Signum 2, ce programme conserve l'essentiel et corrige certains défauts de son prédécesseur. D'autre part signalons qu'Application Systems (son importateur) propose désormais Stad en version française et annonce la venue de Bolo, un casse-briques de qualité dont la principale particularité réside dans sa compatibilité avec les écrans monochromes d'Atari.

Aux ARM citoyens

L'importateur de l'Archimedes, cet ordinateur si performant dont nous vous parlions récemment, déménage. La société ASHIV est désormais au 67, rue Robespierre 93358 Montreuil Cedex.

A explorer

Editeur de Floppy et de divers autres journaux sur disquette, Infomédia poursuit son expansion et s'intéresse à l'édition de programmes sur ST et Amiga. Le premier logiciel à sortir se nomme Explora. Il s'agit d'un jeu d'aventure se déroulant sur plusieurs époques selon un principe similaire à celui utilisé dans le célèbre et inoubliable Euréka. Graphismes soignés, scénario complexe à souhait et difficulté de l'énigme sont au rendez-vous. Bref, de belles nuits blanches en perspective...

Dur, dur...

Hybrid Arts propose un disque dur de 130 Mo formaté pour Mac et ST. Le HDX 154 est avant tout destiné aux utilisateurs des échantillonneurs d'Hybrid Arts Adap I et II qui exigent beaucoup de mémoire afin d'être vraiment efficaces. En effet, une seconde de musique stéréo digitalisée en 16 bits à 44,1 KHz représente environ 200 Ko! Notez que ce disque dur accède aux données de manière continue ce qui supprime les problèmes d'interruption du son. Vendu 1700 dollars aux U.S.A, le HDX 154 est le premier membre d'une famille qui comprend aussi le HDX 77 (65 Mo) et bientôt des modèles de 360 et 720 Mo.

Manettes

L'importateur des manettes Spectravideo annonce la venue de modèles réservés aux consoles Sega et Nintendo. Plus agréables que les Speed King pour console car mieux étudiés d'un point de vue ergonomie, les deux modèles sont à micro-switch et proposent le tir automatique. Ceci pour moins de 200 francs... Relevons aussi l'existence du Basic Tutor qui se propose d'enseigner le Basic aux enfants. A cet effet, il dispose d'un manuel simple, d'un écran LCD et d'un clavier à touches préprogrammées afin de faciliter la saisie des instructions.

L'Amiga en VHS

Alors que l'Amiga représente environ 40 pour 100 du chiffre d'affaires de Commodore International, la filiale française multiplie les opérations marketing afin de soutenir l'Amiga. La première prend la forme d'un package bureautique comprenant trois programmes: Maxiplan, Superbase et Prowrite. Le tout est livré avec un sac à dos aux couleurs de Commodore pour 2990 francs TTC. Mais, ne vous faites pas d'illusions: pour être réellement opérationnels les divers programmes livrés requièrent au moins 1 Mo de Ram et de préférence deux lecteurs de disquettes. L'opération "Amiga Vidéo-découverte" est bien plus séduisante. En échange d'un chèque de caution de cent francs, vous pouvez obtenir par correspondance ou directement chez les revendeurs une cassette vidéo VHS d'environ 20 minutes qui présente la gamme Amiga tant du point de vue matériel que logiciel. Enfin, signalons que le cri de guerre de l'Amiga est désormais: Only Amiga Makes It Possible! Amateurs et défenseurs de ST, vous êtes prévenus...

Bonne impression

Outre ses nouveaux compatibles PC portables, Amstrad lance une nouvelle gamme d'imprimantes. La première est destinée à remplacer la DMP 2000 dont 22 000 exemplaires ont été diffusés en France. La DMP 2160 est une imprimante matricielle et imprime à la vitesse de 160 CPS en mode brouillon. Principalement destinée aux CPC, elle accepte du papier A4 ou assimilable et est commercialisée à 1690 francs TTC. La seconde nouveauté se nomme DMP 3160 et est comparable à la DMP 2160. Toutefois, elle est parfaitement compatible PC et fonctionne même avec les ST et Amiga... Son prix est légèrement supérieur à 2000 francs. Les deux autres modèles sont les DMP 4000 et LQ 3500. La première est destinée aux professionnels. Elle imprime en 200 CPS et peut sortir des états sur 240 colonnes. Pour sa part, la LQ 3500 dispose d'une tête 24 aiguilles qui permet d'obtenir une qualité d'impression excellente. La vitesse maximale d'impression est la même que celle des DMP 2160 et 3160, c'est-à-dire 360 CPS en qualité brouillon. Enfin, notez que la LQ 3500 est proposée à moins de 4000 francs TTC.

ST et Videotex

Edité par France-Tex, le Videoteaser est un programme pour Atari ST capable de traduire une image au NEO, PI1 et 3 ou ART dans un format compatible Videotex et utilisable avec n'importe quel serveur. Intégrant un éditeur avec effets spéciaux, loupe, et autre perfectionnement, ce logiciel fonctionne en mode automatique ou en manuel. Dans ce cas, il est possible de jouer sur les degrés de luminosité, les contrastes, etc. Signalons que Videoteaser peut piloter un drive 5 un quart afin de transférer les images obtenues sur PC ou compatibles. Dernier point: le prix public de ce programme est de 240 F TTC et il sera disponible courant mars.

France-Tex
22, grande rue
92310 Sèvres

Pour mémoire

Phénomène assez courant, la baisse de tension produit de curieux effets sur les ordinateurs: ils en perdent la mémoire. Afin de palier ce problème, Loricels commercialise une gamme d'onduleurs. Les Power Lab régulent le courant et évitent les micro-coupures et baisses de tension intempestives.

Outre de nombreuses nouveautés testées en primeur dans Tubes, Tilt Parade et SOS Aventure dont nous publions la liste ci-dessous; le numéro de Mai de Tilt Microloisirs vous proposera une enquête exclusive sur l'informatique et les femmes ainsi qu'un dossier "animation" et un Ludic sur Bard's Tale.

Academy	E.A	PC	Jinks	Rainbow Arts	Amiga
After Burner	SEGA	SEGA	Kickstart 2	Mastertronic	Amiga
Agent X2	Mastertronic	C 64	Knightgames 2	English Soft	C 64
Aliens Fire	E.A	Amiga	Mech Brigade	SSI	PC
Ange de cristal (L')	ERE	ST	Music Construction	E.A	ST
Arcticfox	E.A	C 64	Oids	FTL	ST
Arkanoïd	Ocean	PC	Pinball Wizard	Accolade	PC
Art of Chess (The)	Titus	Amiga	Platoon	Ocean	CPC
Battle Valley	Rack It	C 64	Forts Of Gall	Aegis	Amiga
Blood Valley	Gremlin	Spec	Predator	Activision	ST
Bolo	Application	ST	President Elect	SSI	ST
Card Gharks	n.c	C 64	Professional DMK	Codemasters	C 64
Clever AndSmart	Accolade	Amig	Questron 2	SSI	C 64
Colonial Conquest	Magic Bytes	ST	Rad Warrior	Epyx	PC
Conflict In Vietnam	SSI	C 64	Return to Atlantis	E.A	Amiga
Cristal Hammer	Microprose	Amiga	Roadwars	Melbourne	Spec
Dandare	Blizzard	C 64	Rockford	Melbourne	ST
Death Strike	Virgin	ST	Sculpt 3D	Byte By Byte	Amiga
Defi au Tarot	Talent	Thom.	Slap Fight	Imagie	ST
Destroyer	Coktel Vision	Amiga	Soko-Ban	Spectrum	C 64
Destruction	Epyx	CPC	Solitaire Royale	Spectrum	Mac
Emerald Mine	Inventere	Amiga	Spidertronic	ERE	ST
EOG	King soft	C 64	Star Wars	Domark	Amiga
Falcon	E.A	PC	Starflight	E.A	PC
Fire Fly	Spectrum	C 64	Survivor	TOPO	Spec
Firetrap	Ocean	Spec	Synthe	Invetere	CPC
Foot Man	Dataeast	Amiga	Tetris	Spectrum	PC
Frightmare	Top Down	Spec	Thunder Boy	Rainbow Arts	Amiga
Giganoid	Cascade	Amiga	The Fighter	E.A	C 64
Grand Prix	Swiss Comp.	Spec	Trantor	GO	C 64
Gunship	Martech	ST	Ultima 4	Origin System	ST
HMS Cobra	Microprose	PC	Usas	Konami	MSX 2
Hunter Moon	Cobrasoft	C 64	Voyager 10	Free Game.	ST
I Ball	Thalamus	ST	Vyper	Topdown	Amiga
I Ball 2	Firebird	C 64	Wargame	SSI	ST
Ikari Warriors	Firebird	C 64	Warhawk	Firebird	ST
Impact	Elite	C 64	Warlock's Quest	n-c	ST
Inspector Gadget	ASL	Spec	Waterpolo	Gremlin	C 64
Instant Music	n.c	C 64	Wolfman	CPL	C 64
Intrigue	E.A	C 64	World Baseball	Ocean	PC
Intrigue	Spectrum	PC	XR 39	Anco	Amiga
Jet	Spectrum	Amiga	Zydek	Zepplin G.	C 64

JETTE L'ANCRE SUR LES PRIX !..

C 64	C/D	AMSTRAD	C/D
720°	95	125	219
ACE II	95	145	259
AIRBORNE RANGER	125	165	129
ANDY CAP	95	139	155
B 24	145	199	109
BARBARIAN	85	119	139
BASIL DETECTIVE	89	139	95
BIG 4 I	99	139	105
BOBSLEIGH	95	145	142
BRAVESTAR	95	139	92
CALIFORNIA GAMES	89	135	79
CAPTAIN AMERICA	95	139	119
CHESSMASTER 2000	115	179	89
CONFLITS	105	145	92
DEFEND OF THE CROWN	125	139	89
ELITE COLLECTION	135	179	89
FLIGHT SIM II	310	250	199
GAME SET & MATCH	119	165	92
GAUNTLET I	109	155	92
GUADALKANAL	95	139	89
GUNSHIP	125	175	119
ICE HOCKEY	105	155	89
INDIANA JONES	89	139	135
INT. KARATE +	95	139	109
LA GUERRE DES ETOILES	95	139	135
LES RINGI	89	139	109
LIVE AMMO	95	139	90
MAD BALLS	89	135	169
MASTERS OF THE UNIV.	95	139	189
MATCH DAY 2	89	139	159
NEBULUS	89	139	92
OKINAWA	75	125	89
OUTRUN	95	142	85
PIRATES	135	175	139
POWER STRUGGLE	75	125	125
PSYCHOSOLDIER	89	135	255
RAMPAGE	95	139	75
RENEGADE	89	135	85
REVS +	95	135	135
ROAD RUNNER	89	135	85
SHOOTEM UP CONST.	109	129	139
SILENT SERVICE	89	135	79
STREET SPORT BASEBALL	95	139	112
SUPER STAR SOCCER	95	145	85
THUNDERCATS	95	139	89
TUER WEST PAS JOUER	139	139	135
WORLD CLASS LEADER	89	135	135
Nouveautés			
ARTIC FOX	109	169	79
ALT. WORLD GAMES	99	139	145
BED LAM	89	109	89
CHAMPIONSHIP SPRINT	105	155	105
CHUCK YEAGER	109	195	179
DARK CASTLE	89	139	129
DEMON STALKER	149	279	219
FIRE FLY	75	105	109
FRIGHT MARE	99	142	149
GRYSOR	75	105	79
IMPACT	105	139	65
MASK 2	99	155	95
PEGASUS	109	175	145
POWER AT SEA	109	169	105
STEALTH MISSION	269	269	105
STRIKE FLEET	149	149	105
STREET SPORT BASKET BALL	89	155	115
TAC 1	99	142	255
TERRAMEX	102	155	55
THE TRAIN	169	169	75
BLOOD VALLEY	155	155	65
ROLLING THUNDER	135	135	65
PREDATOR	109	155	155
VOYAGER	155	155	109
BANGKOK	155	155	119
CONSOLES SEGA			
ACCELERATEUR SEGA	139	139	635
ACTION FIGHTER	189	189	189
ASTRO WARRIOR	189	189	145
BLACK BELT	189	189	189
ENDURO RACER	189	189	145
FANTASIE ZONE	189	189	195
GHOSTHOUSE	149	149	185
KUNG FU KID	195	195	145
NINJA	189	189	235
PROWRESTLING	189	189	189
ROCKY	229	229	189
SHOOTING GALLERY	189	189	229
SPY VS SPY	149	149	149
TEDDY BOY	149	149	155
WONDERBOY	189	189	189
WORLD GRAND PRIX	189	189	139
KONIX			

Et encore bien d'autres titres. Demandez le catalogue gratuit contre 1 timbre à
SOFTAGE : BP 35
62101 CALAIS CEDEX
BON DE COMMANDE

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Titre : _____ Prix : _____
Titre : _____ Prix : _____
Titre : _____ Prix : _____
Titre : _____ Prix : _____
Paiement : Chèque ☐ Port : 15
Mandat-Poste ☐ C/R : _____
Contre-Remb. 25 F ☐ Total : _____
C 64 ☐ Amstrad ☐

A l'occasion

2010 Electronic, le seul revendeur de France et de Navarre réellement spécialisé dans les consoles de jeux, ouvre un rayon d'occasion. Deux solutions s'offrent au vendeur: la vente au magasin en cas d'accord de ce dernier ou bien placer le matériel en dépôt-vente. Dans les deux cas, il faut tabler sur une dépréciation moyenne de l'ordre de 40 pour 100 par rapport au prix neuf actuel (au cas où le matériel est encore en vente). Enfin, notez que cette structure de vente devrait progressivement évoluer vers la vidéo et l'audio.

Révolutionnaire

C'est dans le plus grand secret que Nintendo développe le concept de jeu le plus révolutionnaire auquel l'on ait pensé jusqu'à présent en matière de jeux électroniques. Il s'agit d'un système que l'on connecte au Nintendo Entertainment System et qui permet, par l'intermédiaire d'un faisceau de micro-ondes, de transmettre des données vers des robots de jeu. Contrairement à R.O.B., ces robots font en moyenne un mètre de haut et ressemblent énormément aux êtres humains. Mais l'aspect le plus révolutionnaire du système réside dans l'utilisation de ces mannequins animés: ils remplacent les personnages du jeu qui sont habituellement représentés à l'écran. Ainsi, la première cartouche commercialisée pour ce système sera un jeu de boxe. Le premier robot sera géré par la console et le second par le joueur. Le combat n'aura donc pas lieu à l'écran mais devant vous par robots interposés. D'après notre correspondant, le réalisme est tellement poussé que des bleus apparaissent sur l'épiderme des robots en cas de coup un peu trop fort. D'autre part, il arrive que des blessures apparaissent sur la figure (surtout au niveau des arcades sourcilaires) pendant le combat mais elles se referment toutes seules à la fin du combat. Le réalisme est tel que l'on a réellement l'impression de voir un combat de boxe en direct... D'autres cartouches et d'autres personnages animés sont dans les cartons. Le plus fou est certainement ce combat spatial qui vous mettra aux prises avec des extra-terrestres agressifs colonisant la terre afin de prendre possession des océans. La présentation de ce système nommé RGS (Realistic Games System) devrait intervenir dans un an, la commercialisation d'ici deux ans. Patience...

Achetez dans un fauteuil

Revendeur professionnel spécialisé Canon, Valermike met en place une structure de vente destinée au grand public. Il est désormais possible d'acheter ordinateurs (Atari, Amstrad, Commodore), des périphériques de marque, des fournitures diverses et des logiciels au meilleur prix sans avoir à se déplacer. Dernière précision: un catalogue doit sortir à la mi-avril. Si vous désirez le recevoir ou obtenir plus de renseignements sur ce service appelez le numéro vert suivant: 05-04-28-98

De plus en plus

Fabricant renommé de supports pour enregistrements magnétiques, TDK annonce la première disquette 3 pouces et demi du marché capable de contenir jusqu'à 2 Mo de données. Totalement compatible avec toutes les machines équipées de lecteurs de disquettes utilisant ce format, la MF-2HD annonce l'avènement des lecteurs 1,44 Mo soutenus par IBM et que l'on retrouvera sur la prochaine génération de Macintosh.

Club

L'Amiga Fun Club propose à ses adhérents de nombreux avantages. Le plus intéressant concerne l'achat du matériel et des logiciels: par regroupement des achats, le club obtient des remises ce qui se traduit par une dépense moindre des adhérents. Mais, l'Amiga Fun Club est aussi un club d'utilisateurs. C'est pourquoi il prodigue conseils techniques divers, bidouilles et trucs et astuces. D'autre part, un bulletin d'environ 20 pages est régulièrement édité. Amiga Fun Club
Laurent Reiniche
rue du coteau
Errevet
70400 Hericourt

Atari PC: enfin!

Enfin introduit en France, l'Atari PC2 se pose dès le départ comme un sérieux rival pour Amstrad. Commercialisé aux alentours de 6500 francs en version de base avec moniteur monochrome, il est architecturé autour d'un 8088 cadencé à 4,77 MHz commutable à 8 MHz. Il dispose de 512 Ko de Ram, de deux lecteurs de disquettes, d'un port série, d'une interface parallèle et d'un port souris et propose les modes EGA, CGA, Hercules et MDA. Il est de plus livré avec MS Dos 3.2, GEM, GEM Write, Gem Paint et le GW Basic.

Olivetti PC: encore un!

Venu d'Italie, le PC 1 d'Olivetti est architecturé autour d'un NEC V 40 (compatible 8088-2) cadencé à 4,77 MHz commutable à 8 MHz, il dispose de 512 Ko de mémoire extensible à 640. Au niveau interface on dispose d'une sortie série, d'un port parallèle, d'un connecteur pour lecteur de disquettes externe et d'un bus d'extension. Livré avec un drive 3 pouces et demi de 720 Ko, il propose une prise péritel en version de base ainsi qu'un connecteur Hi-Fi. Toutefois, il traîne les pieds côté graphisme: seuls les modes CGA et MDA sont au menu. De plus, son prix d'environ 6000 francs avec moniteur monochrome le place en position difficile par rapport à ses concurrents les plus directs.

Dédié

Du C 64 à l'Amiga en passant par les PC, le mensuel "Commodore Revue" propose au fil de ses pages des bancs d'essai de périphériques et de logiciels, des listings, des enquêtes. Bref, tout ce que l'on trouve habituellement dans une revue consacrée à l'informatique!

En Grande Bretagne

Computer & Video Games, le Tilt anglais, remettait le 9 mars dernier les Golden Joysticks suite à un vote organisé par le journal auquel 6000 personnes ont participé. Le prix du meilleur jeu d'arcade de l'année revient à Out Run d'US Gold, Bubble Bobble de Firebird et Renegade d'Ocean arrivent ensuite. Le prix du meilleur logiciel d'aventure récompense the Guild Of Thieves de Rainbird qui surpasse Knight Orc toujours de Rainbird et Shadows of Mordor de Melbourne House. Parmi les jeux de stratégie, Annals of Rome de PSS a arraché le prix à Defender of the Crown de Cinemaware. Le programme le plus original a été, pour les votants, Nebulus de Hawson House devant Wizball de Ocean. Pour le prix de la meilleure sonorisation, Out Run d'US Gold a arraché la palme devant 720° du même éditeur. Le programmeur de l'année se nomme John Ritman, il est l'auteur de Head Over Heels et Match Day. Enfin, l'éditeur de l'année est US Gold.

36.15 TILT

Le serveur Tilt bouge: un nouveau jeu (Jackpot) vous permet désormais de gagner une console Sega par semaine. De plus, les bidouilles ST, CPC, C 64 et Apple sont mises en place.

HIT PARADE LECTEURS

- 1-DEFENDER
MINDSCAPE
- 2-CAPTAIN BLOOD
ERE
- 3-THE HUNT FOR RED
ARGUS PRESS
- 4-BARBARIAN
PALACE
- 5-MARBLE MADNESS
ELECTRONIC ARTS
- 6-ARKANOID
U.S. GOLD
- 7-IZNOGOURD
INFOGRAMES
- 8-CALIFORNIA GAMES
EPYX
- 9-LES RIPOUX
COBRA SOFT
- 10-TEST DRIVE
ACCOLADE

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-CAPTAIN BLOOD
ERE
- 2-TEST DRIVE
ACCOLADE
- 3-DEFENDER
MINDSCAPE
- 4-DUNJEON MASTER
FTL
- 5-THE HUNT FOR RED
ARGUS PRESS
- 6-UMS
RAINBIRD
- 7-MACH 3
LORICIELS
- 8-BUBBLE BOBBLE
FIREBIRD
- 9-FLIGHT SIMULATOR
SUBLOGIC
- 10-MARBLE MADNESS
ELECTRONIC ARTS

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade:
Coconut Etoile, 75016 Paris; Dominica, 01000 Bourg-en-Bresse; EDEN Computer, 75012 Paris; FNAC Lyon; FNAC Paris; France Disquette, 42000 St Etienne; General Vidéo, 75010 Paris; Loisirs Informatique, 61120 Vimoutiers; Microfolies, 78100 St Germain; Micronaute, 44000 Nantes; NASA, 75014 Paris; Règle à calcul, 75005 Paris; RUN, 92200 Neuilly; Tam Scall, 59000 Lille; Val de marne Computer; Vidéo Shop, 75014 Paris; VTR, 75018 Paris

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

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

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

Nom de l'ordinateur utilisé _____

Nom du logiciel utilisé _____

Référence de sauvegarde des dessins _____

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____ Tél _____

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

Signature: _____

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

1 _____ 2 _____

3 _____ 4 _____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif: _____

Nom _____ Tél _____

Adresse _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,

2 rue des Italiens 75009 PARIS

ORDIVIDUEL

BOUTIQUE MICRO-INFORMATIQUE

22, rue de Montreuil - 94300 VINCENNES - Tél.: 43.28.22.06

ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - samedi de 10 h 30 à 19 h

ORDIVIDUEL

AMSTRAD

cadeau
1 joystick
4 logiciels



CPC 6128 couleur + imprimante
4495 F

- ☐ CPC 464 monochrome 1990 F
- ☐ CPC 464 couleur 2990 F
- ☐ CPC 6128 monochrome 2990 F

ATARI

cadeau
1 joystick
4 logiciels



ATARI 520 STF +
moniteur couleur + imprimante
5995 F

- ☐ atari 520 STF 2990 F
- ☐ atari 1040 STF + monit. mono 5990 F
- ☐ atari 1040 STF + monit. coul. 7490 F

THOMSON

cadeau
1 joystick
4 logiciels



TO8D + moniteur couleur
+ imprimante
4995 F

- ☐ TO8D + câble péritel 2990 F
- ☐ TO8D + monit. mono. 3690 F
- ☐ MO6 1490 F

... et toute la gamme des PC Thomson et Amstrad, Méga ST Atari
disponible dans la boutique "PRO" au 43.28.00.71

COMMENT COMMANDER: Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F).

JE POSSEDE UN ORDINATEUR DE MARQUE: _____ TYPE: _____

NOM: _____ ADRESSE: _____

TÉL.: _____ CODEPOSTAL: _____ VILLE: _____

Mode de paiement: ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à ORDIVIDUEL, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

CHER TILT

SALUT CONFRÈRE !

Bonjour, je vous écris pour me faire un peu de pub et donc vous annoncer la sortie prochaine de mon journal spécial ST, il se nommera *Suntime* et comportera des rubriques softs, aventures, hard, PA, télématique, previews... Il sera, il est vrai, très amateur par rapport à Tilt, qui s'améliore de mois en mois. *Suntime* sera distribué par abonnement et dans quelques magasins informatiques à Paris. J'espère que vous encouragerez mon initiative.

Jéré, rédacteur de *Suntime*.

CRI VENGEUR

Possédant un Atari 800 XL ainsi qu'un lecteur de disquettes, j'aimerais beaucoup que vous parliez plus souvent de cette machine qui, malgré son âge, reste toujours de bonne qualité. Elle possède une très importante logithèque. Je ne comprends pas pourquoi les éditeurs ne fournissent presque plus de jeux intéressants. C'est déplorables car bon nombre de fidèles ataristes XL/XE restent dans l'expectative et devant ce péril vendent leurs machines au quart de leur valeur. Il faut réveiller les ardeurs. Je pousse un cri vengeur pour la résurrection de cet ordinateur qui — il faut le rappeler — est le concurrent direct du Commodore 64 et de l'Amstrad CPC. Je lance un appel puissant aux ataristes pour obtenir ce que nous voulons : des programmes.

Anonyme.

MSX II

Après maintes et maintes hésitations je me décide enfin à vous écrire. En effet étant un fervent admirateur et lecteur fidèle et assidu de votre revue depuis presque sa parution je me permets de faire cette lettre en droit de réponse. Possesseur d'un MSX 2, machine très fiable et possédant un Basic proche de l'IBM (Microsoft) aux qualités graphiques exceptionnelles, je vous félicite de rendre hommage quelquefois aux magnifiques logiciels tels que *Vampire Killer*, *Metal Gear*, *Laydock*, *The Maze of Galious*, etc. Je voudrais apporter quelques précisions sur le Tilt de décembre concernant la rubrique « Dossier » (les foudres de guerre). Je voudrais dire tout simplement que la cartouche *Nemesis* a fait son apparition en premier lieu sur MSX, d'où son succès. D'autre part, je vous signale aussi qu'il existe, actuellement disponi-

ble chez les revendeurs MSX, une nouvelle cartouche « *Nemesis 2* » qui contient une nouvelle puce de sonorisation personnalisée qui, je pense, va faire beaucoup de bruit. Dans la même gamme il existe aussi une course de voitures intitulée *F1*, et, ensuite, plusieurs cartouches mégaroms *Vaxol*, *Fantasm*, *Soldier*, *Castle Excellent*, *Eggerland*, *Mystery 2*, etc. Et surtout ne pas rater dans vos tests la magnifique cartouche — encore plus fort — que *Vampire Killer*, *L'Oiseau de Feu*. Je vous signale pour terminer qu'un logiciel de PAO fait son apparition, il se nomme *Dynamic Publisher*. Voilà, je termine, en espérant que vous publierez ma lettre, je vous félicite encore une fois pour tous vos articles et souhaite une longue vie à Tilt. Mourad Bencheriet, Poizat.

JOYSTICKS

Les joysticks Thomson peuvent-ils se brancher sur un Atari 520 ST? Quelle est la meilleure disquette de création graphique sur Atari ST? Quelles sont les revues sur Atari? Anonyme. Tout dépend du modèle dans la gamme Thomson. Les TO 7/70, MO5 acceptent des joysticks, munis de prises Din rondes, conçus en dehors de toute norme qui ne fonctionnent que sur ces machines. En revanche, le MO6; TO9, TO9+ et TO8, TO8D étaient munis de prises de joysticks classiques à la norme Atari qui équipent la majorité des ordinateurs. Ces derniers fonctionnent naturellement sur l'Atari 520 ST. Les outils graphiques les plus performants sur Atari ST sont *Degas Elite de Integral*, *Art Director de Microsoft* et *Cad 3D de Antic*, surtout utile pour la création d'objets en trois dimensions. Tilt vient de sortir un hors-série « Atari/Amiga ». Il existe en outre des mensuels sur Atari ST : « ST magazine » et « IST ».

DÉBATTRE ET REBATTRE

Je t'écris pour te poser une question d'importance capitale pour moi. Possédant un Amstrad CPC 6128 et plus de deux cents jeux, je suis prêt à tout abandonner pour un 1040 STF ou un Amiga 500. Mais quelle machine est la meilleure? Laquelle va vivre le plus longtemps? Laquelle possède les meilleurs softs? N'ayant pas les moyens de commettre une erreur je m'en remets à toi, merci d'avance. Arnaud Letellier. Le débat Atari/Amiga court

depuis de nombreux mois dans les colonnes de « Cher Tilt ». Un débat inépuisable où chaque partie martelle ses arguments avec passion, en totale subjectivité. Il n'y a pas une réponse définitive et intangible, tout dépend de vos besoins et de ce que vous attendez de votre micro. Au sein de la rédaction les avis sont partagés. Un tel débat demande une étude en profondeur, c'est pourquoi Tilt a sorti un hors-série, « Atari/Amiga : le match », qui vient à bout de toutes les interrogations. Quant à la durée de vie de la machine, elle est impossible à prévoir. Conjoncture économique, politique commerciale de la société et phénomène de mode, plus fort en France que partout ailleurs, ont chacun leur rôle à jouer.

3 POUCE ET DEMI

Je possède un TO 7/70. Les jeux sur TO8, TO9 et TO9+ sur disquettes de trois pouces et demi sont-ils compatibles avec le TO 7/70 muni d'un lecteur de 3,5 pouces? Jean Philippe. Non. Le format de la disquette ne change rien à l'affaire. Les jeux conçus spécialement pour TO9 et TO8 ne tourneront pas sur le TO 7/70 dont les capacités sont bien inférieures.

2 GS LE MAL-AIMÉ

Feriez-vous une fixation contre l'Apple 2 GS? Dans « jeux et micro le guide 1988 », plein de logiciels ont été testés plusieurs fois en raison des différentes versions, mais pourquoi avoir oublié les meilleurs? Je prends un exemple : *Tass Time in Tonetown*. Vous ne le testez que sur les versions Apple Mac, PC et compatibles, alors que la version Apple 2 GS est cent fois supérieure (à tous points de vue). Beaucoup de logiciels sortent sur Apple 2 GS et offrent une qualité bien supérieure à ce qui existait dans les autres versions.

Anonyme

L'ABSENT

Je ne peux commencer cette lettre sans vous souhaiter — avec retard — un bon anniversaire pour votre cinquantième numéro. Je tiens à vous féliciter pour votre article évoquant la naissance de votre journal jusqu'à ce jour qui était très bien écrit et m'a rappelé de bons souvenirs. Mais si je vous adresse ce courrier, c'est pour vous signaler qu'il manque à l'appel dans la grande famille des micros traités dans

vosre journal, je veux parler de l'Apple II GS.

Ayant acquis un GS il y a maintenant un peu plus d'un an, j'ai commencé comme vous à avoir quelques inquiétudes sur le développement de logiciels sur cette machine. Quelques softs étaient là en effet mais ils se comptaient sur les doigts. Aujourd'hui, les choses ont heureusement changé et les éditeurs américains développent sur cette machine et pas les moindres, jugez-en plutôt.

Broderbund (*Print Shop*, *Fantavision*), Electronics arts (*Deluxe Paint 2*, *Instant Music*, *World Tour Golf*, *Bard's Tale*), Activision (*Hacker 2*, *Shangai*, *Tass Time*, *Music Studio*, *Two on two*, *Basketball*), Epyx (*Winter Games*, *World Games*, *California Games*, *Destroyer*), Sierra on line (*Thexder*, *Space Quest*), Cinemaware (*Defender of the Crown*, *King of Chicago*), Accolade (*Mean 18*, *Hardball*), Microprose (*Silent Service*) et plein d'autres encore. (Cette liste est tirée d'une revue américaine et une grande partie est déjà disponible en France). Ces logiciels, dont certains ont été élus Tilt d'or, ont reçu des éloges de votre part et l'on a souvent comparé les versions ST et Amiga, mais point de GS dans vos lignes.

De plus, je suis sûr que ces logiciels valent les versions Amiga ou ST et montrent bien les capacités de la machine (le GS n'est pas seulement un compatible Ilc deux fois plus rapide mais avant tout un GS). Avez-vous écouté la musique d'ouverture de *Tass Time in Tonetown*, avez-vous essayé le programme de PAO Graphic Writer qui étonne par sa facilité d'utilisation?

N'avez-vous pas écrit dans un article sur le Computer Show de Las Vegas que les adaptations sur GS, Amiga et ST, entre autres, étaient devenues « la règle » aux U.S.A., votre journal ne se doit-il pas de parler de tous les micros et non pas de quelques-uns, sélectionnés en ignorant les autres pour des raisons inconnues? Aussi, je pense qu'il serait légitime de voir installé dans vos locaux, entouré de l'Amiga, du PC et du ST, le dernier-né de la famille Apple.

J'espère avec impatience voir figurer dans vos colonnes vos premières critiques sur les logiciels de ce nouvel Apple, qui, bien qu'ayant eu quelques difficultés à s'installer en France, connaît, j'en suis sûr, un succès bien mérité, il suffit d'un peu de patience. Je ter-

mine cette lettre en saluant au passage le futur Amigaman Fabrice, l'Amstradiste Olivier (c'est un message personnel) et toute la rédaction du journal pour votre excellent travail.

Philippe H., Garges-les-Gonesse.

L'Apple 2 GS était trop peu diffusé et trop cher au départ pour justifier des articles fréquents dans les colonnes de Tilt. De plus très peu de logiciels, particulièrement dans le domaine ludique, sont sortis sur la machine. Cette situation a changé et aux États-Unis, voir le reportage sur le CES de Las Vegas dans le « Tilt journal » du n° 52, de nombreuses sociétés s'attendent dorénavant au développement sur cette machine. Tilt teste désormais toutes les nouveautés sur l'Apple 2 GS.

AMSTRAD PUISSANCE 16/32 ?

J'ai lu dans une revue qu'Amstrad allait lancer un 16/32 bits. Est-ce vrai et quelles seront les capacités de cette machine? Anonyme. Amstrad est une société toujours très discrète sur les produits à venir et les informations ne filtrent que très rarement. Certes, il serait logique qu'un modèle 16/32 apparaisse d'ici peu mais probablement pas dans le sens où on l'entend couramment. En effet, 16/32 évoque les ST et Amiga. Or, il semble probable qu'Amstrad lance un 16/32 mais architecturé autour d'un 80286. Il s'agirait donc d'un compatible AT! En effet, le microprocesseur qui anime ce type de machine possède bel et bien une architecture 16/32 bits (les données sont inchangées sur seize bits mais les calculs en interne sont parfois effectués sur trente-deux bits). Comme quoi un 16/32 peut en cacher un autre...

LES TOUCHES PERDUES

Le listing Raider de J.F. Liénard publié dans le n° 51 de Tilt est-il exécutable sur un CPC 6128 avec un clavier Azerty? Christophe. Une malencontreuse erreur s'est glissée dans la légende de ce listing. Contrairement à ce que nous indiquions, il ne fonctionne pas sur CPC mais sur Commodore 64. Que les possesseurs d'Amstrad nous excusent et cessent leur quête des touches « WHT, BLK, HOME » et autres.

AVENTUREUSE AVENTURE...

Adeptes de l'Apple II, je voudrais créer des jeux d'aventure pour cet ordinateur afin, éventuellement,

de les commercialiser. Je voudrais donc avoir votre avis sur les générateurs d'aventures. Julien Pham, 06100 Nice.

A notre connaissance le meilleur générateur d'aventures pour Apple II se nomme *Adventure Writer*. Relativement ancien, ce programme permet de créer assez facilement des jeux simples et d'assez bonne qualité. Toutefois, il est désormais difficile à trouver : le mieux est de contacter un revendeur spécialisé Apple. D'une manière plus générale, il semble peu judicieux d'utiliser ce genre d'outils pour mettre au point un programme destiné à être commercialisé. En fait, les générateurs d'aventures sur machines huit bits ne s'avèrent réellement utiles que pour vérifier les enchaînements du scénario de base. Pour le reste, mieux vaut passer directement à la programmation. Est-il utile de préciser que sur Apple II cela signifie l'Assembleur?

COMPATIBLES OU PAS ?

J'ai une amie qui veut me persuader que ses périphériques et logiciels pour Commodore sont compatibles avec mon CPC 6128. Est-ce vrai? F.F. Absolument pas! Les périphériques et logiciels pour Commodore sont totalement incompatibles avec l'Amstrad. Ces deux machines sont trop dissemblables et même les listings en Basic posent problème. C'est dire!

COPIER N'EST PAS JOUER

Je possède depuis un an un Amstrad PC 1512 et, bien entendu, j'ai acheté quelques jeux. Mes deux dernières acquisitions sont *Defender of the Crown* et *One on One*. Voici ce qui me pose problème : la loi m'autorisant à faire une copie de sauvegarde à usage strictement privé, je me suis lancé dans la copie de ces logiciels. Et, surprise, il m'est impossible de les dupliquer. Que dois-je faire? Les éditeurs ne protègent-ils pas un peu trop leurs programmes, par peur des pirates? Ne vont-ils pas à l'encontre de mon droit de faire une copie de sauvegarde?

Christophe Hay 56100 Lorient.

En présence d'un programme et désireux d'effectuer, comme l'y autorise la loi, une copie de sauvegarde, l'utilisateur est bien souvent confronté au problème posé par la protection dont le but est de rendre le logiciel incopiable. La

seule solution réside dans l'utilisation d'un copieur. Ce type de logiciel permet de dupliquer une disquette. Sur PC, le plus fameux et, probablement, le plus performant se nomme *PC Write*. Mais n'oubliez jamais que la loi ne vous autorise pas à faire plus d'une copie par logiciel acheté! D'une manière plus générale, il est évident que la protection constitue parfois une entrave pour l'utilisateur. Ce dernier est en droit d'appliquer la loi et nous pensons que le plus simple serait que les copies de sauvegarde soient livrées avec les logiciels! Problème : le prix s'en ressentirait...

CPC ET ROBOTS

J'aimerais savoir s'il existe un matériel pour Amstrad CPC 6128 permettant de piloter plusieurs petits moteurs de type mécano fonctionnant en continu.

Emmanuel Jussiaux.

La société *Langage et Informatique* propose une « initiation à la robotique » qui correspond à peu près à ce que vous cherchez. Commercialisé environ 500 F, ce

produit existe aussi pour Thomson, MSX, PC et compatibles.

MAC ET JEUX

Je vous écris pour savoir s'il existe des jeux d'action et des simulations sportives sur Macintosh. Si oui, peut-on y installer une manette de jeu?

Jean-Luc Rodez.

Il existe de nombreux jeux sur Macintosh. En ce qui concerne l'action pure et dure on peut notamment citer *Dark Castle*, *Formula One* et *Astéroïdes*. Pour les simulations sportives le Mac possède une logithèque de qualité : *Winter Games*, *Grand Slam Tennis* et *Mac Golf* le montrent bien. Les titres que nous citons ici sont régulièrement édités. Or, de nombreux jeux sont diffusés en *Freeware* et *Shareware*, mais la qualité de ces derniers est assez variable. Enfin, il est possible de connecter une manette au Mac. Ces dernières sont cependant fort coûteuses (environ 1 000 F) et ne servent pas à grand-chose car les jeux sur Mac utilisent généralement la souris ou le clavier.

DES PRIX INCROYABLES...

ENSEMBLE VG 5000



VG 5000
• VG 5000. Micro ordinateur ROM 18 K RAM 24 K. 13.758 octets. Basic clavier AZERTY 8 coul. 255 sons +
• VU 002 Alimentation + • Magnétophone spécial informatique + • 3 LOGICIELS + • Manuel complet en français. **PROMO**

L'ENSEMBLE COMPLET : **560F**

ENSEMBLE 5216

VG 5000. Micro ordinateur ROM 18 K RAM 24 K + VG 5216. Extension mémoire 16 K capacité totale 40 K. Interface intégrée avec cordon + Magnétophone spécial informatique + 3 logiciels + 2 manettes **PROMO**

L'ENSEMBLE COMPLET : **990F**

MATRA

COMPRENANT :
Un ordinateur 32 Ko + 1 magnéto K7 « Spécial Informatique » + 1 guide d'instruction + 1 guide d'initiation + 4 K7 (de programmes ou de jeux) + câble PERITEL + cordon de liaison. **PROMO 350F**

• MATRA 32 K + imprimante . **420 F**
• MATRA 56 K + imprimante . **690 F**
• IMPRIMANTE MATRA **290 F**

INCROYABLE - VEGAS VS 20 T

• Unité centrale 640 KB RAM - 8088 CPU, cadence 4,77 ou 8/10 MHz. 8 ports d'extension. COMPATIBILITÉ TOTALE AVEC MS-DOS, carte graphique HERCULES, lecteur de 360 K double face (prévu d'origine pour un deuxième lecteur de disquette) • Clavier 84 touches Slim Line • Monitor 29 cm monochrome haute résolution • Système d'exploitation MS-DOS 3.20.

L'ENSEMBLE **PROMO : 6950F**

CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS
Tél. : 42.05.03.81 et 42.05.05.95

BON DE COMMANDE A RETOURNER REMPLI AVEC VOTRE RÈGLEMENT A :
CRE 94, QUAI DE LA LOIRE - 75019 PARIS

JE DESIRE : ENSEMBLE COMPLET AU PRIX DE :
NOM ADRESSE
CODE POSTAL

ATTITUDES

Abdul Alafrez et la cervelle d'acier

Notre grand mage vénéré
nous offre ce mois-ci
un voyage au pays des suites
de Fibonacci. Calcul mental
à vitesse de la lumière!

10 Dim Nb(10)
20 Print "GENERATEUR DE
NOMBRE ALEATOIRE"
30 Print
40 Print "APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE POUR LANCER
LA LOTERIE"

50 Print
60 Print "APPUYEZ A NOU
VEAU SUR UNE TOUCHE
POUR L'ARRETER"
70 GOSUB 2000

80 A=1
90 B=40
99 ' CHOIX DES 2 RACINES
100 For I=1 To 2

110 GOSUB 1000
120 Nb(I)=Ha
130 Print " NOMBRE NUME
RO";I;" --> ";Nb(I)

140 GOSUB 2000
150 Next I
160 '

170 ' CALCUL DE LA SUITE
180 For I=3 To 10
190 A=2*Nb(I-1)

200 B=Nb(I-1)
210 GOSUB 1000
220 Nb(I)=Nb(I-1)+Nb(I-2)

230 Print " NOMBRE NUME
RO";I;" --> ";Nb(I)
240 GOSUB 2000

250 Next I
260 End

998 '
999 '
1000 '-- LOTERIE
1010 A\$=INKEY\$
1020 Ha=INT((RND*B)+A)
1030 Print Ha
1040 If A\$="" Then 1000
1070 Return
1998 '
1999 '
2000 '- TOURNEPAGE
2010 A\$=INKEY\$
2020 If A\$="" Then 2000
2030 Return

L'EFFET

Une fois n'est pas coutume, ce mois-ci votre micro ne va pas faire la vedette et vous n'allez pas vous vanter de pouvoirs spéciaux. Non, grâce à l'arnaque du mois, vous allez tout simplement prouver que vous êtes l'homme à la cervelle d'acier! Dix nombres vous sont fournis au hasard. Pour qu'aucun trucage psychologique ne puisse entrer en jeu, ils sont tirés par générateur de nombres aléatoires. Instantanément -oui Mesdames et Messieurs, j'ai bien dit instantanément- la somme des dix nombres jaillit de votre incandescence cervelle. Après les pénibles additions de vérification que ne manquera pas d'effectuer votre auditoire, vous êtes immédiatement en mesure de recommencer l'expérience. Vous pouvez même continuer toute la nuit, pendant plusieurs journées, les additions se succédant à un train d'enfer, toutes différentes! Car, une fois n'est pas coutume, ce tour (oui c'en est un, malgré les apparences) devient de plus en plus étonnant au fur et à mesure qu'il se répète.

LE PRINCIPE

Vous vous en doutez, les nombres ne sont pas choisis de façon tout à fait aléatoire. Bien entendu, cela risque d'effleurer votre auditoire et c'est pour cela qu'il est bon de répéter le tour. Car, bien malin celui qui trouvera une logique quelconque dans le tirage, car toutes les suites de nombres sont parfaitement différentes et sans queue ni tête. Le trucage repose sur une série de nombres qui a fasciné de nombreux mathématiciens par son aspect changeant et versatile. Il s'agit des suites de Fibonacci. Une suite de Fibonacci est constituée d'une série de nombres dont chacun est la somme des deux précédents. Par exemple: 1 1 2 3 5 8 13 etc. Il suffit de deux nombres quelconques pour constituer une suite de Fibonacci. Les suites de Fibonacci ont de nombreuses propriétés remarquables, mais une seule nous intéresse aujourd'hui, c'est le fait que la somme des dix premiers nombres d'une suite de Fibonacci est égale à son septième nombre multiplié par 11. Muni de ce précieux renseignement si vous êtes confronté à une suite de Fibonacci de dix nombres, il vous suffit de prendre le septième nombre de la suite et de le multiplier par 11, (ce qui est justement un calcul mental d'une facilité déconcertante), pour en obtenir la somme. Dernier raffinement: vous pouvez calculer la somme avant même que tous les nombres soient écrits, ce qui vous permet d'annoncer le résultat instantanément.

Passons au programme, il doit donner l'impression de tirer des nombres au hasard. Le plus efficace c'est de

simuler une loterie ou un jackpot: on appuie sur la barre espace pour bloquer une série de nombres qui défilent à toute vitesse sur l'écran, ce qui tend à induire que les nombres sont bien aléatoires. Bien entendu, restant fidèle à ma devise "le hasard, c'est moi", j'ai odieusement triché sur le tirage des huit derniers nombres. Les deux premiers sont en revanche le plus pur produit du hasard et c'est cela qui fait la beauté de la chose; apparemment il n'y a vraiment pas deux suites qui se ressemblent et les résultats sont toujours différents. A ce propos j'ai limité les racines dans la première quarantaine, cela permet de mieux se familiariser avec le principe et ainsi les plus nuls sont capables de multiplier le septième nombre par 11 mais rien ne vous empêche de commencer la série par des nombres nettement plus importants, le tour n'en sera que meilleur.

PREMIERS REGLAGES ET AMELIORATIONS

Il n'y a dans ce listing que deux instructions qui ne soient pas universelles. INKEY\$ qui détecte la frappe d'une touche du clavier et qui, sur quelques machines, peut s'appeler GET (Apple II, Commodore) ou avoir un nom très barbare sur des engins de plus en plus rares. Possesseurs de pièces de musée, à vos documentations. RND est également commun à beaucoup de machines, et tire un nombre réel aléatoire entre 0 et 1. La syntaxe de cette instruction ou le résultat produit peut varier d'un micro à l'autre, alors renseignez-vous avant de taper cette ligne.

T MPI LE NUMERO 1 DU SON INFORMATIQUE

LES SYNTHÉTISEURS VOCAUX QUI PARLENT RÉELLEMENT FRANÇAIS

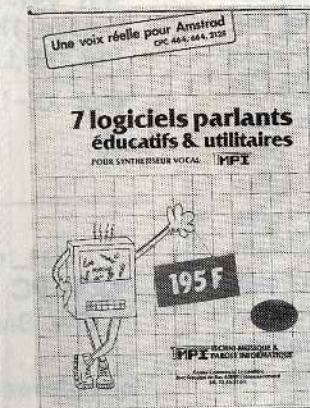
• THOMSON • MSX 1
• AMSTRAD • COMMODORE



• synthèse phonétique (tous modèles)
• programmation à partir du texte simplifié. (amstrad, thomson)

545 F CASS. DISQ.

• THOMSON • AMSTRAD



• apprentissage alphabet, chiffres, nombres.
• clavier, listing parlant.
• synthèse voix réelle.
• logiciel vocal graphique.
• 600 mots courants français numérisés.

195 F CASS. DISQ.

PC, XT, AT, et COMPATIBLES

NOUVEAU CARTE « SAMPLER VOCAL »
Enregistrez votre voix, puis utilisez la dans vos programmes. Contrôle de gain audio en E/S programmable. Ampli audio 3 W. Sorties HP, PU, casque. Débit : 2 à 4 K Ø / seconde de parole enregistrée. Livrée avec microphone.

1350 F

NOUVEAU CARTE « SYNTHÉTISEUR VOCAL »
Voix de synthèse. Effets spéciaux. Ampli audio 3 W. Logiciel phonétique à partir du texte simplifié. Débit : 200 Ø / seconde de parole enregistrée. Échantillonnage voix réelle à la demande (Nous consulter.) Sorties HP, PU, casque.

990 F

Console haut-parleur 25 W : 180 F

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR
VENTE DIRECTE PAR CORRESPONDANCE
DOCUMENTATION SUR DEMANDE.
CARTE BLEUE ACCEPTÉE.
PORT GRATUIT A PARTIR DE 500 F

T MPI TECNHI-MUSIQUE &
PAROLE INFORMATIQUE

Rue Fontaine du Bac 63000 Clermont-Ferrand
Tél : 73.26.21.04

Une fois le programme tapé et vérifié, il ne vous reste plus qu'à l'améliorer de main de maître, de le "looker pro." Au lieu des colonnes de nombres qui défilent à toute allure pourquoi pas dix emplacements où les dix nombres de la série vont défiler et s'afficher comme dans un jackpot? Un coup de joystick, clavier, souris, le premier nombre défile dans la première case. Un coup de joystick, le nombre se bloque dans la première case et le défilement commence dans la deuxième, etc. Le vice suprême c'est de jouer sur le fait que les deux premiers nombres sont vraiment tirés au hasard et que les nombres sont de plus en plus grands: on peut donc, assez logiquement, faire défiler les nombres de plus en plus vite. En se débrouillant bien, il est possible de régler cette vitesse pour qu'on puisse plus ou moins visualiser sur quel nombre le tirage va être bloqué lors des deux premières fois et évidemment pas lors des tirages suivants. Régulé en douceur, très progressivement, c'est un procédé démoniaque.

LE CRÉATEUR DU MOIS

LOUPE

**GFA Basic pour Atari ST
par Franck Jeannin pour Tilt
(marche dans les 3 résolutions)**

```
For I=1 To 500
  Color Rnd*16
  Line Rnd*640,Rnd*400,
    Rnd*640,Rnd*400
Next I
```

```
Fond$=String$(32000,0)
Graphmode 3
Hidem
Do
```

```

Mouse X%,Y%,K
Box X%-1,Y%-1,X%+10,Y%+10
Exit If K=0
For I%=0 To 9
  Spoke 1102,Xbios(2)
  Get I%+X%,Y%,I%+X%,Y%+9,A$
  Spoke 1102,Varptr(Fond$)
  For Z%=0 To 3
    Put I%*5+Z%,0,A$
    Next Z%
  Next I%
  For I%=0 To 9
    Get 0,I%,49,I%,A$
    For Z%=0 To 3
      Put 60,I%*5+Z%,A$
    Next Z%
  Next I%
  Get 60,0,110,50,L$
  Spoke 1102,Xbios(2)
  Put 0,0,L$
  Box X%-1,Y%-1,X%+10,Y%+10
Loop

```

GLOUTON
POUR PC ET COMPATIBLES
en GW Basic de Serge Claire

Vous devez aider un glouton à dévorer un maximum de coeur. Il faut utiliser les touches de fonction F7, F8, F9 et F10.

```

60 REM
70 REM --- TRACE DU JEU
80 REM
90 KEY OFF:SCREEN 0,0:CLS:COLOR 4,0
:WIDTH 40
100 GOSUB 1840
110 C=250
120 A=0:B=0
130 D=3
140 A$="":B$="3
3":C$="":
150 COLOR 3,0
160 FOR I=1 TO 17 STEP 4
170 LOCATE I,30:PRINT A$:LOCATE I+1
,30:PRINT B$
180 LOCATE I+2,30:PRINT B$:LOCATE I
+3,30:PRINT C$
190 NEXT:COLOR 4,0
200 LOCATE 2,33:PRINT"SCENE":LOCATE
6,33:PRINT"SCORE"
210 LOCATE 10,33:PRINT"RECORD":LOCA
IE 14,34:PRINT"VIE"
220 LOCATE 18,33:PRINT"HEURE":COLOR
6,0
230 COLOR 7,0:LOCATE 22,31:PRINT"TI
LT 1987"
240 FOR I=1 TO 14:KEY(I) OFF:NEXT
250 F=3:A=A+1:E=1:IF A>4 THEN A=1
260 COLOR 4,0:ON A GOSUB 1390,1020,
1090,1190
270 COLOR 6,0:LOCATE 3,34:PRINT A:L
OCATE 7,33:PRINT USING"#####":B

```

```

280 LOCATE 11,33:PRINT USING "#####"
";C:LOCATE 19,31:PRINT TIME$
290 LOCATE 15,34:PRINT D
300 REM
310 REM --- POSITION DE DEPART
320 REM
330 COLOR 7,0:LOCATE Y,X:PRINT CHR$(2)
340 COLOR 3,0:LOCATE S,R:PRINT CHR$(1)
350 H=0:V=0
360 GOTO 860
370 REM
380 REM --- GESTION DU PAVE CURSEUR
390 REM
400 KEY(7) ON:KEY(8) ON:KEY(9) ON:KEY(10) ON
410 KEY(7) STOP:KEY(8) STOP:KEY(9) STOP:KEY(10) STOP
420 ON KEY(7) GOSUB 640
430 ON KEY(8) GOSUB 650
440 ON KEY(9) GOSUB 660
450 ON KEY(10) GOSUB 670
460 REM
470 REM --- DEPLACEMENTS
480 REM
490 IF V=0 THEN 580
500 G=SCREEN(Y+V,X+H)
510 IF G=32 THEN SOUND 37,1:GOTO 580
520 IF G=1 THEN 710
530 IF G=3 THEN E=E+1:B=B+10:SOUND 888,.1
540 COLOR 4,0:LOCATE Y,X:PRINT CHR$(249)
550 X=X+H:Y=Y+V
560 COLOR 7,0:LOCATE Y,X:PRINT CHR$(2)
570 COLOR 6,0:LOCATE 7,33:PRINT USING "#####" ;B
580 LOCATE 19,31:PRINT TIME$
590 IF E=0 THEN 1510
600 GOTO 350
610 REM
620 REM --- SOUS PROGRAMME DEPLACEMENTS
630 REM
640 H=-1:V=-1:RETURN
650 H= 1:V=-1:RETURN
660 H=-1:V= 1:RETURN
670 H= 1:V= 1:RETURN
680 REM
690 REM --- UNE VIE DE MOINS
700 REM
710 COLOR 0,0:LOCATE S,R:PRINT " "
720 D=D-1:FOR I=1 TO 9
730 COLOR 7,0:LOCATE Y,X:PRINT CHR$(1)
740 COLOR 0,6:LOCATE 15,34:PRINT D:SOUND 97,3
750 COLOR 7,0:LOCATE Y,X:PRINT CHR$(2)
760 COLOR 6,0:LOCATE 15,34:PRINT D:SOUND 123,3
770 NEXT
780 FOR I=1 TO 23
790 COLOR 3:LOCATE I,1:PRINT STRING$(29,32)
800 SOUND 888,.2:SOUND 999,.2:NEXT
810 IF D=0 THEN 1630
820 E=1:F=3:GOTO 260
830 REM
840 REM --- DEPLACEMENTS RIVAL
850 REM
860 RANDOMIZE TIMER
870 IF A<3 OR B<2500 THEN M=RND*3:-M=INT(M):GOTO 870
880 IF X>R THEN M=1 ELSE M=-1
890 IF E<0-10 OR A<4 THEN L=RND*3:-L=INT(L):GOTO 910
900 IF Y>S THEN L=1 ELSE L=-1
910 K=SCREEN(S+L,R+M)
920 IF L=0 AND M=0 THEN 400
930 IF K=32 THEN 400

```

```

940 IF K=2 THEN 710
950 COLOR 4,0:LOCATE S,R:PRINT CHR$(F)
960 F=K:S=S+1:R=R+M
970 COLOR 3,0:LOCATE S,R:PRINT CHR$(1)
980 GOTO 400
990 REM
1000 REM --- TABLEAU Nx 2
1010 REM
1020 X=5:Y=11:R=14:S=2:Q=100
1030 FOR J=1 TO 10:FOR I=10 TO 1 STEP -1
1040 LOCATE 11-I+J,25-I-J:PRINT CHR$(3)
1050 NEXT:NEXT:RETURN
1060 REM
1070 REM --- TABLEAU Nx 3
1080 REM
1090 Z#=CHR$(3)+CHR$(32)
1100 X=14:Y=19:R=14:S=3:Q=109
1110 FOR I=1 TO 10
1120 LOCATE 10+I,15-I:PRINT Z$
1130 LOCATE 12-I,15-I:PRINT Z$
1140 Z#=Z#+CHR$(3)+CHR$(32)
1150 NEXT:RETURN
1160 REM
1170 REM --- TABLEAU Nx 4
1180 REM
1190 X=14:Y=17:R=14:S=3:Q=105
1200 Z#=CHR$(3)+CHR$(32)
1210 FOR I=5 TO 21 STEP 2
1220 LOCATE 2,I:PRINT Z$:LOCATE 4,I:PRINT Z$
1230 LOCATE 10,I:PRINT Z$
1240 LOCATE 16,I:PRINT Z$:LOCATE 18,I:PRINT Z$
1250 NEXT
1260 FOR I=4 TO 22 STEP 2
1270 LOCATE 3,I:PRINT Z$:LOCATE 11,I:PRINT Z$
1280 LOCATE 17,I:PRINT Z$:LOCATE 9,I:PRINT Z$
1290 NEXT
1300 FOR I=5 TO 17 STEP 2
1310 LOCATE 1,4:PRINT Z$:LOCATE 1,22:PRINT Z$
1320 NEXT
1330 FOR I=6 TO 16 STEP 2
1340 LOCATE 1,3:PRINT Z$:LOCATE 1,23:PRINT Z$
1350 NEXT:RETURN
1360 REM
1370 REM --- TABLEAU Nx 1
1380 REM
1390 Z#=CHR$(3)+CHR$(32)
1400 X=14:Y=19:R=14:S=3:Q=90
1410 FOR I=1 TO 12
1420 LOCATE 2+I,15-I:PRINT Z$
1430 Z#=Z#+CHR$(3)+CHR$(32)
1440 NEXT
1450 FOR I=15 TO 21 STEP 2:LOCATE 1,14:PRINT CHR$(3)
1460 LOCATE I+1,13:PRINT CHR$(3)+CHR$(32)+CHR$(3)
1470 NEXT:RETURN
1480 REM
1490 REM --- PASSAGE D'UN TABLEAU
1500 REM
1510 FOR I=200 TO 600 STEP 5:SOUND I,,3:SOUND 666,,1:NEXT
1520 FOR I=1 TO 23
1530 COLOR 3,0:LOCATE I,1:PRINT STRING$(29,176)
1540 SOUND 999,,4:SOUND 888,,2:NEXT
1550 FOR I=23 TO 1 STEP -1
1560 COLOR 3,0:LOCATE I,1:PRINT STRING$(29,32)
1570 SOUND 888,,4:SOUND 999,,2:NEXT
1580 GOTO 250
1590 REM
1600 REM --- PERDU
1610 REM
1620 B=5:C=1

```


SESAME

```

1630 FOR I=1 TO 8
1640 LOCATE 12-I,9-I:PRINT"Z";
1650 FOR J=1 TO 9-I*2:PRINT"D";:NEX
T:PRINT"?"
1660 FOR J=13-I TO 11+I:LOCATE J,9-
I:PRINT"3":LOCATE J,19+I:PRINT"3":N
EXT
1670 LOCATE 12+I,9-I:PRINT"$";
1680 FOR J=1 TO 9+I*2:PRINT"D";:NEX
T:PRINT"Y"
1690 NEXT
1700 COLOR 0,6:LOCATE 2,2:PRINT" LE
GLOUTON * (c) CLAIRE "
1710 LOCATE 22,2:PRINT" FRAPPEZ LA
BARRE ESPACE POUR REJOUER "
1720 COLOR 19,0
1730 LOCATE 12,10:PRINT"GAME OVER"
1740 IF B>C THEN C=B:LOCATE 17,7:PR
INT"NOUVEAU RECORD"
1750 COLOR 3,0
1760 ZZ$=INKEY$
1770 IF ZZ$="" THEN 1760
1780 IF ASC(ZZ$)<>32 THEN 1760
1790 STOP
1800 CLS:GOTO 120
1810 REM
1820 REM --- REGLES DU JEU
1830 REM
1840 CLS
1850 DATA LE GLOUTON,DDDDDDDDDD,
1860 DATA VOUS DEVEZ AIDER UN PETIT
GLOUTON,TRES VORACE A DEVORER,UN M
AXIMUM DE
COEURS...,
1870 DATA MAIS UN GARDIEN ESSAYE DE
,L'EN EMPECHER...,
1880 DATA LE JEU SE JOUE EN DIAGONA
LE,AVEC LES TOUCHES SUIVANTES,,F7
HAUT GAUCH
E
1890 DATA F8 HAUT DROITE,F9 BAS
GAUCHE,F10 BAS DROITE,
1900 DATA VOUS AVEZ 3 VIES D'AVANCE
,ESSEYER DE BIEN LES UTILISER...,
1910 DATA TAPPEZ ESPACE POUR JOUER
1920 RESTORE 1850
1930 S=6
1940 FOR I=1 TO 22:READ P$
1950 Q=LEN(P$):R=21-Q/2:R=INT(R)
1960 COLOR 4:LOCATE I,1:PRINT CHR$(
3)
1970 IF Q=0 THEN 2040
1980 FOR J=1 TO Q
1990 SOUND 99,.5
2000 COLOR S,0:LOCATE I,R:PRINT MID
$(P$,J,1)
2010 S=S+1:IF S=8 THEN S=6
2020 R=R+1:SOUND 555,.7
2030 NEXT
2040 COLOR 4:LOCATE I,40:PRINT CHR$(
3)
2050 NEXT
2060 IF INKEY$="" THEN 2060
2070 CLS:RETURN

```

EN ENVOYANT VOS LISTINGS
ECRIVEZ
TRES LISIBLEMENT
VOS COORDONNEES
AINSI QUE L'ORDINATEUR
POUR LEQUEL
ILS SONT DESTINES.

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION TILT

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et nous retournant le bon de commande ci-après

ACTUEL		Inertie:	n° 39, p. 114
Création d'entreprise (la):	n° 22, p. 24	Jeux de cartes:	n° 30, p. 116
Cinq ans, cinquante numéros de Tilt	n° 50, p. 70	Jeux en équipes:	n° 51, p. 84
Dessin animé par ordinateur (le):	n° 27, p. 16	Jeux de raquettes:	n° 38, p. 128
Devenir programmeur: n° 3, p. 18		Jeux olympiques:	n° 15, p. 76
Éditeurs de logiciels en France (les):	n° 38, p. 92	Motos:	n° 42, p. 122
Intelligence artificielle (l'): n° 32, p. 118		Navette spatiale:	n° 46, p. 110
Jeux d'arcade (les): n° 33, p. 98		Simulateurs d'hélicoptères:	n° 47, p. 108
Mémoires optiques (les): n° 41, p. 66		Tennis: n° 5, p. 32, n° 31, p. 122	
Micro en RFA (la): n° 42, p. 64		Wargames:	n° 33, p. 122
		Western:	n° 41, p. 118
BANC D'ESSAI/MICRO STAR		DOSSIER	
Amiga B.E.: n° 32, p. 106		Action:	n° 38, p. 106
Amiga 500 B.E.: n° 42, p. 104		Arcade (adaptations de jeux d')	n° 50, p. 86
Amstrad CPC 464 B.E. n° 18 p. 48: MS n° 23, p. 68		Aventure: n° 3, p. 52, n° 18, p. 56	
Amstrad PC 1640: n° 49, p. 112		Aventure/action: n° 30, p. 94	
Apple II M.S.: n° 25, p. 86		Aventure grandeur nature (l'): n° 44, p. 70	
Apple II GS B.E.: n° 38, p. 88		Batailles navales: n° 19, p. 52	
Archimedes (l') n° 50, p. 80		Casse-briques: n° 44, p. 67	
Atari ST B.E.: n° 24, p. 78		Combat: n° 39, p. 96	
MS: n° 33, p. 92		Combat (corps à corps/épée): n° 52, p. 76	
Atari 130 XE B.E.: n° 22, p. 72		Commerce interstellaire: n° 42, p. 110	
MS: n° 28, p. 86		Courses automobiles: n° 51, p. 72	
Atari 800 XL B.E.: n° 9, p. 21		Création graphique: n° 12, p. 62, n° 36, p. 106	
MS: n° 28, p. 86			n° 46, p. 82
Atmos B.E.: n° 11, p. 40		Création musicale: n° 15, p. 60, n° 29, p. 100	
MS: n° 29, p. 96		Enquêtes policières: n° 31, p. 104	
Commodore 64 B.E.: n° 7, p. 24		Flippers: n° 47, p. 90	
MS: n° 27, p. 108		Flipper: n° 23, p. 74	
DX7, CX5M B.E.: n° 29, p. 90		Calixto Island: n° 31, p. 130	
EXL 100 B.E.: n° 15, p. 26		Canal meurtre: n° 35, p. 146	
MS: n° 35, p. 11		Casque des forgerons (le): n° 51, p. 94	
Macintosh B.E.: n° 31, p. 100		Chimera: n° 52, p. 97	
Mega ST B.E.: n° 47, p. 84		Cholo: n° 43, p. 100	
Minitel B.E.: n° 34, p. 106		Crapule (la): n° 44, p. 85	
MO 5 Thomson B.E.: n° 14, p. 26		Crash Garrett: n° 51, p. 89	
MS: n° 30, p. 88			
MO 6 Thomson B.E.: n° 35, p. 108			
M.S.X B.E.: n° 18, p. 40			
n° 23, p. 62			
M.S.X II H.B. 500 Sony B.E.: n° 27, p. 105			
M.S.X II H.B. 700 Sony B.E.: n° 36, p. 92			
Nintendo Entertainment System: n° 45, p. 92			
NMS 8250 B.E.: n° 41, p. 102			
PC et compatibles B.E.: n° 28, p. 82			
MS: n° 37, p. 108			
PC 1512 B.E.: n° 37, p. 114			
Sega Master System: n° 43, p. 76			
Spectrum MS: n° 34, p. 114			
Spectrum + 2 B.E.: n° 36, p. 88			
SV 318 B.E.: n° 10, p. 22			
TI 99/4A B.E.: n° 2, p. 36			
TO 7 Thomson B.E.: n° 30, p. 88			
TO 8 Thomson B.E.: n° 35, p. 108			
TO 9 Thomson B.E.: n° 25, p. 82			
MS: n° 30, p. 88			
TO 16 PC: n° 46, p. 110			
TRS 1000 EX B.E.: n° 37, p. 114			
VG 5000 B.E.: n° 18, p. 46			
XPress 16 B.E.: n° 40, p. 62			
ZX 81 B.E.: n° 24, p. 82			
CHALLENGE		LUDIC	
Astrologie, Biorythmes: n° 27, p. 148		Aigle d'or (l'): n° 12, p. 54	
Billards (les): n° 43, p. 94		Broadsides: n° 21, p. 68	
Boulder Dash et Pac Man: n° 52, p. 88		Cauldron II: n° 34, p. 34	
Boxe: n° 28, p. 116		Crafton et Xunk: n° 38, p. 132	
Catch: n° 50, p. 104		Defender of the Crown: n° 47, p. 112	
Contrôle aérien: n° 34, p. 146		Faery Tale: n° 52, p. 92	
Golf: n° 35, p. 132		Flight Simulator II: n° 16, p. 66	
Guerre sous-marine: n° 36, p. 124		King Quest II: n° 33, p. 33	
		Mystère de Kikekankoi (le): n° 10, p. 66	
		Pawn (the): n° 45, p. 110	
		Sorcery: n° 25, p. 115	
		Spy VS Spy: n° 20, p. 52, n° 28, p. 122	

SOLUTION LECTEURS

Affaire Sidney (l'): n° 47, p. 122
Borrowed Time: n° 41, p. 130
Eureka: n° 20, p. 76
n° 21, p. 76, n° 22, p. 98
n° 30, p. 138, n° 31, p. 141, n° 32
p. 158, n° 33, p. 147, n° 34, p. 162
Forest at World's end (the): n° 29, p. 126

Hacker: n° 39, p. 127
Harry et Harry: n° 42, p. 132
Hobbit (the): n° 30, p. 140
Masquerade: n° 27, p. 170
Mind Shadow: n° 35, p. 154
Pacte (le): n° 40, p. 126
Passager du temps (le): n° 45, p. 120
Orphée: n° 31, p. 142
Robinson Crusoe: n° 51, p. 102
Scoop: n° 28, p. 138
Sram: n° 37, p. 172
Sram II: n° 43, p. 105
Tass Time: n° 44, p. 90
Top secret: n° 46, p. 136
Zim Sala Bim: n° 27, p. 168
Zombi: n° 38, p. 143
Zorro: n° 49, p. 124

SOS AVENTURE

Adventure Builder System:

Affaire (l'): n° 47, p. 114
Affaire Vera Cruz (l'): n° 36, p. 150
Age of Adventure: n° 30, p. 129
Alien: n° 39, p. 121
Alternate Reality: n° 21, p. 72
Autovisuel: n° 41, p. 123
Aztec Tomb Revisited: n° 37, p. 162
Baratin Blues: n° 23, p. 89
Bill Palmer: n° 31, p. 129
Borrowed time: n° 51, p. 190
Calixto Island: n° 30, p. 128
Canal meurtre: n° 31, p. 130
Casque des forgerons (le): n° 35, p. 146
Chimera: n° 51, p. 94
Cholo: n° 52, p. 97
Crapule (la): n° 43, p. 100
Crash Garrett: n° 44, p. 85
n° 51, p. 89

Dallas: n° 23, p. 91
Déjà vu: n° 33, p. 143
221B Baker Street: n° 44, p. 86
Dossier Boerhaave: n° 38, p. 136
Dragonworld: n° 31, p. 131
Dungeon Maker: n° 46, p. 130
Dungeon Master: n° 52, p. 96
Dungeon Système: n° 43, p. 101
Eternal Dagger (the): n° 49, p. 119
Faery Tale Adventure (the): n° 46, p. 132

Fourth protocol (the): n° 28, p. 132
Femme qui ne supportait pas les
Ordinateurs: n° 31, p. 128
Fer et flamme: n° 40, p. 124
Fétiche (le): n° 40, p. 124
F.R.E.E.: n° 27, p. 163
Gateway (the): n° 42, p. 128
Geste d'Artillac (la): n° 29, p. 125
Gnome Ranger: n° 50, p. 116
Golden Path: n° 44, p. 84
Guild of Thieves (the): n° 45, p. 114

Heure du serpent (les passagers
du vent II) (l'): n° 42, p. 129
Histoire d'or: n° 37, p. 160
Hitchhiker's Guide to the Galaxy (the):
n° 39, p. 122
Hollywood Hijinx: n° 44, p. 87
Incantation: n° 47, p. 115
Jinxter: n° 52, p. 94
Karma: n° 47, p. 112
King of Chicago: n° 40, p. 123
King Quest II: n° 32, p. 150
Knight Orc: n° 49, p. 120
Land of the Lounge Lizards (the):
n° 47, p. 113
Las Vegas: n° 29, p. 123
Legacy of the Ancients: n° 45, p. 116

Lord of the Rings: n° 29, p. 122
Maître des ames (le): n° 50, p. 116
Manoir de Mortvielle (le): n° 35, p. 148
Mandrager: n° 19, p. 72
Meurtre à grande vitesse: n° 23, p. 88
Meurtre sur l'Atlantique: n° 30, p. 132
Meurtres en série: n° 41, p. 124
Mindstone: n° 36, p. 152

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS TILT

A retourner à Tilt, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort
Tél.: (16) 1 43.75.99.94

Je désire recevoir les numéros suivants:

Nombre de numéros

Somme totale

Je vous adresse la somme de 20 F pour
chaque numéro par:

chèque ☐ mandat ☐ à l'ordre de Tilt.

NOM:

Prénom:

Adresse:

Code postal:

Ville:

A.M.I.E.
Magasin: 11 bd Voltaire - 75011 PARIS
Occasions et S.A.V.: 2 rue Rampon - 75011 PARIS
Tél.: (1) 43.57.48.20
Tél.: (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

UNITES CENTRALES

CPC 464 M	Lecteur K7 Moniteur Mono	1990
CPC 464 C	Lecteur K7 Moniteur Couleur	2990
CPC 6128 M	Lecteur Disk Moniteur Mono	2990
CPC 6128 C	Lecteur Disk Moniteur Couleur	3990

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE	RALLONGE 464	130
64 K RAM DK TRONICS	RALLONGE 6128	160
256 K RAM	PERITEL	150
256 K SILICON DISK	CENTRONICS	150
	CABLE MAGNETO	70
INTERFACES		
RS 232		590
ADAPTEUR MP1		390
ADAPTEUR MP2		490
MULTIFACE II		570
TELEMATIQUE		
MODERN DTL 2000		1690
MODERN DTL 2000		1390
EMULATEUR MINTEL KENTEL		390
LECTEURS/IMPRIMANTES		
CASSETTE		300
DISQUE DD1		1690
DISQUE FD1		1590
DMP 2001		1690
CABLES		
DOUBLEUR		100
JOYSTICK		100

PROMO
AMSTRAD CPC 6128
Coul. + Tuner TV
4990 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION	PSI	SYBEX
TRUCS ET ASTUCES	LA DECOUVERTE	JEUX
PROGRAMMES BASIC	DE L'AMST	DE REFLEXION
AMSTRAD OUVRE TOI	102 PROGRAMMES	JEUX D'ACTION
LA BIBLE	AMSTRAD EN FAMILLE	1- PROGRAMME
DU PROGRAMMEUR	CLEFS POUR	PROGRAMMES
LE LANGAGE	AMSTRAD N°	
MACHINE	TURBO PASCAL	EN ASSEMBL
GRAPHISME ET SON	CPM PLUS	CPM PLUS
PEKS ET POKES	ASSEMBLEUR	CPM 2.2
LIVRE DU	BASIC	GUIDE
LECTEUR DISK	BASIC PLUS	DU GRAPHISME
LE LIVRE DU CPM	GRAPHISME	GUIDE DU CPM
LA BIBLE DU 6128	EN ASSEMBLEUR	GUIDE DU BASIC

LOGICIELS

EDUCATIF	ALGERIE	195/220
EQUATION	195/220	
MOTS CROISES	195/220	
DEMONSTRATION	195/220	
GEOMETRIE	195/220	
ORTHOGRAPHE	195/220	
CARTE DE FRANCE	195/220	
CARTE D'EUROPE	195/220	
GRAPHISME/MUSIC		
SUPER PAINT	390	
DR DRAW	649	
AMX PAGE MAKER	600	
ADVANCED MUSIC	350	
ARCADE/AVENTURE		
KYGAR	95/145	
BLACK MAGIC	95/159	
GAUNTLET II	95/145	
FRANKSTEIN	169	
XOR	92/139	
THUNDESCATS	92/139	
SUPER SPRINT	145	
PHARAOH	119/155	
LIVE AMMO	119/155	
BIVOUAC	155	
SOLOMON KEY	95/139	
L'ANNEAU DE ZEN	125	
GARAR	95/139	
TAI PAW	95/139	
ACADEMY	95/139	
RENEGATE	95/139	
PIRATES	95/139	
BLUE BERRY	95/139	
ROBINSON	95/139	
CRUSOE	95/139	
TUER N'EST PAS	95/139	
FREDDY HARDEST	95/139	
GUNSLINGER	95/139	
TEMLER	95/139	
D'ORVEN	95/139	
COBRA	95/139	
MISSION	95/139	
LE MAITRE DES	95/139	
AMES	95/139	
GAME OVER	95/139	
MASQUE	95/139	
LES RIPOUX	95/139	
ARMY MOVE	89/139	
BARBARIAN	95/139	
BLACK MAGIC	95/139	
COSAMOSTRA	95/139	
CRAFTON XUNK	135/195	
DUNGEONS	95/145	
EXPRESS MAIDER	89/139	
FLASH	139/195	
INDIANA JONES	95/145	
KILLED UNTIL D	95/145	
LAST MISSION	135/195	
LIVING STONE	135/195	
MAG MAX	89/139	
MARCHE	145/195	
AL'OMBRE	125	
MANHATTAN	125	
MASTER	95/145	
OF UNIVERS	95/145	
MUTANS	89/139	
NNJA	95/145	
PROHIBITION	120/195	
QUARTET	95/145	
ROAD RUNNER	95/145	
SAMOURAI	89/139	
TRILOGY	95/145	
STAR RAIDER	95/145	
TANK	89/139	
THE PAWN	189	
ULTRON I	89/139	
WZBALL	89/139	
WONDER BOY	95/145	
CHEFFES ET DES		
LETTRES		
MONOPOLY		
NOUVEAUTES		
Bobsleigh	95/145	
Trantor	89/139	
Rampart	89/139	
Brave Star	89/139	
Match Day II	95/145	
Andy Capy Club	89/139	
Phantom Club	89/139	
Exist	105/155	
Inquisitor	105/155	
Business	105/155	
AC	105/155	

En mars,
ouverture d'une
boutique AMIE
à Marseille
69 cours Lieutaud
13006 Marseille

**10 % DE
PRODUITS
EN PLUS
GRATUITS**
sauf promo

UNITES CENTRALES

A 500 UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3" 1/2	4720
A 500 C UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3" 1/2 Mon. Coul. A 1084	7490
A 2000/S UC 1 Mo Souris. Lecteur 3" 1/2	11590
A 2000S/M UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk dur 20 Mo + Cont. Coul. A 1084	14790
A 2000/ZO UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk dur 20 Mo + Cont. 5" 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A 1084	22490
A 2000/XT UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Lect. 5" 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A 1084	26290

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

LECTEUR INTERFACES

A 1010 - EXTERNE 3" 1/2	2090
A 1020 - EXTERNE 5" 1/4	NC
A 2010 - INTERNE 3" 1/2	1690
DISQUE DUR 20 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION)	4400
DISQUE DUR 30 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION)	5200
DISQUE DUR ST506 SUR CARTE SCSI (A2000) 20 MEG	7500
PC EMULATOR LECTEUR 5" 1/4 + BRIDGE BOARD A2088	5600

EXTENSIONS MEMOIRE

A 501 (512 Ko INT. A500)	1095
A 2052 (2 MEGAS INT. A2000)	3600
MEGABOARD 2 (2 MEGAS A1000) 5845	

GRAPHIQUES

TABLETTE EASYL / A500	6000
GRAPHISCOPE II AMIGA	1690
TABLETTE CRP A4	4600

AUDIO

PERFECT SOUND	1120
SOUND SAMPLER MIMETICS	1120
INTERFACE MIDI	580
PRO MIDI STUDIO	N.C.

VIDEO

DIGIVIEW	1995
CAMERA HV720	3350
OBJECTIF SCHNEIDER	950
ZOM COSMICAR 12.5/75	4450
STATIP ROHEN 2 REFLECTEURS	1839
(PHOTOS, EKTA, TRANSPARENTS) 3200	
TUNER TV (TRANSFORME LE MONIT. EN TV)	1390
CARTE VIDEO (A2032) PAL	790
GENDER CHANGER	290
GENLOCK AS600	NC
DIGIPIC (TEMPS REEL N/B)	6000

TELEMATIQUE

FLAMTEL EMULATEUR	N.C.
MODEM DTL3000	6400

PROMO
500 + A 1084 +
Extension 512 K (A501)
7700 F

PAYEZ EN 4 FOIS



LIBRAIRIE

AMIGADOS MANUEL	190
FRANCAIS	130
AMIGADOS	149
AMIGAWORLD	39
AMAZING COMPUTING 39	
ROMKERNAL LIBS. 539	

INTUITION	350
AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK VOL 1	299
HANDBOOK VOL 2	299
CLICS POUR AMIGA	195
TRUCS & ACTUES	199

TRUCS & ACTUES (Disk)	120
LANGAGE MACHINE	199
BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA	149
L'AMIGA BASIC	249

LOGICIELS

BUREAUTIQUE	
MAXIPLAN	2099
SUPERBASE	990
TEXTOMAT	790
PAGE SETTER F	1690
DEBMAN	1439
PROWRITE	1120
WORD PERFECT	NC
SUPERBASE PRO	NC
VIZAWRITE	1490
PROFESSIONAL PAGE 3690	

PROGRAMMATION TRANSFERT

LATTICE C VER 4.0	1790
MACRO ASSEMBLEUR MCC	679
TRUE BASIC	1194
GRABIT	299
CJ MATE	379

LUDIQUES ARCADE

KARATE KID 2	254
GOLD RUNNER	249
DEKULTON	100
PHALLANX	100
MARBLE MADNESS	259
CHALLENGER	100
CRUNCHER	110
ACTORY	119
SPACE BATTLE	119
IMPACT	150

STRATEGIE ACTION

SNIBAD	390
DEFENDER OF THE CROWN	349
SHANGAI	NC
HOLLYWOOD POKER	202

AVE

WAR	309
ARAZ	349
KAMP	349
KAERY	349
BORRO	349
KING QI	349
DEJA VI	349
UNINVIT	349
ROADWA	349
BALANCE	349
ULTIMA II	349
ALIENS FRI	349
LAND OF IL	349
IZARDS	349
BLACK CAUL	349
PHANTASY II	349

SIMULATION

WORLD GAMES	309
HARDBALL	349
LEADERBOARD	349
TENTH FRAME	349
CHESSMASTER 2000	349
BASEBALL EA	349
RIGHT SIMULATOR II	349
JET	349
SCENARIO DISK 7	237
CROWN	237
SILENT SERVICE	249

NOUVEAUTES

Animate 3D	1299
King of Chicago	389
Amegame	388
Shadowgate	200
Powerplay	200
Plaxmate	200
TV Show	200
Time bandits	200
Disk to disk	NC
Do to do	NC
Ferrari	NC
Karling	NC

CAO

CAD 3D	51, p. 64
CAD 3D 2.0	51, p. 64
California Games	51, p. 64
CAO 3D	51, p. 64
Choplifter	51, p. 64
Chuck Yeager's Advanced Flight simulator	51, p. 64

Re Bouncer

Red Arrows	51, p. 64
Science Toolkit	51, p. 64
Silent Service	51, p. 64
Sili Pack	51, p. 64
Skate or die	51, p. 64
Sonix	51, p. 64
Soundsoft	51, p. 64
Star Trek	51, p. 64
Starship Andromeda	51, p. 64
Studio	51, p. 64
Synthesoft	51, p. 64
Système Expert	51, p. 64
Tau Ceti	51, p. 64
TerrorPods	51, p. 64
Tonic Tile	51, p. 64
Toy Shop (the)	51, p. 64
Trail Blazer	51, p. 64
3D Studio	51, p. 64
Turbo Basic	51, p. 64
Turbo CAD 3D	51, p. 64

Mur de Berlin va sauter (le) : n° 27, p. 162

Murder on the Mississippi : n° 34, p. 151

Night and Magic : n° 50, p. 115

Nine Princes in Amber : n° 38, p. 138

OO Topos : n° 33, p. 142

Oxphar : n° 50, p. 114

Orphée : n° 29, p. 124

Passager du temps (le) : n° 42, p. 130

Pawn (the) : n° 32, p. 149

Perry Mason : n° 38, p. 137

Phalsberg : n° 35, p. 147

Phantasie : n° 32, p. 151

Pirates : n° 41, p. 125

Pirates of the Barbary Coast : n° 46, p. 128

Police Quest : n° 52, p. 95

Portal : n° 42, p. 131

Prophétie : n° 28, p. 134

Qin : n° 51, p. 90

Questron : n° 20, p. 78

Quête du chevalier (la) : n° 28, p. 133

Realms of Darkness : n° 43, p. 102

Ripoux (les) : n° 49, p. 118

Roadwar 2000 : n° 38, p. 139

Sapiens : n° 49, p. 120

Scoop : n° 22, p. 88

Shadowgate : n° 45, p. 117

Shard of Spring : n° 37, p. 159

Shogun : n° 34, p. 152

Silicon Dreams : n° 41, p. 122

Sinbad : n° 43, p. 102

Space Quest II : n° 52, p. 98

Sram : n° 35, p. 145

Sram II : n° 40, p. 122

Star Trek : n° 51, p. 88

Tanglewood : n° 51, p. 92

Taram et le chaudron magique : n° 33, p. 144

Tempête sur les Bermudes : n° 34, p. 150

Guild of Thieves (the) : n° 45, p. 114

Thétis : n° 37, p. 158

Three Musketeres (the) : n° 45, p. 115

Trilogie du temple d'Asphai (la) : n° 32, p. 152

Troll : n° 39, p. 120

Turlogh le rôdeur : n° 51, p. 93

Uninvited : n° 34, p. 154

Vahalla : n° 15, p. 50

Waidor : n° 16, p. 54

Wizard's crown : n° 36, p. 151

TILT PARADE

Advanced OCP Art Studio (the) : n° 44, p. 56

Advanced OCP Art Studio (the) : n° 52, p. 40

Aegis Animator : n° 35, p. 60

Airball : n° 46, p. 76

Aliens : n° 40, p. 60

AMX Page Maker : n° 43, p. 69

Animator (the) : n° 35, p. 59

Application GEOS : n° 44, p. 57

Arche du Capitaine Blood (l') : n° 51, p. 71

Art Director : n° 43, p. 69

Artscribe : n° 45, p. 65

Artist (the) : n° 27, p. 62

Artist (the) : n° 52, p. 39

Artworx : n° 46, p. 77

Bivouac : n° 49, p. 72

Bob Morane Chevalerie : n° 51, p. 64

CAO : n° 30, p. 56

CAD 3D : n° 35, p. 61

CAD 3D 2.0 : n° 50, p. 67

California Games : n° 49, p. 72

CAO 3D : n° 51, p. 67

Choplifter : n° 47, p. 70

Chuck Yeager's Advanced Flight simulator : n° 46, p. 78

Contrôle aérien : n° 29, p. 87

Dambusters (the) : n° 24, p. 48

Degas : n° 32, p. 52

Degas Elite : n° 39, p. 53

Defender of the Crown : n° 40, p. 58

Deluxe Music : n° 41, p. 60

Deluxe Paint : n° 32, p. 54

Deluxe Video Construction Set : n° 38, p. 58

Digitaliseur : n° 36, p. 56

Digitaliseur VIDI : n° 40, p. 59

D.P. Slide : n° 34, p. 69

Destroyer : n° 39, p. 54

DTP PAO : n° 47, p. 71

Echsoft : n° 42, p. 60

Elite : n° 29, p. 89

Exeldrums : n° 26, p. 53

Exelpaint/Exelmouse : n° 30, p. 57

Expert (l') : n° 33, p. 62

Explorateur III : n° 38, p. 59

Fantavision : n° 34, p. 66

Fire Power : n° 51, p. 65

Game Maker : n° 32, p. 55

Ge Bee Air Rally : n° 52, p. 34

Graphic Adventure Creator : n° 36, p. 54

Graphic Studio : n° 41, p. 62

Gemdraw : n° 24, p. 49

Gunship : n° 42, p. 58

H.M.S. Cobra : n° 39, p. 55

Infiltrator : n° 38, p. 60

Instant Music : n° 37, p. 68

Iznogoud : n° 51, p. 70

Jet : n° 30, p. 59

Kennedy Approach : n° 28, p. 52

Light Pen : n° 29, p. 86

Little Computer People : n° 28, p. 51

Lorigraph : n° 28, p. 50

Lunar Explorer : n° 42, p. 59

Mach 3 : n° 50, p. 66

Magic Sound : n° 52, p. 38

Midi Maze : n° 51, p. 66

Mortville Manor : n° 45, p. 64

Movie Maker : n° 33, p. 59

Music Pro : n° 51, p. 69

Music Studio : n° 41, p. 61

Music Studio (the) : n° 37, p. 70

Music Studio G7 : n° 32, p. 54

Music System (the) : n° 31, p. 49

Music Writer : n° 25, p. 54

Nebula : n° 44, p. 56

Newsroom (the) : n° 24, p. 46

Newsroom Pro (the) : n° 44, p. 58

Néochrome : n° 32, p. 52

North Sea Helicopter : n° 31, p. 51

Opération Mercury : n° 25, p. 52

Paint Works : n° 35, p. 62

Pluspaint Couleur : n° 45, p. 66

Pluspaint ST : n° 40, p. 60

Passagers du vent (les) : n° 39, p. 52

Photo : n° 27, p. 63

Print Master : n° 38, p. 58

QL Peintre : n° 30, p. 58

Quantum Paint : n° 52, p. 38

Quedex : n° 51, p. 66

Racter : n° 42, p. 60

Ready Set Go : n° 29, p. 88

Radio Controlled Flight Simulator : n° 25, p. 53

Re Bouncer : n° 50, p. 68

Red Arrows : n° 27, p. 64

Science Toolkit : n° 34, p. 67

Silent Service : n° 35, p. 60

Sili Pack : n° 52, p. 37

Skate or die : n° 52, p. 36

Sonix : n° 46, p. 76

Soundsoft : n° 42, p. 60

Star Trek : n° 36, p. 55

Starship Andromeda : n° 33, p. 61

Studio : n° 37, p. 69

Synthesoft : n° 42, p. 60

Système Expert : n° 43, p. 70

Tau Ceti : n° 31, p. 49

TerrorPods : n° 49, p. 73

Tonic Tile : n° 45, p. 66

Toy Shop (the) : n° 49, p. 74

Trail Blazer : n° 37, p. 68

3D Studio : n° 41, p. 60

Turbo Basic : n° 47, p. 73

Turbo CAD 3D : n° 47, p. 70

**36-15 TILT
RUBRIQUE P.A.**

Gratuit, rapide.
Passez vos
annonces sur
Minitel.

Vampire Killer : n° 43, p. 68

Vol solo : n° 31, p. 50

Wanderer : n° 33, p. 60

Wrestling Micro League : n° 51, p. 68

Xenon : n° 52, p. 35

TOUJOURS EN VENTE

Le Spécial Amstrad du numéro de juin 87 vous propose :

- des périphériques (imprimantes, drives, modems) pour toutes les bourses
- des tableurs, traitements de texte, gestion de fichiers...
- tous les softs de jeux d'aventure, action, simulation...
- des langages, listings, livres, pour aller plus loin avec votre Amstrad
- ET, en exclusivité, le test longue distance des PC, CPC et PCW le plus dur de toute l'histoire de la micro!

Le Spécial Compatibles PC du mois d'octobre 87 avec, au sommaire :

- 20 profils d'utilisateurs types
- 20 configurations idéales
- des tests pour mieux définir vos besoins, mieux choisir votre PC
- tous les points de vente
- les pièges à éviter
- les questions à poser
- dessin, architecture, musique, jeux, P.A.O., découvrez mille usages pour votre PC
- périphériques, langages, programmation pour maîtriser sans peine l'univers PC.

Le Spécial Amstrad du mois de décembre 87 vous propose :

- des jeux, plus de 550 softs et des centaines de photos d'écran
- le shopping, tous les cadeaux des Amstradistes fous
- un bilan : faut-il encore acheter un CPC?
- une nouvelle exclusive signée Pépé Louis
- le combat du PCW contre le Videowriter
- le match du PC Amstrad face à ses rivaux Atari ST/Amiga : le match en vente (35 F) depuis le 27 février. Au sommaire de ce numéro :
- Le match Atari ST - Amiga.
- Enquête boutiques : comment un novice est accueilli par certains revendeurs.
- Microloisirs : les logiciels de jeux sur ST et Amiga, avec les photos d'écran.
- Création graphique et musicale : ST et Amiga ne se valent pas.
- Éducatifs : ST nettement mieux servis.
- Les utilitaires : émulateurs, traitement de texte et PAO, tableurs, gestion de fichiers.
- Programmation et langages, etc.

PATIENCE!

Face à l'avalanche de vos demandes d'insertion et à l'impossibilité de transformer Tilt en journal de petites annonces, nous sommes au regret de ne pouvoir publier rapidement tous vos envois. Les petites annonces qui ne figurent pas dans ce numéro passeront automatiquement dans le prochain. Pour gagner du temps, utilisez le Minitel.

**36-15 TILT
RUBRIQUE P.A.**

Gratuit, rapide.
Passez vos
annonces sur
Minitel.

En mars,
ouverture d'une
boutique AMIE
à Marseille
69 cours Lieutaud
13006 Marseille

**10 % DE
PRODUITS
EN PLUS
GRATUITS**
sauf promo

UNITES CENTRALES

C 64 N + GEOS - 64 K Nouveau	1450
C 128 A2 + JANE - 128 K Clavier	2190
C 128 D A2 + JANE - 128 K Clav. Azerty + Lect. 1571	3990

PC, demandez-nous les nouveaux prix

PERIPHERIQUES

IMPRIMANTE

MPS 801	1300
MPS 1200	2290

MONITEUR

1802 (40 ccl)	1990
1902 (80 ccl)	2790

LECTEUR

K7 130	250
DISK 1541	1650
DISK 1571	2490

GRAPHIQUE

TABLETTE KOALA PAD	1300
TABLETTE GRAPHISCOPE	990
CRAYON OPTIQUE	410
SOURIS 64 MAGIC MOUSE	480
SOURIS 128	550

AUDIO

SOUND EXPANDER	1200
SOUND SAMPLER	850
CLAVIER SYNTHE	925

SYNTHE VOCAL TECHNI MUSIC 480

SYNTHE VOCAL VOICE MASTER 850

INTERFACE MIDI 350

INTERFACE

CENTRONICS	890
IEE	1590
RS 232	650

TELEMATIQUE

MODEM DTL DIGITELEC	1590
MODEM DTL + DIGITELEC	1990
EMULATEUR MINITEL	390

VIDEO

DIGITALISEUR PRINT TECHNIK	1290
INTERFACE PAL-RVB	450
TUNER TELE	1390

CARTOUCHES

CPM	390
POWER CARTRIDGE	470
GAME KILLER	150
FREEZE FRAME	490
EXTENTION MEMOIRE 256 K	1290

PROMO
C64N + lect. Disk
1541
+ manette
+ 3 logiciels
2990 F



LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION

TRUCS ET ASTUCES	99
LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64	149
LE LIVRE DU CP/M	149
LA BIBLE	149
DU COMMODORE 128	249
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541	179
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE 64	179
1571 1570	179
PEKES ET POKES DU C128	129

LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530 99

COMMENT LES PROGRAMMER 129

PSI

CLE POUR C64	110
CLE POUR C128	110
BASIC C128	149
CPM PLUS SUR C128	149
102 PROGRAMME	120
C64	120
ENTRETIEN ET REPARATION DU VC 1541	149
C128	120

JEUX D'AVENTURE :

COMMENT LES PROGRAMMER	129
PSI	
CLE POUR C64	110
CLE POUR C128	110
BASIC C128	149
CPM PLUS SUR C128	149
102 PROGRAMME	120
C64	120
ENTRETIEN ET REPARATION DU VC 1541	149
C128	120

LOGICIELS

BUREAUTIQUE	
DATAMAT	350
TEXTOMAT	790
POWERPLAN	650
QUARTER	450
SWIFT K7	295
WZASTAR 128	1190
VIRGULE SENIOR	750
SUPERBASE 128	595
GRAPHIQUES/MUSIQUE	
SUPERPAINT	350
GAME MAKER	220
ART STUDIO	149/184
ADVANCED MUSIC	
SYSTEM	310
MUSIC STUDIO	186
PROGRAMMATION TRANSFERT	
BASIC 64	350
OSFORD PASCAL	N.C.
MON. 64	N.C.
DISC DISSECTOR	324
LOGO	595
BASIC 128	450
EDUCATIFS	
MAITREMOTS	190
ORTHOGRAVES	190
ORTHOPHONIE	190
GRAM (N°1 à N°6)	190
ARITH (N°1 à N°2)	190
ALGEBRE (N°1 à N°2)	190
MATS SUP	190
MIMI	295
NOUVEAUTES	
GAME OVER	95/145
GUNSLINGER	95/145
KARI WARRIOR	89/129
INDIANA JONES	95/145
KILLED	95/145
DEAD	95/145
KNUCKLE BUSTER	95/145
MASTER OF AMER	95/145
UNIVERSE	9

ENCORE DU NOUVEAU SUR LE 3615 CODE TILT

LES BIDOUILLES:

Allez plus loin avec votre Amstrad, votre Atari, votre Commodore ou votre Apple en posant vos questions à nos spécialistes. Ils vous répondront en 48h.

RUBRIQUE JEUX: LE JACKPOT TILT EST ARRIVÉ!

Mettez à l'épreuve vos connaissances en micro et alignez 3 signes identiques sur le jackpot.

1 CONSOLE SEGA
A GAGNER CHAQUE SEMAINE!

P.A.

Vends CPC 6128 couleur (s. garantie) cause ST avec nbres revues + manette + disks (news). Excellent état. Prix: 3 000 F. **Laurent JOUVET, St-Martin-de-Riberac, 24600 Riberac. Tél.: 53.90.15.19** (heures repas).

Vends CPC 6128 + manette + nbx jeux ordinateur encore garantie 6 mois: 2 000 F (monochrome). **Mathieu HOUILLEY, 7, rue de la Garenne, 78120 Orphin. Tél.: 34.85.95.12.**

Vends clavier 6128 + adaptateur Pétitel + multiface 2 + synthé. vocal techimisque + nbx disquettes + doubleur de joystick + joystick + câble pour brancher 2^e lecteur. Prix à fixer. **Tél.: 86.96.03.95** (après 18 h).

Affaire! Vends moitié prix Amstrad couleur + lecteurs 3" et 5,25" + 240 disks (800 progrs) + tuner TV. **Vincent BASSI, 1, rue des Roses, 57000 Metz. Tél.: 87.65.59.00.**

Vends jeux (K7) pour Amstrad CPC 464, renseignements sur demande. **Pascal JUGÉ, les Chassés St-Pierre-sur-Orthe, 53160 Bais. Tél.: 43.37.45.30** (le week-end).

Vends Amstrad CPC 6128 + 4 jeux originaux + joystick: 2 150 F. Vends aussi disquettes 3" pour Amstrad. A débattre. **Christophe MEQUINON, rue des Ecoles-St-Gratien, 14130 Pont-l'Évêque. Tél.: 31.65.28.60.**

Vends Amstrad 6128 mono + adapt. Pétitel + 70 disks + joystick (le tout en bon état): 3 800 F; MSX + 26 jeux: 590 F. **Frédéric CHAMBOLEYRON, 27 rue des 3-Cèdres, 95000 Cergy. Tél.: 30.32.34.68.**

Vends Amstrad CPC 464 + lect. disk 3" (DD1) + nombreux jeux (Super ski, Harry, Arka, etc.) + revues + boîte rangement + 13 disk 3". Le tout: 3 500 F. **Vincent MARTINEZ, 13, rue de la Prévoyance, 91200 Athis-Mons. Tél.: 69.38.89.08.**

Vends Amstrad PC1 512 HD20 couleur + log. 9 000 F, possibilité échange ST ou Amiga. **Valéry MAGNE-NAN, 4, rue Roger-Desprès, 78220 Viroflay. Tél.: 30.24.05.16.**

Vends pour Amstrad CPC 464, multiface 2 (copieur hard), peut se brancher avec un lecteur de disquettes. Prix neuf: 575 F et vendu 300 F. **Ludovic BOU-TAUT, 3, avenue du Nouveau-Bezons, 95870 Bezons. Tél.: 39.61.62.55.**

Cause départ vends PC1 512 moniteur couleur, 2 drives + imprimante DMP: 3 000 F + disk + livres. Le tout T.B.T.: 9 500 F (juillet 87). **Arnaud GROUSSARD, 5, rue Philibert-Deleorme, 75017 Paris. Tél.: 42.67.26.92.**

Vends DD11 Amstrad + 20 disqs. Le tout 2 300 F. **Xavier AZZIZA, 3, rue Sesto-Florentino, 93170 Bagnolet. Tél.: 43.64.83.80.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + manette de jeux + nbx logiciels, revues année 87. Le tout vendu 3 000 F (à débattre). **David MAURIER, 4, rue Victor-Hugo, Tél.: 44.57.55.46.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur achat déc. 87 garantie 1 an + nombreux jeux dont nouveautés + 1 joystick + revues + housses de protection: 4 800 F. **Philippe CHANUSSOT, 6, allée des Primevères, 95360 Montmagny. Tél.: 39.84.24.13** (après 18 h).

Vends jeux originaux en disquette pour Amstrad: liste sur demande. **Franck NOGUERA, boulevard Guy-Moquet, 13110 Port-de-Bouc (région: Marseille). Tél.: 42.06.66.27** (entre 20 h et 20 h 30).

Vends Amstrad 464 couleur bon état (janv. 87) + nbx jeux + manuel + joystick. Le tout pour 2 000 F. **Jérôme JERKECH, le clos du château, 2, allée Charles-Baudelaire, Triel-sur-Seine (Yvelines). Tél.: 39.74.03.23.**

Vends pour Amstrad (Super Paint 200 F), les Dieux de la mer, Le Maître des âmes, Le Necromancien, Barbarian à 120 F les 5 ou 400 F le tout sauf SP. **Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue Marcellin-Berthelot, 92800 Puteaux. Tél.: 47.73.65.14.**

Vends Amstrad CPC 6128 monochrome de janvier 1987, peu servi. **Cyril LACOSTE, 33, rue Malbos, 33700 Mérignac. Tél.: 56.87.09.17.**

Vends CPC 6128 coul. + 13 disq. + 2 boîtiers pour 10 disq. + livres + magazines + housse clavier. Valeur 6 000 F, vendu 4 000 F. **David BONNAMOUR, 423, avenue du 8-Mai, 69300 Caluire. Tél.: 78.23.16.09.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome avec un joystick et nbx logiciels pour le prix de 1 700 F. **Michel BANWARTH, 8, sente du Milieu-des-Gaudins, 95150 Taverny. Tél.: 39.60.44.49.**

Vends disquettes Amstrad 100 F pièce: Sram 2, Astérix et le chaudron magique, Game over, Gauntlet, Blue war, Crazy cars, Saboteur 2. **Yann ALLIGNOL, 8, rue Louis-Ganne, 75020 Paris. Tél.: 43.60.55.33.**

Vends CPC 464 couleur + drive DD1 + joysticks + magazines + nbx jeux et listings. Valeur réelle 7 000 F, vendu 3 500 F. **Bruno BERGER, 47, rue du Général-Leclerc, 95210 Saint-Gratien. Tél.: 34.17.36.46.**

Vends Amstrad CPC 464 moniteur couleur + nbx jeux dont dernières nouveautés (Out run) + DD11 + nbx magazines. Prix: 2 000 F. **Laurent DAVE, 17, avenue Paul-Adan, 75017 Paris.**

Vends Amstrad 6128 couleur + Pro 5000 + souris AMX + 20 disquettes 2 doubleur de joy. + 30 journaux informatiques + filtre écran 2 nbx jeux pour 4 000 F. **A.M.D. SALMON, 7, rue de l'Annonciation, Paris. Tél.: 45.27.13.90.**

Vends CPC 6128 + moniteur couleur + nombreux jeux sur disquette et cassettes + manette. Prix: 3 990 F. **Jean-Christophe LONGCHAMON, 30, route de Lieussaint, 91100 Tigery. Tél.: 60.75.89.74.**

Vends Amstrad 6128 AZERTY monochrome + interface Pétitel TV + livres + nbx programmes + nbx disquettes. Le tout: 4 000 F à débattre. **Gilles DE CHEZELLES. Tél.: 47.78.88.24** (le soir).

Vends CPC 6128 couleur + DMP 2000 + boîtier de rangement + nbx jeux + manette. Le tout pour 4 500 F au lieu de plus de 6 830 F. **Benjamin GARRIGUES, 85, bd Port-Royal, 75013 Paris. Tél.: 43.31.80.55** (après 18 h).

Vends drive complet boîtier métal haut 6 cm Matsushita 5" 1/4 2 têtes alimentation et cordon plat pour Amstrad CPC 1 100 F. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél.: 43.72.64.64.**

Vends Amstrad 6128 couleur + divers jeux dont les meilleurs (Prohibition, Enduro Racer, Barbarian...). Vends 3 600 F + 2 joysticks + doc. **Sébastien LONTIER, 3, rue du Capitaine-Ferber, 75020 Paris. Tél.: 43.80.90.26.**

Vends cassettes Amstrad (jeu Amsoft) et utilitaires (Easy Amsoft et Salut l'artiste) toutes neuves. Cause rachat d'un PC 1512. **Laurent, Vierzon. Tél.: 48.75.17.55** (après 18 h).

Vends Amstrad CPC 464 mono + Mirage Image + 60 jeux + livres + joystick. Prix: 1 500 F. **Bruno CROCI, 61, rue du Val-André, 78560 Port-Marly. Tél.: 39.16.33.35.**

Vends pour CPC originaux en K7 40 F pièce: Sorcery, Cauldron, Arkanoïd, Skyfox, Winter Games, Devil's Crown, Who Dares Win 2, Wizard's Lair, Last V8. **Stéphane BURET, 14, bd Descartes, 78180 Montigny-le Bretonneux. Tél.: 30.64.42.78.**

Vends jeux originaux sur K7 pour CPC 464 entre 50 et 60 F. **Philippe DUCRET, Les Cyclamens, 2, rue Beauregard, 74150 Rumilly. Tél.: 50.89.56.95.**

Urgent! Vends Amstrad 6128 couleur + 20 disqs (dont Grysor, Discology + T. Pascal) + 3 bouquins + nb. revues valeur réelle 7 500 F, vendu 4 500 F. **François MANCEAU, chemin du Pré Auvé, 35770 Vern-sur-Seiche. Tél.: 99.62.77.05.**

Vends logiciels originaux K7 et disq. pour Amstrad K7 à 30 F, disq. à 40 F. Liste sur demande. **Edwige MARCHAND, 2, chemin du Port Sec, 02270 Chevreuil-Moncaeu. Tél.: 23.80.78.61** (après 20 h).

Vends jeux pour Amstrad CPC 6128 + crayon optique Electric Studio Light Pen (logiciel K7 ou disq.): 300 F, prix intéressants. **Yann LEPRETRE, 58, rue du docteur Coton, 76800 Saint-Etienne-du-Rouvray. Tél.: 35.65.43.02.**

Vends Amstrad 6128 coul. neuf sous garantie (achat 08/87) + joystick + nombreux logiciels + manuel d'utilisation. Prix: 3 300 F. **Christophe DERVAUX, 13, rue Gabriel Péri, Houille. Tél.: 39.68.62.47.**

Vends Amstrad PC 1512 double drive + moniteur couleur HD + souris + nbx jeux + émulation Minitel (LCE - câble). Prix: 7 500 F, vendu: 1 200 F. **Cédric JANSSENS, 34, bd Victor-Hugo, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél.: 47.58.72.07.**

Vends pour Amstrad: Les dieux de la mer, Le maître des âmes, World Class, Leader Board, le Necromancien (disq.) pour 130 F la disquette ou 450 F tout. **Bruno PIERRE, 1, résidence des Fontaines, rue Marcellin Berthelot, 92800 Puteaux. Tél.: 47.73.65.14.**

Vends Amstrad CPC 6128 + environ 50 jeux et quelques utilitaires + 2 joysticks + doubleurs, valeur: 4 900 F vendu 3 900 F. **Emmanuel MARY, 13, rue Maryse Bastié, 78300 Poissy. Tél.: 39.79.22.53.**

Vends CPC 6128 couleur, garanti 8 mois + manuel + 50 disq. 3D pleins (jeux, util. dont nbx nouveautés) + livre + revues + lecteur SP 1/4: 5 000 F. **DJAARFAR. Tél.: 43.39.91.93** (à 18 h).

Vends jeux: Iznogoud pour Amstrad CPC 464, acheté 1 250 F, vendu 150 F avec bande dessinée: l'anniversaire d'Iznogoud. **Sébastien LAMBOLEY, le clos Roussey-Peveycey, 25870 Decevey. Tél.: 81.58.82.45.**

Vends ordinateur Amstrad CPC sans moniteur. Faire offre. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél.: 43.72.64.64.**

Vends Amstrad PCW 8256 + écran mono. + imprimante + log. originaux (multiplan, CPM +, Logoscript...) + jeux + revues, prix: 3 500 F. **Franck GRIVEL, clos les Ombres, 31650 St-Orens-de-Gammeville. Tél.: 61.39.04.74.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + joystick + plusieurs K7 + revues, prix à débattre. **Jean-François VANKE-MEL, 91, Breennack Straete Merris, 59270 Bailleur. Tél.: 28.42.73.80.**

Vends Amstrad CPC 464 + 55 jeux originaux + 3 joysticks + moniteur couleur: 6 400 F, pour achat du tout donne

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR

3615
code
AMIE

A.M.I.E.
Magasin: 11 bd Voltaire - 75011 PARIS
Occasions et S.A.V.: 2 rue Rampon - 75011 PARIS
Tél.: (1) 43.57.48.20
Tél.: (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

En mars,
Ouverture d'une
boutique AMIE
à Marseille
69 cours Lieutaud
13006 Marseille

10 % DE
PRODUITS
EN PLUS
GRATUITS
* sauf promo

UNITES CENTRALES
520 STF UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3" 1/2 SF 2990
520 STF UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425 5490
1040 STF UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425 5990
1040 STF UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425 7490
Mega ST2M UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 DF + Mon. mono 11800
Mega ST4M UC 4 Mo Ram 1 lect. 3" 1/2 DF Mon. mono 15300
Mega laser 2 UC ST2M + Imp laser SLM 804 24800
Mega laser 4 UC ST4M + Imp laser SLM 804 28400

PERIPHERIQUES
LECTEURS
DISK 500Ko 3" 1/2 SF 354 1590
DISK 1 Mo 3" 1/2 SF 314 1990
DISK DUR 20Mo SH 204 4990
DISK 1 Mo 3" 1/2 CUMANA 1590
DISK 1 Mo 5" 1/4 CUMANA 2400
IMPRIMANTES
MATRIciel SM 804 1990
LASER SLM 804 14100
MONITEUR
MONOCROME HR SM 124 1490
COULEUR BR ET MR SMI 1425 2990
VIDEO
DIGITALISEUR REALTISER 1700
DIGITALISEUR PRO 87 2900
GENLOCKER NC 249
CAMERA 3350
ZOOM 4450
STATIF 1839
TUNER TELE 1350
HANDY SCANNER 3990
GRAPHIQUE
TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4600
TABLETTE A DIGITALISER KUNTA 11730
AUDIO
DIGITALISEUR SOUND MASTER 1990
ST REPLAY 800
INTERFACE
REAL TIME CLOCK 455
EXTENSION MEMOIRE 512K 990
EMULATEUR MAC 1800
OSCILLOSCOPE 1990
PROG D'EPROM 1990
INVERS MONITEUR MONO COUL. 250
FREE BOOT 479
TELEMATIQUE
MODEM 1990
EMULATEUR MINTEL 750
CABLES
IMPRIMANTE 150
PERITEL 150
MINTEL 150
RALLONGE JOYSTICK 100

PROMO
ATARI 1040 STF +
Mon. Mono SM 124 +
Imprimante citizen
1200
1290 F



PAYEZ EN
4 FOIS

MICRO APPLICATION
LIVRE DU ST BASIC 149
DU BASIC AU C 149
BIBLE ATARI S.T. 249
DEBUTER AVEC ATARI S.T. 129
LIVRE DU GEM 179
LIVRE GFA BASIC 199
GFA BASIC 319
GRAPHISME 3D 179
GRAPHISMES ET SON 149
LIVRE DU LANGUAGE MASTER SCORE 149
LE LIVRE DU GFA BASIC 199
DEVELOPPER GFA (DISQ. INCL.) 299
CZ DROID 990
TRUCS ET AST. GFA (DISQ. INCL.) 269
GRAPHISMES EN GFA 249
PSI
CLEFS POUR ATARI ST TOME 1 255
SYSTEME DE BASE CLEFS POUR ATARI ST TOME 2 285
GEM C SUR ATARI ST 165
3 ETAPES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE 210

LOGICIELS
PRO 24 STENBERG 2490
MASTER SCORE 990
ST STUDIO 800
SOUNDWAVE 1500
EZTRACK 650
CZ DROID 990
OX-ANDROID 1990
JEUX
BARBARIAN 240
FLIGHT SIMULATORZ 430
SCENARY DISK N7/11 230
GAUNTLET 250
WINTER OLYMPIAD 88
SUPER SPRINT 250
LAS VEGAS 100
KARTING 100
CLEVER AND SMART 230
MICRO LEAGUE 230
WRESTLING 207
HIPPO ALMANACH 355
PUBLISHING 390
PARTNER 1450
SUPERBASE 990
BECKER TEXT 750
MUSIQUE
MUSIC STUDIO 260
ADDICTA BULL 220
STAR TRECK 250
RINGS OF ZILFIN 350
ROADWAR 2000 350
NOUVEAUTES
Space Quest II 250
Tetris 250
Police Quest 255
Gunship (Français) 250
Bobo 215
Blackclomp 265
President Elect 205
Predator 205
Enduro Racer 230
Eyes 245
Blit Palmer 245
Masque + Demoniac 160
Jump Jet 230
Chimera 210
Bad Cut 275
Xenon 225
Mabius 265
Crash Garrett 250
King of Chicago 215
Eco 265
Newila 205
Wizball 205

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°125

CREDIT
CREG
IMMEDIAT

console Atari + 12 cartouches. **Cédric CORDOIN**, 36, rue Paul Doumer, Port-a-Binson, 51700 Dormans. Tél.: 26.58.08.15.

Vends et échange nombreux softs dont News pour 6128, vds originaux 464, 25 F contact sur Minitel 3615 + ASPAR BAN M21 (Magnum). **Alexis LETOURNEL**, 17, allée des Fleurs, 76240 Bonsecours.

Vends logiciels pour Amstrad disq., nombreux jeux : Prohibition, Druid, Barbarian, Arkanoïd, Wintergames, Commando, Short Circuit, etc. **Emmanuel RENARD**, 160, rue du bois de Fleury, 92190 Meudon. Tél.: 45.34.93.71.

Vends nbx logiciels K7 Amstrad cause achat Amiga, prix canon. **Patrice AUGUSTO**, quartier Savary, 08400 Vouziers.

Vends Amstrad CPC 6128 monochrome, déc. 86, + 1 joystick Switch joy. + nbx logiciels (nouveau) + CPM + nbx revues, le tout : 4000 F. **Sébastien LOUVEAU**, 8, allée des Missionnaires, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél.: 30.58.39.83.

APPLE

Vends Apple II c + 2 drives + 1 imprimante 40 c + 1 Kool Pad + 1 joystick + 1 Paddles + 1 carte parallèle + nbx programmes. Prix : 3 000 F. **Urgent. Bruno BALAGUETTE**, 8, impasse de l'Union, 91260 Juvisy-sur-Orge. Tél.: 69.21.20.81.

Vends Apple 2 E + mono + duodisk + 128 K + 80 col + carte couleur + imagewriter + synthétiseur vocal + livres + logiciels + joystick + gadget. Prix : 7 990 F. **Jacques ROSSI**, 1, bd du Docteur-Parini, 13012 Marseille. Tél.: 91.53.83.47.

Vends imprimante couleur Scribe + carte super série pour ordinateur Apple 2; prix : 2 500 F (à débattre). Carte modem novation; prix : 2 500 F. **Philippe FOISSY**, 9, rue Normande, 91160 Ballainvilliers. Tél.: 64.48.61.21.

Vends compatible Apple + moniteur couleur + 2 lecteurs de disq. + 43 disq, dont Karateka, Skyfox, Summer Games, Strip Poker... Prix : 5 499 F. **Willy MARTIN**, place Forte-de-Mont-Dauphin, 05600 Mont-Dauphin. Tél.: 92.45.00.46.

Stop 1 Vends Apple II e 64 K + moniteur mono + drive + joystick + livres + nbx logiciels. Prix : 3 500 F. **Franck CHATRY**, 97/125 avenue Roger-Salengro, 92230 Châtenay-Malabry. Tél.: 46.81.64.11.

Vends pour Apple II c : moniteur II c monochrome noir et vert + câbles + support réglable + docs (pas vieux, bon état, bonne qualité). Prix : 1 000 F. **Lucas SCHIFFRES**, 14, rue François-Miron, 75004 Paris. Tél.: 42.78.95.37.

Vends Apple II GS (mai 1987), L3 1/2 + 2 x 5 1/4 + joystick + m. SD 10 + APWC + APWA + programmes A. II + moniteur couleur HD. Prix : 11 000 F; sans moniteur : 8 000 F. **Marc OBLIN**, 14, rue P.-Picasso, Bobigny. Tél.: 48.30.66.89 (bureau).

Vends jeu pour Apple II c : le Fétiche. Prix : 140 F. **Jean-Yves MAES**, 83, rue de Buzenval, 75020 Paris. Tél.: 43.72.08.74.

Vends Apple II c + souris + drive compatible + modem + joystick + nbx disq. à débattre + possibilité imprimante : 1 700 F. **Patrick BAROUCH**, 75, rue de la Paix, 94170 Le Perreux. Tél.: 43.24.55.61 (après 18 h).

Vends (à des prix écraasés : logiciels de Wargames pour Apple (originaux). **Frédéric ARMAND**, 55-59, bd Sérurier, 75019 Paris. Tél.: 42.40.28.90.

Vends Apple II c + moniteur II c + joystick + souris + p. Périel + + nbx jeux + quelques docs + sac de transport. Prix : 4 000 F. **Boris JOSEPH**, 29, avenue Junot, 75018 Paris. Tél.: 42.23.70.85.

Vends original Ultima IV et le Geste du Barde pour Apple : 600 F; carte féline : 1 700 F. **Patrick BARRE**, 2, rue Hélène-Muller, 94 Thiais. Tél.: 48.52.30.22.

Vends Apple II c avec souris, joystick, nbx jeux et logiciels, moniteur mono, docs, valise transport (cause départ - acheté en 1987). Prix : 5 000 F (à débattre). **Grégory LAMBERTIE**, 24, avenue Jules-Jarvin, 75016 Paris. Tél.: 45.03.31.89.

Achète carte chat mauve ou RVB + carte série (pas trop cher) pour Apple II c. **Jean-Yves MAES**, 83, rue de Buzenval, 75020 Paris. Tél.: 43.72.08.74.

Vends Apple II C avec 1 lecteur disquette, 1 moniteur Apple, 1 carte 80 col. 1 carte super série + 1 traitement de texte. Etat neuf avec emballage origine. Prix : 5 200 F. Tél.: 48.24.46.21, poste 4230.

Vends Apple 23 + 28 K + 80 col + monochrome + 2 lecteurs + carte + nbx progs (JUC et U.I.) + livre + 1 joystick. Prix : 5 500 F. **Nicolas DUC**, 12, clos de la Chaudière, 78240 Chambourcy. Tél.: 30.74.64.11.

Vends Apple II C, cause double emploi + moniteur II C + joystick + souris + p. périel + nbx disk jeux-utilitaires + docs. Prix : 4 000 F à déb. **David FOURNION**, 5, rue Jean-Louis Louet, 92700 Colombes. Tél.: 47.84.97.97.

Vends Apple 2 + 2 drives + 3 joysticks + carte coul., carte langage 16 Ko + nbx disks + nbx jeux + doc. Très bon état. Prix : 4 900 F. **Philippe ALRIQUET**, 36, rue de Montaval, 78160 Marly le Roi. Tél.: 39.58.07.22, ap. 19 h.

Vends compatible Apple IIe + moniteur vert + drive + joystick + nbx jeux + 2 manuels. Le tout : 4 500 F. **Michael**

LEGEAY, 8, rue du Laurencin Conches, 77400 Lagny-Marne. Tél.: 64.02.37.83.

Vends Apple 2C 128 Ko + souris + joysticks + manettes + docs + nombreux logiciels (util. et jeux). Le tout très bon état : 6 500 F. **Philippe CLAIRO**, 3 bis, avenue Gambetta, 92250 Beauchamp. Tél.: 39.60.65.78.

Vends Apple IIc + souris + lecteur ext. + moniteur mono + jeux + doc + utilitaires. Le tout pour 4 000 F maximum. **Eric MAMPAEY**, 4, boulevard des Alliés, 59148 Flines Lez Râches. Tél.: 27.91.62.34 (ap. 18 h).

Vends Apple Microway + 1 drive + 1 joystick + 1 cart. coul. petit. + nbx disks (jx, util.) + nbx docs et livres. Prix : 3 000 F. **Christophe MOREUX**, 6, sente St Jouin, 78450 Villepreux, 78 Yvelines. Tél.: 30.43.18.38.

Vends pour Apple 2 imprimante couleur thermique scribe + carte super série 2 500 F et carte modem novation + logiciels correspondants 2 500 F. **Philippe FOISSY**, 9, rue Normande, 91160 Ballainvilliers. Tél.: 64.48.61.21.

Vends Apple IIe + 65 col. + moniteur + imprimante + souris + joystick + paddles + nbx logiciels + docs, etc. Prix : 6 000 F. **Stéphane BOMBARD**, 76, rue des Sarmettes-Chanteau, 45400 Fleury les Aubrais. Tél.: 38.75.03.21.

Vends Apple IIc + moniteur IIc + souris + joystick + nbx logiciels + sac de transport + boîte de rangement. Le tout 3 500 F. **Antoine D'ANJOU**, 5, rue Eugène Dutuit, 76000 Rouen. Tél.: 35.71.24.60 entre 7 et 8 h.

Vends Apple IIc + moniteur IIc imprimante + joystick + souris + p. périel + docs + nbx jeux et utilitaires. Prix : 6 000 F. **Pierre-Yves BURY**, 41, rue du Commerce, 03390 Mont Marault. Tél.: 70.07.63.00.

Vends nouvel Apple 2 GS couleurs + 1 drive 5, 25 et 3,5 + nbx jeux et utilitaires + joystick, 512 k ouf, TBE. Prix très intéressants. **Kevin FHIMA**, 23, rue Frédéric Passy, 06000 Nice. Tél.: 93.44.15.84.

Vends pour Apple II + alimentation 300 F + boîtier 2090 F. Clav. détach. 30 touches 700 F. Disk II 600 F. C. cont. 200 F. Monit. 300 F. C. Taxan 200 F. C. Lang 150 F. X. 80 col 200 F. Télé N/B 29 cm 500 F. Recherche contact IGS. **Christian LI**, 62, rue des Meuniers, 75012 Paris. Tél.: 43.54.31.76.

Vends Apple IIc, moniteur mono-stand, souris, livres, docs, nbx disq., logiciels, house, cordon périel. Le tout en TBE come neuf. Prix int. **Laurent JOUFFRE**, 5, rue de l'Alizarine, 84000 Avignon. Tél.: 90.87.20.31.

Possesseur Applework banque données 1 mega de 80 appareils vidéo/TV GP en 5 disques 5/11/4. Envoyer 7 timbres à 2,20 F pour documentation. **Michel CARRERE**, 36, bd du Garavant, 06500 Menton. Tél.: 93.57.54.88.

Vends Apple IIc + moniteur II + joystick neuf + support + souris + logiciels et utilitaires (état de l'ordinateur neuf). Le tout 3 500 F à débattre. **Nicolas GORDARD**, 28, quai de la Loire, 75019 Paris. Tél.: 42.49.14.86.

Vends Apple 2 plus, 64 K, Look IBM, clavier détach. + 1 drive Half size + 280 (CP/M) + monit. mono + nbx jeux et util. et doc. Le tout : 4 000 F. **Pierre DEBUREAU**, 36, rue Maurice-Nogues, 91170 Viry-Châtillon. Tél.: 69.44.43.58 ap. 18 h.

Vends Apple IIc + souris + joystick + nbx logiciels (jeux) + lecteur disq. intégré. Prise périel, etc. Prix : 3 000 F. **Hervé DOLEAC**, 71, rue Rambuteau, 75004 Paris. Tél.: 42.76.22.56.

Vends Apple IIc 128 K + 80 col. + moniteur mono IIc + stand + joystick + câble Périel + 70 disq. (jeux, util.) + livres. Etat neuf. Prix : 4 700 F. **Jean BERGER**, 5, rue Collette, 75017 Paris. Tél.: 46.27.93.89.

Vends Apple IIC + moniteur IIc + souris + joystick + env. 50 jeux + utilitaires + p. périel + nbx docs. Le tout pour : 4 500 F. **Cyrille TUTAJ**, 12, rue Wilhelm, 75016 Paris. Tél.: 42.24.70.79.

Vends carte 80C + 64 K + coul. périel. pour Apple II E. **Stéphane SANOUSSI**, 3, rue Noël Bailly, 75020 Paris. Tél.: 43.73.29.70.

Vends Apple IIc + joystick neuf + souris + manettes + p. périel + nbx jeux et utilitaires + docs. Le tout état neuf : 6 500 F. **Philippe CLAIRO**, 3 bis, avenue Gambetta, 92250 Beauchamp. Tél.: 39.60.65.78.

Vends Apple II GS, s. garantie + drive 3 1/2 + drive 5 1/4 + ext. mémoire 800 K + logiciels (Appleworks 1.4, Thexder...) + souris. Prix : 11 000 F à débattre. **Christelle LECOMTE**, 51, bd d'Alsace, 88400 Gerardmer. Tél.: 29.63.91.55.

Vends Apple 2C + Mofo. 2 C + Stand + souris + joystick + lect. ext. 2C + image writer 2 + nbx jeux, util. + access. 2 + VS tel + Mousedesk + Ultima 3 (français) + docs + livres. Tout TBE. **Emmanuel CANAULT**, 5, impasse du Plessis, 78000 Versailles. Tél.: 30.21.69.97.

Vends Apple II GS avec lecteurs souris ext. mem. Epson Lx 800 cartes série et parallèle. Faire offre. **Pascal PERREUR**, rue F. Faure, 76170 La Frenaye. Tél.: 35.31.97.80 av. 19 h 30.

Vends IIc + moniteur + drive ext. + modem sectrad + nbx logiciels utilitaires + mallette Apple. Br. Prix : 3 000 F. Offre ferme. **François ROUSSELE**, Château des Agneaux, 77330 Ozoir la Ferrière. Tél.: 60.28.69.17 ou répondre.

Vends Apple IIe; 64 K; moniteur vert + drive + joystick + nbx disquettes de jeu. Prix : 3 500 F. **Franck CHATRY**, 97/125, avenue Roger Salengro, 92290 Châtenay Malabry. Tél.: 46.61.84.11.

Vends Apple IIc + moniteur mono + nbx logiciels + joystick + souris + 3 boîtes + revues Golden + housse. Le tout TBE. Prix : 4 500 F. **Fabien HYGOUNENC**, 6, rue Leon Jouhaux, 93420 Villepinte. Tél.: 43.83.21.87.

Vends Apple IIc + 2 lecteurs + moniteur + joystick + souris + périel couleur + très nbx logiciels + 40 livres et revues. Prix : 4 500 F. **Fabien HYGOUNENC**, 6, rue Leon Jouhaux, 93420 Villepinte. Tél.: 43.83.21.87.

Vends Apple II E + 2 drives + moniteur mono orange + joystick + paddle + nbx jeux + langage (Pascal, Fortran, Logo) + docs. Le tout : 3 200 F. **Yann MERLAUD**, 25, rue des Lilas, 75019 Paris. Tél.: 42.01.71.60.

ATARI

Atari ST : cherche contacts pour le GFA (son, graphisme, utilitaires, etc.). **Frédéric GUGAND**, 53, avenue des Grands-Bois, 44800 Saint-Herblain. Tél.: 40.40.45.51.

Vends Atari 800 XL Pal-Périel + drive 1050 + disq. + joystick + livres : 2 500 F. Vends nbx logiciels : 2 500 F. Le tout : 4 500 F (à débattre). **Philippe ROTTOLI**, Elusset, 74580 Viry. Tél.: 50.04.80.88.

Vends Atari 1040 STF complet acheté en septembre 1986, garanti 2 ans, peu servi + nbx programmes, livres, accessoires. Cédé à 4 000 F. **Stéphane ZANINI**, 91000 Evry. Tél.: 64.97.94.27.

Vends Atari 800 XL + lecteur de disquettes (1050) + adaptateur Périel + plus de 25 jeux et programmes + une dizaine de disquettes vierges : 2 500 F. **Philippe BOULARIA**, 69, avenue Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél.: 45.00.83.63.

Vends Atari 520 ST + 47 jeux au choix dont Barbarians et Terrorpods + livres : 2 750 F ou échange avec Amiga 500. **Emmanuel SCIAIRA**, 2, rue Eugène-Delacroix, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél.: 48.22.77.74.

Vends Atari 800 XL + unité disquette 1050 + imprimante 1020 + tablette tactile + livres + joystick + disquettes + boîte à disquettes + atariens : 3 200 F. **Vincent JAMMET**, 428, rue des Points-Cardinaux, 71000 Mâcon. Tél.: 85.38.68.56.

Vends Atari 800 XL + lecteur disquettes + nbx logiciels disq. + lecteur cassettes + nbx logiciels K7 + notices + livres : 3 000 F (possibilité vente séparée ou échange). **Alain DURRIE**, 13, allée de Moulin, 86280 Saint-Benoît. Tél.: 49.38.40.15.

Vends Atari 800 XL + lec. 1050 + jeux (Silent Service, Fighter Pilot, etc.) sur disk. + magazines : 1 500 F. **Guy DEVERNAY**, 53, rue Nationale, 78440 Drocourt. Tél.: 34.76.76.07.

Vends Atari 520 ST étendu à 1 méga + nbx disquettes (02/87) : 4 500 F Imprimante Epson LX-86 144 CPS (03/87) + tracteur : 2 500 F. Ex état. **Patrick FADIDA**, 5, rue du Chemin-Vert, apt 152, 93000 Bobigny. Tél.: 48.31.18.44.

Vends Atari 520 STF + 20 logiciels : 2 700 F. **Anne GLOAGUEN**, 44, rue du Faubourg St-Denis, 75010 Paris. Tél.: 43.86.87.85.

Cse vente ST, vends nombreux softs (Def, Crown, Mach 3, Starwar, et news). **Philippe BAROIN**, 1, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge. Tél.: 46.55.78.14.

Vends Atari 130 XE + drive iso + 20 disq. + Solo Flight 2 + manuel + câbles + emb. ori : 1 900 F. Magnéto + 6 K7 : 300 F, 5 jeux sur disq. pour 350 F. Atari : 100 F. **Daniel ROCHA**, 5, rue Auguste Franchot, 94600 Choisy-le-Roi. Tél.: 48.52.76.59.

Vends Atari 800 XL + moniteur vert Philips + lecteur K7 + nombreux programmes (jeux et utilitaires), prix : 2 000 F à déb. **David JACQUELINE**, 37, allée Pluton, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél.: 48.68.05.14.

Vends Atari 520 ST (sous garantie) + nbx logiciels (Defender of the Crown, Mach 3...) + bouquins + nbx ST magazines. Prix : 2 990 F. **François LAFOREST**, 4, traverse Cas. 13004 Marseille. Tél.: 91.34.01.77.

Cause 1040, vends Atari 5205 TF (24/10/87, tbé sous garantie) + nombreux logiciels nouveaux : 3 000 F. **Jean-François SERRURE**, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck. Tél.: 28.31.47.61.

Pour Atari ST éprouver facile à utiliser 700 F. Vends C 64 + 154 + Spedos + moniteur Philips le tout 2 700 F. Telle couleur Pal pour C 64 1 200 F. **Raymond GASSER**, 15, rue du Maréchal Leclerc, 57990 Hundling. Tél.: 87.02.43.14 (après 18 h).

Vends Atari 1040 STF + moniteur acheté juin 87, comme neuf, cause départ service militaire. **Henri CARTHONNET**, 132, rue des Chanellies, 63100 Clermont Ferrand. Tél.: 73.37.28.33.

Vends pour Atari XL jeux et autres programmes, prix corrects. Possibilité d'échanges. **François MÉRIGUET**, place Mazurier, 87290 Chateauponsac. Tél.: 55.76.50.16.

Stop affaire ! Vends Atari 520 ST + 1 méga + nomb. disq. (jeux, meilleurs utilitaires + joystick + tapis + rangement état neuf, prix : 4 200 F. **Laurent CHABBERT**, 9, les Pierres Fauves, 13127 Vitrolles. Tél.: 42.75.04.67.

Vends Atari 800 XL + lect K7 1010 + drive 1050 + nbx disq. (dont de nombreuses nouveautés), le tout état neuf et pour 3 000 F avec 4 livres. **Stéphane BOURLES**, 21, rue Paul Pade, 92140 Clamart. Tél.: 46.45.70.86.

Vends Atari 520 STF + docs + joystick + nbx logiciels (GFA Basic, FS2, SDI, Silent Service, Barbarian...) : 2 900 F, sous garantie 1 an. **Frédéric JOUSSET**, 26, rue de la Carrière 44000 Nantes. Tél.: 40.35.28.45.

Recherche personnes intéressées par l'achat de Ram pour gonfler 520 ST à 1 Mo (- de 400 F). Info sur 36-14, RTEl, bd de Logan 3.4. **Fabrice SIEBERT**, 116, rue de Hilsprich, 57510 Remerling-Puttelange. Tél.: 87.09.52.08 (après 18 h 30).

Vends ou échange nombreux jeux sur Atari 800 XL ou 130 XE sur disq. et K7. **Thomas BOUDROT**, 69, bd Bineau, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél.: 47.57.53.61.

Brade Atari 130 XE + drive 1050 + nbx disq., le tout dans les boîtes d'origine, état neuf. **Didier SALVY**, 17, rue Henri Dunant, 12000 Rodez. Tél.: 65.42.54.02.

Vends Atari ST : livres (état neuf), clefs tome 1, trucs & astuces, assembleur sur ST, revues, jeux, ass. Métacombo (d'rig.), port gratuit. **Frédéric BROSSEL**, 28, rue Buffon, 59220 Denain. Tél.: 27.44.35.32.

Console Atari 2600 + 2 joysticks + 3 cartouches (Pole Position, Pac-Man, Invaders), prix : 450 F. Tél.: 30.43.18.38.

Vends pour Atari XL/XE imprimante cour. 1027 avec programmes : trait de texte (au choix), mini office II + autre 1 500 F en très bon état. **Eric COURAGEOT**, 2, rue du Docteur Guérin, 10200 Bar-sur-Aube. Tél.: 25.27.35.56 (le soir).

Vends moniteur Atari SC 1224 très bonne résolution 2 200 F, pour ordinateur ST/STF/Méga cause double emploi. **Bruno IVANCIC**, 83, avenue de la Paix, 94260 Fresnes. Tél.: 46.68.33.41.

Liquide softs pour Atari ST à bas prix cause vente de mon 520 STF. Faire offre. **Serge MONTET**, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél.: 78.90.66.56.

Vends Atari 520 ST encore sous garantie (avril 88) : 1 500 F. Vends C 128 : 1 500 F. **Régis STACHOWSKI**, 14, rue de Dijon, 64420 Billy-Montigny. Tél.: 21.75.62.90.

Vends Atari 800 XL + moniteur monochrome + lecteur de cassettes + jeux + Périel + échange prg sur Amiga. **Gilles RUIZ**, 159, Grunbeaume-Ballin, 92350 le Plessis-Robinson. Tél.: 46.32.88.75.

Vends Atari 800 XL + lect. disq. + lect. K7 + nb. jeux en K7 et disq. + 1 manette + cartouches + disq. vierges, le tout : 1 990 F, tbé. **Christophe SCIALO**, 19, rue Pierre Brossette, 95500 Gonesse. Tél.: 39.87.40.56.

Vends pour Atari ST 20 jeux originaux à moitié prix ou échange SDI, Starglider, Typhoon, 10 th Frame, Arkanoïd, Flight Sim., etc. **Claude REBEIRO**, 2, rue des Louvres, 95140 Garges-les-Gonesses. Tél.: 39.86.07.52 (après 18 h).

Vends Atari 520 STF + imprimante + nombreux jeux (nouveau), le tout : 400 F. **Pascal GUENOT**, 7, rue Lorget, 93200 St-Denis. Tél.: 42.43.97.40.

Vends Atari 800 XL + 1010 + 1050 + tablette graphique + nbx logiciels + 5 cartouches + joysticks + bouquins, prix : 3 000 F, contacts sur ST. **Michael COLAS**, 49, rue de Kerne, Quiberon. Tél.: 97.50.00.56.

Vends Atari STF, Flight Simulator II : 220 F, GFA Basic : 350 F, 1 ST Word : 200 F, Dbone : 150 F, lecteur SF365 : 1 250 F, disquette et emballage d'origine. **Georges PÉCASERE**, 23, avenue Leon Verges, 69500 Vic-Bigorre. Tél.: 62.96.86.73.

Vends Atari 800 XL, lec. K7 avec moniteur Philips + manuel + joystick + 6 cassettes + 4 logiciels dont « Chiffres et lettres », Frogger-Obert», prix : 2 100 F. **Fabrice PLUVI-NAGE**, 22, rue des Mobiles, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél.: 48.21.72.70.

Vends Atari 1040 moniteur couleur SC1224, nombreuses disquettes utilitaires et jeux, prix à débattre. **Stéphane CALCIÉS**, 103, rue de la Convention, Paris. Tél.: 45.54.06.98.

Vends micro ordinateur Atari 800 XL s'écam avec divers périphériques + lecteur de cassette + lecteur de disquette + tablette graphique + manette jeu... 1 800 F. **Dominique GRISET**, 6, av. du Bel-Air, 95200 Sarcelles. Tél.: 34.19.79.82.

Vends originaux sur ST : Blood : 150 F, Hacker : 70 F, Mortville Manor : 120 F, Crazy Cars : 120 F, GFA Basic : 220 F... **Laurent MARSAN**, 20, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél.: 43.74.49.75.

Vends Atari 2600 + 16 cartouches (avec 1 manette) pour un prix modique de 1 000 F. **Yves BRUNNER**, 11, rue Albert-Schweitzer, 59430 Fort-Mardyck. Tél.: 28.27.48.13.

Vends Atari 800 XL + 2 cartouches + 2 livres basic + revues + emballage d'origine. Très bon état. Prix : 400 F. **Ludovic BEVAND**, 22, rue des Brandons, Fublaines, 77470 Triport. Tél.: 64.34.44.28.

Vends 520 STF + Calcomat + Marble Madness + Mortville Manor + FS II + Silent Service + Profimat ST + livres. Prix : 4 990 F. **Oliver HEMET**, 25, rue Mirabeau, 94300 Vincennes. Tél.: 43.28.02.16 (après 20 h).

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + 20 disks + 1 originale pour 1 900 F (port compris) : UDS jeux XL-XE sur disks VDS magnéto XL-XE : VDS livres et revues. **Daniel BOCHA**, 5, rue Auguste-Franchot, 94600 Choisy-le-Roi. Tél.: 48.52.76.59.

Vends Atari 800 XL + lecteur 1050 + Solo Flight II, Q. Bert,

Bruce Lee + livres. Excellent état, très bonne affaire, prix : 2 000 F (à débattre). **Thierry LEGRAND**, 47, avenue des Iris, 93370 Montfermeil. Tél.: 43.32.26.69.66.

Vends Atari 600 XL + extension + lect. de disq. et lect. de K7 reste en contact avec l'acheteur car je possède un 800 XL + softs. **Christophe CHONG**, 229, bd Jean-Jaurès, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél.: 46.20.18.61.

Vends Atari 800 XL + lecteur cassette 1010 + 10 jeux 700 F et cherche contact sur 520 STF dans la Somme. **Claude CARRUETTE**, Marlers, 80590 Lignières-Chatelain. Tél.: 22.38.00.56.

Stop affaire ! Vends C 128 + 1541 + moniteur couleur + lect K7 + jeux disquettes et cassettes, le tout : 3 000 F, tbé. **Philippe FLEHO**, rue de l'Amiral de Gravelle,

Vends C 128 + mon. coul. 1702 + 1541 + 1531 + Power Cartridge + très nbx jeux et util. + docs. Le tout en t.b.e. : 7000 F. Laurent JOUBERT, 84, rue de Normandie, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.35.70.

Vends C 128 D (1571 intégré) : 3500 F. Souris 1351 : 450 F. Librairie : 300 F. Imprimante MPS 803 : 1500 F (2 rubans gratuits). Emmanuel CATEAU, 417, rue Victor-Hugo, 60700 Pont-Sainte-Maxence. Tél. : 44.72.08.02.

Vends C 64, disq. Vends news pas prix : Mask, Thundercats, Buggy Boy, F. Hardest, Hysteria, I. Jones 87, Airborne, Sidearms, Scary Monsters, Blazer, etc. Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Traves, 70360 Sceaux-sur-Saône.

Vends C 128 D (1571 intégré) : votre prix est le mien. Echange softs Amiga. Xavier DARRE, 59, Rés. La Marre des Champs, Ollainville, 91290 Arpajon. Tél. : 60.83.35.66.

Vends C 64 + drive 1541 + moniteur Zenith + manettes + cart. + très nbx jeux + livres. Le tout t.b.e. pour 2700 F à débattre. Erwan AUBE, 5, rue de la Solidarité, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.39.21.

Vends ou échange jeux sur C 64. Possède news (California Games, Road Runner, etc.). Envoyer liste, réponse assurée. Disquettes et K7. Philippe CAPLET, 55, avenue de Lyon, 93220 Gagny. Tél. : 43.09.22.31.

Vends Logiciels Amiga : Defenders of the Crown, Sinbad, Déjà vu!, 280 F pièce - Barbarian : 180 F - King Quest II, III et IV : 300 F les 3. Daniel POUSSARD, 6, rue Frédéric-Chopin, 92220 Bagneux. Tél. : 46.54.40.23 après 16 heures.

Vends C 128 + mon. coul. 1901 + 1571 + MPS 803 + papier + 2 joysticks + doc. + livres + nbx disquettes. 7600 F. Jean-Marc PEYNAUD, Vilette, 17360 Saint-Aulgent. Tél. : 46.04.14.72.

Vends CBM 64 + 1541 + 1 joystick + câble Périel + livres + nbx disquettes de jeux (Gauntlet, Defender of the Crown), 3500 F. René LOTIER, 7, Hameau Les Combes, 26270 Loriol. Tél. : 75.85.59.20.

Vends C 64 + lect. K7 + monit. mono + RS232C + nbx prgs + plan électronique + nbx livres et revues. 2000 F et modem Digitec : 800 F. Bruno DIRAISON, 68, route de Brest, 29270 Carhaix. Tél. : 98.93.06.94.

Vends C 128 + 1570 + livres + doc. + joysticks + meuble ordnat. + nbx disquettes + boîtes de rangement + Tilt 1 à 50. Le tout 6000 F. Parfait état. Fabrice VIDAL, 8, rue Schulmeister, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.24.64.

Vends C 64 Périel + disqs. 1570 + lecteur K7 1530 + nbx logiciels. Power Cart. + nbx livres. Le tout t.b.e. 2500 F. Arnaud ROBINARD, 167, avenue Victor-Hugo, 92140 Clamart. Tél. : 46.42.82.15.

Vends C 64 Pal + 1541 + drive K7 + nbx livres et logiciels (Max, Tool, Extra-Tool, Pawn, Leader-Board, Power Cartridge), 4000 F à débattre. Olivier ARCANIGLI, 38, rue Friant, 75014 Paris. Tél. : 45.45.55.69.

Vends nbx cassettes de jeux pour C 64. 1700 F à débattre ou 2000 F avec le lecteur K7 1531 (avec boîte et notice). Arnaud JAN, 2, rue Pablo-Neruda, 92300 Lavallois-Perret. Tél. : 47.39.59.67.

Vends C 128 Secam Périel + lecteur K7 + très nbx logiciels + 4 livres + joystick. Le tout en t.b.e. 2000 F. Bertrand VILAIN, 49, rue d'Anoingt, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.29.80.

Vends CBM 128 + 1570 + mon. coul. + MPS 803 + prgs (vente globale ou séparée) et Amstrad 1512 DD monochrome + prgs. Tout en t.b.e. Faire offre. Denis CASTELLVI, Lot, Sainte-Madeleine, 13300 Salon. Tél. : 90.56.51.05.

Vends CBM 64 + moniteur mono + jeux originaux + lect. K7. Prix à débattre. Marc PERROT, 19, rue A.-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.

Vends C 64 nouveau modèle + lect. de K7 + 14 jeux en K7 (dont Antriad, Summer Games II, Cauldron I et II, etc.).

Le tout 1650 F. Axel BAUDENON, 17, allée de Tous-Vents, Ondreville-sur-Essonne, 45390 Puteaux. Tél. : 38.39.15.34.

Vends K7 pour C 64 très récentes et anciennes de 30 à 60 F. K7 d'origine. Pascal CIRIER, Saint-Maxent, 80140 Oise-mont. Tél. : 22.28.50.43.

Vends pour C 64 super news pas chers achetés le 17/12/87 : M. Uniers II, Hadball Galactif Games, Hask II, Jackal, Adicta Ball, Ontrun Rampage, Fire Trap, etc. Michael BRUNBRUCK, 55 sur 9, rue du Docteur-Roux, 59510 Hem. Tél. : 20.80.45.52.

Vends C 64 N (garantie) + 1541 + ext. mémoire + K7 1530 + news : Out Run, etc. + docs, livres. 5000 F ou échange contre Amiga ou ST. Christian RANAIVO, 11, allée des Aubépines, 29263 Plouzane. Tél. : 98.05.45.40.

Vends cause changement C 64 + mon. mono Zenith + 1541 + nbx programmes + nbx disquettes vierges + livres + joystick + boîte de rangement + poche. Pascal MATHIEU, 139, rue du Cygne-Le-Bateau, 38090 Saint-Quentin-Fallavier. Tél. : 74.95.56.52.

Urgent ! Vends C 64 + lect. K7 + power + nbx jeux (Paper Boy, Adv. Art Studio, etc.). 2400 F. T.b.e. (28/11/86) cause double emploi (520 STF). Tél. : 88.40.27.63 après 19 heures.

Vends C 128 + 1571 + 1530 + écran Phambré + nbx livres + nbx logiciels + 1 joystick + cache-clavier dur. Le tout 4500 F. Eric VERNANCHET, 2, rue de l'Eglise, 93450 Ile-Saint-Denis. Tél. : 43.20.15.02 poste 349.

Vends pour Amiga : Goldrunner, Testdrive (originaux). Cherche doc. sur Page Setter, Deluxe Paint II, AC/basic, Superbase. Proposez prix. Stéphane RACLOZ, 10, bis rue du Centenaire, 74300 Scionzier. Tél. : 50.98.23.36.

Vends C 64 Pal + lect. K7 + 2 cartouches Simon's Basic et Arrow 64 + nbx jeux, livres. 1500 F. Stéphane BECU, 33 bis, avenue de Floricamp-Mairieux, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.67.92.16.

Vends C 64 + 1541 + 1530 + 2 joysticks + 8 livres + nbx jeux et utilitaires (Bruce Lee, Ghostbusters, Summer Games II, Master 64, etc.). 4000 F à débattre. Yan LEULIER, Les Champagnes, Chemin du Boules Mitzieux, 01600 Trevoix. Tél. : 74.00.35.81.

Vends C 128, 2 ans + lect. K7 + nbx disquettes + boîtes de rangement + Graphiscop neuve + bible du 128 + 128 truss + meuble pour ordinateur. Prix à débattre. François RIMASSON, « La Fonderie », 35170 Bruz. Tél. : 99.52.93.96.

Vends C 128 + lect. K7 1531 + lect. disq. 1571 + interface (Périel ou UHF) + 3 joysticks. 5000 F + nbx disquettes en cadeau et livres. Antoine MUSSAZZO, 14, rue du Chapeau-Rouge, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.55.54.

Stop ! Vends C 64 + 1541 + nbx disquettes + couvercle Plexiglas + Périel + docs. 2600 F. Thierry LAPEYRE, 2, digue du Drac, 38170 Seyssinet. Tél. : 76.26.70.47.

Vends Modem Digitec 2000 (version Commodore). 1000 F. Olivier IVANGINE, 07950 Jaujac. Tél. : 75.93.22.36.

Vends nouveautés en disquettes pour C 64 (Out Run, Combat, etc.), la face 20 F. Cyril BARTHÉLEMY, 62, rue Marius-Piant, 54520 Laxou. Tél. : 83.27.65.46.

Vends C 64 + Périel + drive 1541 + 1530 + joystick + nbx prgs (Test Drive, Flight Simulator II) + 30 revues inform. + 6 livres. 2500 F. Tél. : 64.09.36.26.

Vends CBM 64 + drive 1570 + 1531 + mon. coul. + 8 livres + nbx disquettes + kart. Hypra Load + Too G64 + 2 manettes. 6000 F ou échange contre ST, Amiga. Guillaume BERTIN, Les Egrais, Saint-Hilaire, 03440 Buxières-les-Mines. Tél. : 70.66.52.21.

Vends pour C 64/128 drive 1541 ou échange contre softs Amiga. Cherche contacts sur Amiga 500, Paris et région parisienne. Philippe. Tél. : 45.33.01.87.

Vends Amiga 500 neuf garantie 1 an + émulateurs IBM PC et Commodore 64 + toutes les nouveautés. Le tout 5500 F à débattre. Demandez Frédéric. Tél. : 46.55.92.52.

Vends jeu C 64 (75 F) : Zaxxon, Parallax, Top Gun, Kennedy Approach, Infiltrator, Enduro Racer, Desert Fox, Decation, Silent Service, etc. Delphine FACON. Tél. : 40.11.59.94.

Urgent. Vends C 64 + 1541 + imprimante MPS 803 + lect. K7 + Power Cartridge + joystick + nbx disquettes et nbx programmes dont News. 4000 F. David GHESQUIÈRE, 21, rue Neuve, 59560 Comines.

Vends C 128 + 1541 + imprimante + interface Périel + joystick + nbx logiciels + livres et revues. Le tout t.b.e. Prix à débattre. (Poss. vente séparée.) Pascal PERRIN. Tél. : 74.65.59.50.

Vends C 128 D + 1571 intégré + nbx jeux et utilitaires dont news + 2 joysticks + boîte de rangement + Périel. Vends ou échange logiciels sur Amiga. Possède news. Recherche news. Jean-Louis JACQUEL, 15, rue Marcel-Bailly, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.02.63.

Urgent. Vends CBM 128 + livres : 1550 F + mon. coul. : 1550 F + lect. disq. 1571 + nbx jeux : 2050 F + lect. K7 + nbx jeux : 500 F + 2 joysticks : 250 F. Le tout en t.b.e. Olivier CAILLARD, 1, parc des Erables, avenue de Monsieur, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.32.38.

Vends pour C 64 très nbx jeux originaux (uniquement K7) ainsi que livres, revues, listings. Alain HOUSSEINEAU, Courcelles, 17400 Saint-Jean-d'Angély. Tél. : 46.32.12.24.

Vends C 64 Périel + 1541 + lect. K7 + nbx disquettes de jeux (dont news) + 3 joysticks + Power Cartridge + docs + livres. 3000 F à débattre. Pierre-Yves FANONI, Les Proux, 71850 Charnay. Tél. : 85.34.21.12.

Vends C 64 Secam + Périel + 1541 + nbx jeux + 2 joysticks. Bon état. Le tout 2750 F à débattre. Sébastien SIGAUDES, 45, rue Saint-Ferdinand. Tél. : 45.74.25.26.

Vends CBM 64 + drive 1570 + 1531 + 8 livres + Hypra-Load + Tool + mon. coul. + nbx programmes ou échange contre Amiga. 6000 F. Guillaume BERTIN, Les Egrais-Saint-Hilaire, 03440 Buxières-les-Mines. Tél. : 70.56.52.21.

Vends CBM 64 + drive 1570 + 1531 + 8 livres + Hypra-Load + Tool + mon. coul. + nbx programmes ou échange contre Amiga. 6000 F. Guillaume BERTIN, Les Egrais-Saint-Hilaire, 03440 Buxières-les-Mines. Tél. : 70.56.52.21.

Vends super news sur C 64 (pas cher !). Jeux du 17/12/87 : Outrun, Grandslah, Psycho Soldier, Skyfox II, Inside Outing 720° II, Matchday II, Red October, etc.). Michael BRUNBRUCK, 55 sur 9, rue du Docteur-Roux, 59510 Hem. Tél. : 20.80.45.52.

Vends C 64 (acheté en février 87) + drive 1541 + 1 joystick + interface Périel + nbx jeux et utilitaires + docs C 64 et 1541 + docs jeux. Isabelle AUVRAY, 20, rue Rochebrune, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 45.28.19.99 après 20 heures.

Vends C 64 + 1541 + Fastload + 2 joysticks + livres + nbx jeux sur disquettes + lect. K7. Stéphane LIETARD, 15, place Ferdinand-Buisson, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.04.19.01.

Vends C 64 + 1541 + 1530 + 2 joysticks + 50 jeux (Racing Destruction Set, International Karaté, etc.) + 6 livres. Le tout pour 3000 F. Olivier NOIRET, 47, avenue de Bourg-la-Reine, 92330 Sceaux. Tél. : 46.80.56.34.

Vends C 128 + lect. K7 + 25 K7 + livres + joystick + adapt. Périel. 2200 F. Philippe ROUBY, 16200 Sainte-Sévère. Tél. : 45.80.95.64.

Vends C 128 + 1531 + interface + Périel + nbx jeux (notés en français) + docs + 2 joysticks. Le tout en t.b.e. 2900 F. Charles ROVELLA, 5, avenue du Chateau, 06340 La Trinité. Tél. : 93.54.63.32.

Vends Amiga 500 + moniteur coul. + joystick + jeux + souris. Le tout sous garantie. 5000 F. Patrick JOURDAN, 7, square Robert-Kennedy, Saint-Thibault-des-Vignes, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 64.30.44.76.

Vends C 128 + 1571 + nbx programmes et livres. Le tout 2750 F à débattre. Nicolas SCIARA, 2, rue Eugène-Delacroix, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.22.77.74.

Vends C 128 t.b.e. (sous garantie) + drive 1570 + nbx logiciels. 2000 F. Vends C 64 + nbx logiciels : 500 F. Olivier LAU, 18, rue du Professeur-Tédenat, 34070 Montpellier. Tél. : 67.92.37.66.

Vends C 128 D + drive 1571 + imprimante MPS 803 + nbx jeux + Power Cartridge + manuels. Prix à débattre (de préférence Paris et région parisienne). Frédéric HAD-DAD, 14, avenue Foch, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 43.85.76.62.

Vends C 128 + 1570 + mon. coul. 1702 + DPS 1101 + lect. K7 + nbx news + livres. 7500 F possibilité de vente séparée. Vite ! Ulrich MONTAGNE, 292, avenue du Vercors, 26150 Die. Tél. : 75.22.07.83.

Vends C 64 + drive 1541 + lect. K7 + docs + nbx jeux et utilitaires sur disquettes (news) + livres + revues. 3000 F. Jean-François CHAUBARD, Vieille Route du Born, 031340 Villemer-sur-Tarn. Tél. : 61.09.03.85.

Vends C 64 cartouche Freeze Frame avec sa notice d'origine. 350 F ou échange contre news sur disquettes pour C 64/128 avec notice en français. Étienne SALLÉ, 44, rue Santos-Dumont, 87000 Limoges. Tél. : 65.30.58.91.

Affaire ! Vends C 128 + lect. K7 + mon. coul. 1702 + jeux + livres + jane. Le lot t.b.e. 2000 F possibilité de vente séparée. A débattre. Frédéric AUTIE, 2, square Auguste-Kenoir, Saint-Germain-les-Corbels, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 69.89.02.87.

Vends C 128 + 1571 + crayon optique + joysticks + livres + jeux, utilitaires. Le tout en excellent état pour 5800 F à débattre. Bruno POSSIN, « Le Moulin » Err, 66800 Saillagouse. Tél. : 68.04.71.91.

Vends C 64 + drive 1541 + 1530 + 3 joysticks + nbx logiciels originaux + boîtes de rangement + Simon's Basic + Auto Basic. Etat neuf. 3000 F (uniquement en Loire-Atlantique). Sylvain PLÉNOS, 12, avenue des Myosotis, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.08.73.

Vends C 128 Périel + lecteur K7 + 2 super jeux (super Zasson, Superman) + docs + nbx livres (102 prgs C 128). Le tout 2000 F à débattre. Pierre REGNAULT, 72, rue de la Liberté, 38300 Bourgoin-Jallieu, Isère. Tél. : 74.93.12.10.

Vends Amiga 500 + livres + joysticks + souris. Le tout 2700 F. T.b.e. et nbx prgs (Test Drive, Aegis Animator, etc.). 1000 F. Jean-Charles BAPTISTA, 4, cité Jacques-Duclos, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.29.13.49.

Vends C 128 D + lecteur de disquettes intégré + adaptateur Périel + nbx logiciels + boîte de rangement + joystick. Le tout 3500 F. Emmanuel DA SILVA, 53, rue Guy-Moquet, 75017 Paris. Tél. : 42.26.60.06.

Vends au plus offrant C 128 + lect. disquettes + Power Cartridge + interface + joystick + 50 jeux + poss. mon. coul. ou échange contre Atari ST. Mel FERRER, HLM Charpentier n° 4, 33300 Salon. Tél. : 90.56.40.22.

Vends C 128 D + moniteur 1901 (coul. 80 col.) + nbx disquettes + Power Cartridge + Quickshot + 2 turbo. Valeur 8000 F vendu 5900 F (mars 87). Sylvain LACHAMBRE, 54 Nancy. Tél. : 83.29.23.04 après 19 heures.

Vends C 128 (sous garantie) + drive 1570 + mon. mono + nbx logiciels + Power Cartridge + souris. 3000 F + C 64 + Autoform. 1-2 + cass. : 500 F. vectrex + cass. : 500 F. Olivier LAU, 18, rue du Professeur-Tédenat, 34070 Montpellier. Tél. : 67.92.37.66.

Vends C 64 + mon. coul. + 3 joysticks + lecteur de disquettes + lecteur de K7 + 25 jeux (Commando, Pole Position). Valeur 6000 F. Prix à débattre. Cyrille DECHENOIX, 96, rue Emile-Zola, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.95.00 à partir de 18 heures.

Vends imprimante en bon état Power Printer Husk 80 avec transformateur et papier pour C 64/128 à 900 F tout compris. Nadim NOUREDDINE, 31, rue du Repos, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.49.67.

Vends C 64 + lecteur 1530 + 15 jeux (Rambo, Jung Fu, Match Day, Speed King, 10TH Frame, etc.) + 1 joystick. 2000 F ou séparément. Willy FRANCHET, 330, avenue du Camp-de-Pie, 14990 Bernières-sur-Mer. Tél. : 31.96.67.66.

Vends C 64 + 2 lect. K7 + Power Cartridge + joysticks + nbx logiciels + livres + revues + en cadeau : Atari VCS + 17 cartouches. 3500 F (valeur 10000 F). Paris et région parisienne. Xavier VIBERT, 20, avenue Foch, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.86.34.44.

Vends C 64 + lecteur K7 + joystick + livres + nbx jeux et logiciels. 1200 F. Maurice MAILLARD, 52 A, rue des Collonges, Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.03.16.

Vends Amiga 500 + moniteur coul. + souris + joystick + jeux (sous garantie). 5500 F. Patrick JOURDAN, 7, square Robert-Kennedy, Saint-Thibault-des-Vignes, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 64.30.44.76.

Vends C 64 + 1541 + 1531 + disquettes + K7 + Power Cartridge + Périel + mon. mono + pince à disquette vierges. Le tout 2900 F. Arnaud FAJOUX, 101, rue Jean-Pierre Timbault, 75011 Paris.

Vends CBM 128 + drive 1541 + très nbx logiciels. Le tout 3000 F. Atari 800XL + drive + nbx jeux : 2000 F. Echange sur Amiga 500. Daniel ANANIRIAN, 66, rue Armand-Lépine, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.82.48.88.

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + 2 joysticks + jeux + livres + prgs récents. Le tout 2950 F ou vends C 64 + lect. K7 + 2 joysticks + jeux + livres + programmes. Le tout 1450 F. T.b.e. Patrice VANEL, 45, rue Marcel-Raschia, 59130 Lambresart. Tél. : 20.09.20.92.

Vends C 128 état neuf + lecteur K7 1531 + livres + jeux. 1200 F. Alexandre BLUM, 74, bd Exelmans, 75016 Paris. Tél. : 46.51.26.90 ou 45.20.89.61.

Vends pour C 64 jeux (nouveau et anciens) sur K7. Demander liste (plus de 70). Réponse assurée. Pascal CIRIER, Route Nationale Saint-Maxent, 80140 Oise-mont. Tél. : 22.28.50.43.

Vends CBM 64 + lecteur K7 1530 + mon. mono Zenith + prgs + housses + revues. Le tout 1500 F. Jean-Marc SCHWARTZ, 17, rue des Renouillers, 92000 Colombes. Tél. : 47.84.67.65.

Vends Amiga 500 + 1081 (le tout sous garantie) + jeux et utilitaires (King of Chicago, Dpaint II) + Emulateur PC + softs PC, etc. Emmanuel TOURNADE, 138, avenue de Wagram, 75017 Paris. Tél. : 46.22.27.32 après 18 heures.

Vends C 64 bon état. 1000 F. Jérémie COURSEAU, 1, place Coty, apt 16, 41000 Blois. Tél. : 54.43.44.40 après 17 heures.

Vends jeux K7 (news et anciens) pour C 64. Possibilité échange. David ANSELME, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 49.39.31.21.

Urgent ! Vends C 64 + lecteurs K7 et disquettes + 166 n.b. + manettes + programmes + livres. Prix à débattre (Paris et région parisienne). Yann. Tél. : 46.02.05.16 après 19 heures.

Vends C 64 new look encore sous garantie + lecteur 1530 + 2 Quickshot II dont 1 turbo + 2 joysticks + Paddles + 38 jeux (Slapfight, etc.). 2200 F à débattre. Thomas FELIX-FRANÇOIS, 9, bd Saint-Michel, 75005 Paris. Tél. : 46.33.81.57.

Vends CBM 64 + lecteur K7 + mon. mono + nbx jeux + livres. Le tout 2500 F avec des joysticks. Yves QUERY, 1, rue des Luthiers, 93240 Stains. Tél. : 42.35.38.92.

Stop ! Affaire cause départ. Vends Amiga 500 + mon. coul. + souris + joystick + 40 logiciels (sous garantie : 10/87). Valeur 8500 F laissée à 6000 F. Eric LASSAGNE, 29, rue du Docteur-Charcot, 92000 Nanterre. Tél. : 47.24.08.46.

Vends C 64 + 1541 + 1530. Le tout nouveau modèle + cordon Secam + cordon poste + prise Périel + doc. + très nbx disquettes pour 4000 F. Fabrice GOUËL, 28, square de Flandre, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.13.07.

Vends C 128 + mon. coul. + drive 1541 + 1531 + joystick + manuels + 10 K7 + nbx disquettes. Etat neuf. 6000 F. Eric BISSON, 169, rue d'Isaac, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.40.57.

Vends K7 originales récentes + notices. 50 F pièce. Vends aussi les derniers news pour votre C 64 sur disquettes (prix plus bas). Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Traves, 70360 Sceaux-sur-Saône. Tél. : 84.68.82.01.

Vends K7 pour C 64. 60 F pièce et Amor Battle pour Intellivision 50 F. Stéphane DUBNER, 130, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.52.11.94.

Vends C 64 + 1541 + lecteur de K7 + Voice Master + nbx disquettes dont nombreux logiciels (Out Run, Buggy-boy, Ramparts, Bivouac). Le tout 4500 F. Patrick BOU-TONNET, 10, rue de Paris, bât. B, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.29.22.03.

Vends C 128 D + 1571 + tablette Graph. + Freeze Frame + K7 + nbx jeux sur disquettes + livres, revues + boîtes de rangement. 4000 F. Charles BRIGNONE, 19, avenue de Strasbourg, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.02.94.56.

Vends C 64 Pal + mon. mono Sony (sans son) + 1541 + 1530 + 4 manuels + nbx programmes (K7 et disquettes). Le tout 3850 F à débattre. Olivier LE PROVOST, 8, rue Anatole-Le-Braz, 56230 Questembert. Tél. : 97.26.15.70 après 19 heures.

Vends C 64 Périel + lecteur de K7 1530 + mon. mono + Def. of the Crown, California Games (originaux). 1700 F, tout t.b.e. dans emballage ! LMaurent MOSLARD, 8, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.11.58.

Vends C 64 + 1541 + nbx prgs + disquettes vierges : 2700 F. Vends imprimante GP80 (Centronic) pour C 64 ou autres + papier : 1500 F tout t.b.e. Denis GORET, 16, rue de la Verdure-Couvron, 02270 Crécy-sur-Serre. Tél. : 23.20.91.86.

Vends C 64 + Power Cartridge + lect. K7 + imprimante (petite) + nbx jeux et livres + tablette graphique. Le tout 1700 F. Johannès ROGER, 37, allée Théodore-Dubois, 51200 Epervy. Tél. : 26.55.00.81.

Vends C 64 + 1541 + 1531 + disquettes + K7 + Power Cartridge + Périel + mon. mono + pince à disquette vierges. Le tout 2900 F. Arnaud FAJOUX, 101, rue Jean-Pierre Timbault, 75011 Paris.

Vends CBM 128 + drive 1541 + très nbx logiciels. Le tout 3000 F. Atari 800XL + drive + nbx jeux : 2000 F. Echange sur Amiga 500. Daniel ANANIRIAN, 66, rue Armand-Lépine, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.82.48.88.

Vends C 64 + 1541 + lect.

Vends C 64 + mon. couleur 1702 + imp. Seikos HA + nbx disq + 541 + nbx jeux + util. (originaux + docs) t.b.é., servi 1 an : 5 990 F. vendu aussi séparément. **Thibaud DAMY, 10, rue Alexandre-Moreau, 91120 Palaiseau (R.E.R. B). Tél. : 60.14.14.42 (après 19 h).**

Vends CBM 64 Pal avec adaptateur très peu servi (2 heures d'utilisation) + lect. de K7 (à réviser) + nbx logiciels. Prix : 950 F. **Yann SERRAND, 8, av. Sacco-et-Vanzetti, 93420 Villepinte. Tél. : 43.83.40.15.**

Vends C 128 + 1530 + nbx jeux + 2 joys. + collection Microdor + nbx livres Micro Application. Le tout : 2 000 F à débattre. Echangera jeux sur A 500 aussi. **Gilles BORT, 29, rue Capowière, 14000 Caen. Tél. : 31.85.47.23.**

Vends expander comp. midi Sampler Clavier voice master, tous les logiciels musique C 64 avec boîte d'origine Geos 1.2 et applic. : 3 000 F. **Xavier ROCHER, 51, rue Victor-Hugo, 29200 Brest. Tél. : 98.43.39.77 (à 12 h).**

Vends C 64 + 1541 + adaptateur Péritel + jeux + originaux + livres... Très bas prix. Achète Amiga, achète ordinateurs H.S. bas prix. Faire offre. **Nicolas FORTIN, B.P. 8, 29212 Plouvin.**

Vends C 64 + lect. K7 + 8 livres + nbx jeux originaux. Le tout en très bon état : 1 000 F. Vends aussi Okimate 20 + rubans + papiers + câble : 1 500 F. **Frédéric SCHEER-LINCK, 59, rue Eugène-Jacquet, 59800 Lille. Tél. : 20.05.27.16.**

Vends Commodore 64 nouveau modèle + lecteur K7 + 2 joysticks + 33 jeux. Le tout en très bon état + valeur : 4 500 F, vendu : 2 300 F. **Cédric FAIVRE, 582, avenue du Granier, 73490 La Raudrie. Tél. : 79.85.18.84.**

Vends C 64 avec lecteur K7, câble télé, power cartridge (copy + 16 K...) et 80 jeux (Elite, etc.). Le tout pour 1 000 F + 2 joyst. **Rodolphe LEFEBVRE, 24, rue du Groupe-Manouchian, 75020 Paris. Tél. : 43.61.21.55 (après 18 h).**

Vends disquettes sur C 64 : Passagers II, Out Run, Skate or Die, Space Harrier, Knight Orc, Colonial Conquest, etc. Bas prix. **Christophe BUCHMANN, 1 A, rue de l'Université, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.13.58.**

Vends imprimante Seiksha 90 VC pour C 64 + papier zone. Prix : 1 000 F. **Hervé JOURDAN, 36, rue Casimir-Périer, 44000 Nantes. Tél. : 40.29.01.98.**

Vends pour C 64 lect. K7 plus + nbx jeux 650 F. Echange news sur disq. Recherche contact à l'étranger. Cherche club région stéphanoise. **Stéphane VERDIER, 4, rue Jean-Claude-Tissot, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.41.55.25.**

Vends C 64 + lect. K7 + 11 jeux (Tomahawk, Gauntlet, Mercenary...). Le tout t.b.é. pour 1 200 F. **Nicolas KNYF, 13, rue d'Aven, 78310 Maurenas. Tél. : 30.62.68.71 (week-end).**

Vends C 64 + Péritel + K7 + 80 jeux : 1 000 F. Echange Game Killer contre 4 disq. Amiga pleins. Cherche contacts Amiga (même débutants). **Frédéric CORLOU, 68, rue de lanveur, 56100 Lorient. Tél. : 97.37.31.53.**

Echange jeux pour C 64 en disq. possédés (Bivouac, Crazy Cars, etc.). Attends listes et appels. **Sébastien GENET, 10, rue des Gloriettes, 28500 Cherisy. Tél. : 37.43.86.94.**

Vends Amiga 500 + moniteur couleur neufs (10/87) + mouse + joystick + 40 logiciels dont news + cordon Péritel : 6 000 F. **Eric LASSAGNE, 28, rue du Docteur-Charcot, 92000 Nanterre. Tél. : 47.24.08.46.**

Vends Commodore 128 D + moniteur couleur + lecteur K7 + jane + souris + 2 joysticks + jeux + prises. Prix : 5 000 F. **Edouard KAROUÏB, rue des Louvrières, 21490 St-Julien. Tél. : 80.23.20.40.**

Vends CBM 128 avec magnéto + power : 2 000 F, lecteur 1541 (sous garantie) : 1 300 F avec + 2 disq, moniteur 650 F + vends K7 : S. Service, G. Beret... **Anthony DOUNET, 3, allée Jacquard, 95570 Bouffemont. Tél. : 39.91.90.34.**

Pour C 64 vends jeux K7 et disq. + livres très bas prix. Liste contre enveloppe timbrée. **Pascal MARTIN, 33, avenue Maurice-Ravel, 69140 Rillieux-la-Pape.**

Vends Amiga 1000 + moni. coul. 1081 + flysim + quinte-tte + câble pour imp. Le tout 7 500 F. **Didier VILLATTE, 18, rue du Mont-Mesly, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : 43.39.58.80.**

Vends Commodore 128, Péritel + lecteur K7 + très nbx logiciels + 5 livres + joy. Le tout en très bon état. Prix : 1 900 F. **Bertrand VILAIN, 49, rue d'Awoingt, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.29.80.**

Vends nbx jeux sur CBM 64 sur disq. à des prix incroyables (ainsi que des utilitaires 128/CPM). Achat possible. **Jérôme LIGERE, 17, rue de la Félicité, 75017 Paris. Tél. : 42.27.22.62.**

Vends C 128 + 1541 + livres + logiciels. Le tout en très bon état. Prix : 3 500 F à débattre. **Gaël SAULNIER, 9, rue du Bois, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.19.45.**

Vends Commodore + 1571 + nbx supers jeux + livres + manette. Le tout 4 500 F à débattre. Vends aussi disq. compact 70 F. **Hervé CUNTZ, 20, avenue de la Sablière, La Bergerie. Tél. : 94.58.01.71.**

THOMSON

Vends TO 7/70 + 64 Ko + lecteur K7 + extension musique et jeux + 2 manettes + jeux + livres + cartouche Basic + assembleur + crayon optique + trucs + astuces. Prix : 2 500 F. **Alexandre PUKAL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Vends nbx jeux pour Thomson. **Christophe PICOT, 15, rue du Prince-impérial, 64200 Biarritz. Tél. : 59.24.39.18.**

Vends prog jeux cas. + disq pour TO 9 et TO 7570 : 100 F. Disk : 50 F. cas., jeux orig. Vends pour PC 1512 Sram, Sram 2, Tera Orphée, Eden Blue. 120 F la disq. **Philippe ou François QUEVAUVILLERS, 4, rue F. Chopin, 78100 St Germain. Tél. : 30.61.54.12.**

Vends TO 9 + mon. coul. HR + souris + Lep + int. man. + 2 man. + nbx log. 5 500 F à débattre. Imp. Thomson PR90600 : 1 800 F. **Patrick GRANIER, Lasternes, Capdenac-le-Haut, 46100 Figeac. Tél. : 65.34.62.77 ap. 19 h.**

Vends TO 7/70 (clav. mec.) + lect. K7 + nbx log. (jeux, initiation au Basic, Graphisme...) + livres, documents + cartouche Basic. Cause double emploi. Prix : 2 500 F. **Pierre-Laurent THIBAUD, 28, rue de la Pagère, 69500 Bron. Tél. : 78.26.16.88.**

Vends TO 7/70 + clav. mécanique + Qdd + 10 disq. + ext. music et jeux + livres + 2 manettes + nbx jeux K7 disq. + Svm (30). Tbe. 2 800 F. **Cyril DAMNON, 26, rue Charles Magnin, 39110 Salins les Bains. Tél. : 84.37.93.84.**

Vends TO 7/70 + lecteur K7 + extension musicale + 2 joysticks + jeux + color print + livres. Prix : 2 000 F. Tbe. **Eric SOULIER, Chté Gagarine, L3, 93230 Romainville. Tél. : 48.44.93.54.**

Vends M05 + Lep + crayon optique + 2 manettes + nbx jeux. Vds aussi jeux à l'unité pas cher. Cherche contacts Sega. **Antoine SCHULLER, 29, bd Lannes, 75116 Paris. Tél. : 45.04.13.19 le w.e.**

Vends cause double emploi : TO 7/70 + moniteur mono + ext. 64 K + ext. musicale + jeux + lect. K7 + 34 log. (Basic, Cao, Color print...). Valeur : 8 500 F, propose : 2 500 F. **Michel SANDON, 2, rue des Echelles, 38120 Saint-Egrève.**

Vends M05 clav. mécan. + ext. (Qdd, 3 bas, Jane) + impr. 40 col (+ interf.). + interf. sticks + nbx log. **K7 et Qdd + lect. K7 : 2 200 F le tout. Poss. vente séparée. Loïc PELHATE, 42, rue Pierre Belon, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.72.61.**

Vends TO 9 + modem télématique + lep + inscription vidéo + contrôleur manettes + 10 disq. + 6 jeux + 2 K7 éd. doc. + doc : 4 500 F à débattre. **Fabrice TROCHARD, Collège « La Moulinière », 38420 Domene. Tél. : 76.77.11.08 après 18 h.**

Vends TO 7/70 : 1 500 F (jeux + joystick + manuell). Echange jeux sur Amstrad 6128 (Out run, James Bond 007...). **Géraldine FONTAINE, 14, rue de l'Aisne, 77178 Saint Pathus. Tél. : 60.01.04.27 après 18 h 30.**

Vends jeux pour M05 et TO 7/70. 5e axe : 60 F; Felonies : 60 F; Runway : 50 F; Green Beret : 50 F; Super tennis : 50 F; Coliseum : 50 F; HMS Cobra : 180 F. **Olivier BALASSE, « Lina » Mably, 42300 Roanne. Tél. : 77.32.43.43.**

Vends M05 avec lecteur cartouche intégré + lecteur K7 + 2 cartouches + 10 K7 dont 2 éducatifs + 1 joystick + manuel + 2 K7 vierges. Prix : 900 F. **Ian FAURE, 49, rue Crozatier, 75012 Paris. Tél. : 46.28.10.44.**

Vends M05 + lep + crayon optique + ext. musique et jeux + manette + adaptateur péritel + nbx jeux + assembleur + doc. Le tout : 2 500 F. **Franz CANTARANO, 47, avenue du Pdt Franklin Roosevelt, 94230 Thiais. Tél. : 48.84.28.95.**

Vends M05 Tbé + lect. K7 + ext. + 2 manettes + guide : 900 F. Vends moniteur Philips RGB CM8521 avec cordon et monochoque : 1 400 F. Le tout vendu pour 2 000 F. Acheté : 5 000 F. **Serge FLEURY, 61, rue Raymond Losserand, 75014 Paris. Tél. : 43.27.12.18.**

Vends jeux pour TO 7/70, TO 8, TO 9, TO 9+ + K7 (Arkanoid, Game over, Formule 1, 5e axe...) et quelques jeux M05. Envoyez timbre pour réponse. **Cyrille MANENTE,**

5, rue du Bosquet boismont, 54620 Pierrepont. Tél. : 82.89.64.39.

Vends TO 7/70 Tbé + lecteur K7 + 1 joystick + 26 logiciels (Tnt, The way of the Tiger, Mandragore...) + revues. Prix : 4 500 F. **Thierry COURTEAUX, 35, rue Saint Aubin, 54700 Jézainville. Tél. : 83.81.02.59.**

Vends M05 Thomson + lecteur K7 + extension musique et jeux + 2 manettes + crayon optique + guide + nbx logiciels + revues. **Jean-Claude FAYOLLE, Route de Mauriac, 15270 Champs sur Tarentaine. Tél. : 71.78.70.77.**

Vends pour TO 8, TO 9, TO 9 + 2 Uds disq originale + emb. et doc. : 70 F. Dakar moto, Entropie, Ranger 3, Les Mutants, Silent service, Bluewar, Légende, Bob Morane. Lot de 3 disq Bob Morane pour Thomson TO 8 et TO 9 +. Emballage et disq + livres d'origine : 250 F. **Jean-Louis JOYAUD, BP172, 85203 Fontenay le Comte cedex. Tél. : 51.52.31.76.**

Vends pour TO 8, TO 9, TO 92, disk 3, SP, jeux originaux : Tnt : 120 F, MGT : 120 F, The way of the Tiger : 120 F, Krakout + Beach Head : 200 F ou le tout : 500 F. **Xavier FUSCIARDI, 46, route d'Ignac, 33950 Lege-Cap-Ferret. Tél. : 56.60.31.21.**

Vends pour TO 8, TO 9, TO 92, disk 3, SP, jeux originaux : Tnt : 120 F, MGT : 120 F, The way of the Tiger : 120 F, Krakout + Beach Head : 200 F ou le tout : 500 F. **Xavier FUSCIARDI, 46, route d'Ignac, 33950 Lege-Cap-Ferret. Tél. : 56.60.31.21.**

Vends M05 tbé + extension M05 (Qdd + 3 sorties) + lep + crayon optique + 10 disq vierges + 20 prog. originaux + livres + revues. Valeur : 7 409 F. Vendu : 4 000 F. **Albert CHOU, 13, rue de Babylene, 75007 Paris. Tél. : 45.48.77.96.**

Vends jeux en K7 pour To-Mo : 50 F pièce. En disquette pour TO1. Vends aussi 1 contrôleur de lecteur de disq. Thomson. Nbx jeux C 64, C 128. **Alexandre ELLENA, Las Caunelles, 30300 Beaucaire. Tél. : 66.58.54.29.**

Vends TO 7/70 + Qdd + lep + 10 disq + mon. coul. + 20 jeux (Aigle d'or, Las Vegas, Foot...) + doc + livres. A moitié prix : 4 000 F. Tbe. **Pierre BERNTHEISEL, 73, rue de Ruffec, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.04.85.**

Vends M05 plus lecteur de cassette + crayon optique + jeux + doc. Prix à débattre. **Tél. : 43.20.12.96.**

Affaire! Vends TO 7/70, Basic 1 + lep + 15 logiciels, Megabus + manette + livres + revues. Le tout en tbe : 2 450 F (valeur 7 000). **Benoît IZUKA, 6, allée Louise Bruene, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.16.57.25.**

Vends TO 8 + crayon optique + manette + modem + logiciels + livres : 4 500 F. Peu servi. **Fabienne GAUDRY, 4, allée Romaron, 92000 Nanterre.**

Vends K7 orig. TO 8/MO 50 pièce : Las Vegas, Nytro, Elminator, Sortilèges, Indiana. Poss. échanges. Cherche contacts TO 8 lecteurs 3, 5 et 5.25. **Martial HAUTERAUD, 26, rue de Bessancourt, 95480 Pierrelaye.**

Vends pour M05-6 cart. assembleur + 3 livres d'initiation. Prix : 400 F. Frais d'envoi compris. **François PARREAUX, 22, rue Pierre Langue, 39300 Champagnole. Tél. : 84.52.17.63.**

Vends TO 9 moniteur couleur + crayon optique + extension jeux + joysticks + lecteur cassettes + nbx jeux. Disk utilitaire. Prix à débattre. **Stéphane ou Daniel LIETAR, 9, chemin de la Ferte Alais, 91790 Boisy sous St Yon. Tél. : 60.82.05.05 à partir de 18 h.**

Vendons M05 + lect. K7 + contrôleur d'extension + 2 manettes de jeux + 10 jeux + interface + stylo optique + guide de M05. Prix : 1 350 F. **Yoram AZERAD, 4, chemin des Vallées, 91620 La Ville du Bois. Tél. : 64.49.72.46.**

Vends original pour TO 8, TO 9, TO 9+ et M05 sur disk 33 pouces : MGT, Bactron avec notice et boîte. Les deux : 150 F. **Serge LENGANGE, avenue de Grands Champs, 95260 Mours. Tél. : 30.34.24.46.**

Vends M05 + lecteur K7 + crayon optique + ext. musique + 4 jeux + 4 livres + 2 manettes + nbx jeux (Vol solo, Hacker, Green beret...). Prix : 1 500 F. **Sebastien HENOT, 2 bis, rue du Maréchal-de-Lattre, 78000 Versailles. Tél. : 39.55.17.14.**

Vends TO 7/70 + clav. mec. et gomme + Qdd + 10 disk (5 vierges) + lep + ext music-jeux + manettes Quickshot + jeux K7-disk + svm : 2 800 F. **Cyril Damnon, 26, rue Charles Magnin, 39110 Salins les Bains. Tél. : 84.37.93.84.**

Vends Mach 3, GP 500, N 10, Beach-Head (originaux TO 8, 3, 5 P) et superchargeur (Atari 2600). Journal Oméga P.A. Cherche adhérents. **Guillaume TURPIN, 18, rue de la Cave de Chatenoy, 77132 Larchant. Tél. : 64.28.23.19 de 19 h à 20 h.**

DIVERS

Vends ZX Spectrum 128 K + 2 état neuf + joystick + nombreux jeux + Péritel + livre l'instruction, le tout : 950 F, prix à débattre. **Pascal DAVID, 28, boulevard de Stalingrad, 92240 Malakoff. Tél. : 47.35.12.75.**

Vends Spectrum + Péritel + magnéto data + nbx jeux + 4 livres : 1 000 F, achète matériel Thomson TO avec disq. et prgs éducatifs et util. **Bernard URVOY, Kerguellec 56340 Carnac. Tél. : 97.52.18.30.**

Vends Spectrum en panne + Péritel + livres 600 F à débattre + nbx jeux de 20 à 140 F + CBS + 7 jeux : 800 F + VC 4000 + 3 jeux : 400 F. **Ludovic JEANTET, 25, avenue du général Leclerc, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.60.87.22.**

Vends Spectrum + Péritel 500 F + Z x 1 + microdrive : 500 F + aphachoc 32 : 250 F, drive : 100 F, les 10. **Michel DIVRY, 40, rue Sevran, 75011 Paris. Tél. : 48.07.83.43.**

Vends Spectrum 48 K + manuel Péritel + moniteur vert + Int. joy. Kempston + joystick + nombreux jeux récents + revues + surprise. 1 900 F (vente groupée). **Laurent MOSLARD, 8, rue Jeanne d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.11.58 (de 18 h à 19 h).**

Vends originaux pour Spectrum, lots ou détails, liste sur demande. **Xavier VENNEN, 10, rue Jules-Ferry, 94100 Saint-Maur.**

Vends Spectrum 128 + 2 (mars 87) + Péritel + joystick + livre + nbx jeux (originaux : Game Over, Tai Pan, Tran-tor, etc, valeur 2 000 F), le tout 1 600 F. **Alain BERTRAND, 170, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : 45.31.40.84.**

Vends ZX Spectrum 128 K incorporé, 12 livres, nbx logiciels originaux, le tout en t.b.é. prix sacrifié 1 500 F. **Thierry FLEY, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudercerque-Branche. Tél. : 28.63.63.37.**

Vends Spectrum 48 K + interface 2 + joystick + entrée cartouche et magnétophone, nbx jeux, prix : 1 000 F. **Simone CARDOSO, 32, rue Charles Constantin, Montesson. Tél. : 30.53.18.34 (après 19 h).**

Affaire! Vends ZX Spectrum + nbx jeux + interface N/B + interface joystick + Péritel + joystick + 2 livres + câbles + magnéto, prix : 1 500 F. **Hugo SLADDEN, Le Moulin, 31220 Martres Tolosane. Tél. : 61.80.86.40.**

Vends ZX Spectrum Plus avec adaptateur Péritel couleur + nbx jeux + nbx programmes + livres d'initiation + moniteur vert. Possibilité de vendre le tout ou séparément, le tout 1 600 F à débattre. **Eric BRANGEREAU, 7, rue du Dr. lais, 85130 La Gaubretière. Tél. : 61.67.02.15.**

Vends pour Intellelvision (Nova, Atlantis, Golf, Hockey, Bumb, Jump, Utopia, Armor, Battle, Happy Trail, Sea Battle, Boxe, Vectron, Démon, Spal, 90 F l'un. **Fabrice DRÉON, 27, rue de Noisy, bat. E17, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 43.03.07.36.**

Vends Spectrum + Péritel + ensemble Microdrive + interface joystick + 11 livres + nbx logiciels (originaux) + magnéto, parfait état : 3 000 F. **Eric DUPAS, 14, rue des Vallées, 91800 Brunoy. Tél. : 60.47.32.99.**

Vends Spectrum 128 Plus 2 garanti 2 ans + très nbx logiciels originaux Us Gold, Ocean, Durell... + joystick + Livre + revues GB : (valeur 5 000 F), prix 1 190 F. **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude Chahu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.**

Vends Spectrum 48 K + Péritel + moniteur vert + int. joy. Kempston + lecteur K7 + jeux récents (Out Run...) + revues UK + surprise : 1 700 F (le tout). **Laurent MOSLARD, 8, rue Jeanne d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.11.58.**

Vds console CBS + nbx jeux : Rocky, Zaxxon, etc + manettes Super Controllers presque jamais utilisées, valeur : 3 500 F vendu : 1 300 F. **Ludovic SEBAG, 20, avenue Eugène-Thomas, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : 46.70.51.24.**

Vends neuf videopack Philips 6 7200 Plus, 12 cassettes jeux 600 F. **Julien ROCHE, 3, av. Nicolas Taunay, 75014 Paris. Tél. : 45.39.56.31.**

Vends neufs : moniteurs mono Philips VS00450 920 x 300 + Atmos 48 K + data recorder + interfaces + cordons + livres + prgs + revues, prix sacrifié. **Pierre CATHERINE, 116 bis, bd de la République, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.71.14.**

Vends Oric Atmos + manuel + K7 démonstration logiciels de jeux + lect. K7 peu servi, t.b.é., prix : 1 500 F. **CAILLE-REZ, 33, impasse Joliot-Curie, 60460 Précy-sur-Oise. Tél. : 44.27.63.27 (soir).**

Vends coffret service minitel complet 6128 464 petit prix, lecteur 5, 25 DF. DD. 96 TP commutateur changement face, câble Racor 6128, 464 DD1, news 950 F. **Luc. Tél. : 51.67.08.92.**

Vends console Sega + Light Phaser + Rocky + Space Harrier + Out Run + Choplifter : 2 000 F. **Jean-Louis BOËRI, 25, rue du Vieux Pénay, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.16.94.52.**

Vends console Sega et cartouche sous garantie. 130 XE + 1050 + prgs + joy., vds originaux pour ST à 50 %, cart. pour Nintendo. **Toan MAI, 51, bd Foch, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.29.78.88 (après 18 h).**

Vends roller controller CBS + 3 cassettes (Subroc - Victory, Oméga Race), état neuf 500 F. **Christian LAYDIER, 2, rue Arthur Rimbaud, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 31.21.18.44.**

Vends en K7 CBS Gyrrus, Subroc, Starmaster, 100 F l'une. **Michel CHASSIER, 2, rue Appollo XII, 41240 Ouzouer-le-Marché. Tél. : 54.82.46.30.**

Vends lecteur de K7 Laserdata 5 + cordon, état du matériel neuf, acheté en 1987, vendu 300 F. **Cédric BOREL, 11, rue de l'Acacia, 77280 Othis.**

Vends MSXX 1 Sony HB 501 + magnéto incorporé + 80 logiciels + joystick + revues + contacts prgs à déb. 1 900 F. Cherche tous contacts 520 ST. **Sébastien VIVIER, 1, rue de la Mabilais, 35000 Rennes. Tél. : 99.36.87.37 (qui transmet).**

Vends ou éch. boîte à rythme pour EXL 100 Exeldrums, très bas prix : 600 F, cherche correspondance Atari ST sur Arles et environs, poss. news. **Denis ROUX, 1, rue Jean Zam, 13200 Arles.**

Vends K7 jeux originaux pour Spectrum, liste sur demande prix : la moitié du neuf ou 500 F le lot. **Daniel SEBIRE, 18, allée de la Courtine, 78340 les Clayes-sous-Bois. Tél. : 30.55.71.13.**

Vds console CBS + nbx jeux : Rocky, Zaxxon, etc + manettes Super Controllers presque jamais utilisées, valeur : 3 500 F vendu : 1 300 F. **Ludovic SEBAG, 20, avenue Eugène-Thomas, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : 46.70.51.24.**

Vends t.b.é. C 64 + moniteur couleur 1702 + lect. K7 + manettes + 20 jeux + Péritel : le tout à 2 800 F. **Frédéric LEGAND, 7, place J.-J. Rousseau, 92600 Asnières. Tél. : 47.90.21.03.**

Vends MSX MB 75 + Moniteur mono + lect. K7 + imprimante + logiciels + cart. de données + joystick + liv. Basic + magazines, à débattre. **Lok MENARD, 12, rue Jean-Pierre Timbaud, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 47.87.05.51.**

Vends Vectrex, très bon état, avec 12 cartouches plus second manipulateur. Prix : 1 500 F. **Pierre-Emmanuel ARNAUD, 26, bd Joseph-Vallier, 3800 Grenoble. Tél. : 76.36.85.00.**

Vends SX-64 (C64 + 1541 + mon. coul. 7 + Power + joys + nbxjeux + revues + utilitaires + disquettes (le SX-64 est portable) : 5 500 F. **Patrick EYMARD, 18, allée de Tisfoune, 91400 Orsay. Tél. : 60.72.12.73.**

Vends drive 5 1/4 Olivetti FD 502 DF, panne électron, très peu servi 480 F, vds revues Informatique et électronique. **Robert VIGAN, Riols, 34220 St-Pons. Tél. : 67.97.11.80.**

Vends graphiscop 2 pour CPC 464 et 6128, logiciel sur disquette et cassette. **Rodolphe QUIEVILLE, 5, route de Louye, 27710 Saint-Georges. Tél. : 37.43.58.73.**

Vends Spectrum + 2 128 K + moniteur couleur Thomson + 80 jeux environ + 2 manettes + livres, le tout : 3

Recherche contacts sur Amiga. **Christophe BILON**, 3-14, rue des Tilleuls, 59480 La Bassée. Tél.: 20.49.70. 03.

C 64 (disk), poss: Out Run, Test Drive, Flying Shark, Nebulus, Jackal, Buggy Boy, Side Arms, Combat School + news. **Stefan FACOTTE**, 11, rue du Rossignol, 68170 Rixheim. Tél.: 89.64.26.02.

C 64, cherche contacts à l'étranger (possède news). Achète 1541: 900 F. **Alexandre**. Tél.: 91.92.34.31 ap. 17 h.

Echange news sur C 63 disk, Out Run, Buggy Boy, Mask II, Rampage, Banskok, Knights. Recherche Test Drive. Rép. assurée. **Sebastien MATHOT**, rue de la Belle Croix Baugy, 60113 Monchy Hurières. Tél.: 44.42.43.60 après 18 h.

Amiga 500. Recherche contacts sérieux en vue d'échanges de programmes de jeux et utilitaires. **Bernard DEBARRE**, 2, rue des Plantes Verts, 95000 Cergy. Tél.: 30.73.08.67.

Amiga 500, cherche contacts pour échanges divers. **Mehdi SEBAHI**, 17, rue Saint Thomas, 27000 Evreux. Tél.: 32.38.01.55.

C 64, cherche contact sérieux en vue d'échanges de programmes, nombreux progds disquettes et cassettes. **Daniel CHAMBON**, 30, impasse des Frères Dheret, 78700 Conflans St Honorine. Tél.: 39.72.85.61.

C 64, vendis Winter Games K7 45 F port compris. Echange news sur disquette. Recherche contacts amicaux et durables. **Philippe**. Tél.: 71.66.14.89 ap. 17 h en semaine ou w.e. toute la journée.

Echange ou vendis jeux sur C 64. Recherche contact étranger. Mes news au 20-01-88: Flyino, Shark, Master un lverse 2, Bivouac (use disk only). **Hervé LE GUIFFANT**, 6, rue P. de Ronsard, 78540 Vernouillet. Tél.: 39.65.63.67.

Echange prgs C 64 sur disquette. Recherche news. **Sylvain COUTANT**, 31, rue des Envierges, 75020 Paris. Tél.: 43.49.60.48.

Amiga 500, cherche contacts pour échanges divers. **Yann**. Tél.: 48.21.55.41.

Amiga 500, cherche contacts dans tous pays pour échanges sérieux. **Gaetan CHRETIENNOT**, 10, route de Schweighouse, 67500 Haguenau. Tél.: 88.93.46.48.

Echange ou vendis toutes les dernières news sur C 64 disk: Worldgames II, Thunderlats, Basic, Test Drive, Out Run, Captain America, Trantor, etc. **Renato CORONA**, Grange-Lévrier 15, 1220 Auanchet-Parc, Suisse. Tél.: 02.29.70.5.

Recherche correspondants sympas sur Amiga, possède news. **Manuel JAREZ**, 34, rue Ballu, 75009 Paris. Tél.: 42.82.18.30.

Echange ou vendis jeux pour Amiga (3 Mousquetaires, Test Drive, etc.). **Frédéric BEVILACQUA**, 8, villa Charles, 93800 Epinay sur Seine. Tél.: 48.26.06.78.

Cherche pour C 64, K7, programmes de dessins et de musique (possibilité d'échanges jeux (Arkanoid, L. Board). Nbx jeux. Merci. **Valérie GRIFFATON**, 10, rue des Clos, 78200 Nanterre la Jolie. Tél.: 30.94.68.93.

Cherche correspondants tous pays pour échange de logiciels sur Amiga. **Catherine WONG**, 4, cours des Roches, 77186 Noisiel.

Cherche contacts sérieux pour échanger news sur C 64 (disquettes). Possède: 720*, Airbone Ranger, Game over, Brakthru, Appollo 18, etc.). **Frédéric MUSCHAK**, 5, rue Boileau, 92140 Clamart. Tél.: 46.30.87.76.

Recherche hobbyistes confirmés pour déliner sur le C 64. **ELECTRIC GROUP ENSIGN**, 74, rue des Bouloirs, Breuil-le-Sec, 60600 Clermont.

Echange jeux sur C 64. Recherche disq (Defender of C et nombreux autres). **Devald MERCIER**, 13, rue du Réservoir, 21240 Talant. Tél.: 80.57.45.46.

Cherche Commodoristes 64 ou 128 pour échanger jeux nouveaux. Recherche aussi traitement de texte pour Atari 520 ST. Réponse assurée. **Edouard NOVERRAZ**, Tour Z, 1530 Payerne/VDS Suisse. Tél.: 37.61.44.19.

Echange ou vendis news sur C 64. Possède Bivouac, Out Run, Prohibition, Renegade, Thundrcats, Combat School. **Arnaud MARTINET**, 6, rue des Haies Fontaine Fourches, 77480 Bray sur Seine.

Vendis jeux, K7, disk C 64, dans la région si poss. Echange nbx jeux contre Power Cartridge, Joys, TV N/B, Moniteur ou tout autre mat. intéressant. **Bertrand ROLLIN**, 12, bd de Harbours, 40000 Mont-de-Marsan.

Amiga, achète ou échange doubleur de joystick (s'il existe sur A.500). Fait également dessins pour qui veut. **Frédéric TOURNAY**, 18, rue de Bellevue Neuilliac, 55300 Pontivy.

C 64/1541. Recherche, échange divers. **Oliver URAM**, Square Henry Moissan, apt. 6, 77450 Le Mes sur Seine. Tél.: 52.61.83.

Cherche contacts sur Amiga, toutes nationalités. Recherche revues informatiques étrangères du même genre que Tilt. **Dominique PROVILLE**, 130, rue Jean Javres, 62160 Bully-les-Mines. Tél.: 21.29.40.08 (Nono).

Echange ou vendis pour C 64 jeux et utilitaires (Bubble Bubble, Buggy boy, Druid 2 Trantor, Out Run, 720 degrés...) et plein d'autres news. **Hervé NAILLARD**, 1, place Duchesse Anne, 44100 Nantes.

Echange ou vendis softs sur Amiga, cherche contacts tous pays. **Remy JAFER**, 13/6, rue des Charmilles, 5000 Namur, Belgique.

Amiga, cherche contacts si possible en région parisienne. **Arnaud THOMASSIAN**, 2, chemin de la Terrasse, 91120 Palaiseau. Tél.: 60.10.04.65.

Echange jeux et utilitaires pour CBM C 64 sur disq. Cherche Arkanoid. **Louis PEIGNIER**, 98, rue du général Leclerc, 57790 Lorquin. Tél.: 87.24.81.80.

Echange ou vendis des nouveautés sur C 64 (disc.). Aimerai trouver Club C 64 région aignoise (Out Run, Trantor, Bubble, etc.). **Olivier PROUILLAC**, 1, rue Hélène Boucher, 47520 Le Passage. Tél.: 53.96.59.50.

Echange jeux sur C 64, super news sur K7 comme Rampart, Buggyboy, Drive 2... Envoyez liste, possibilité de vente. Recherche Ikari Warrior. **Stéphane LATELIERE**, 20, rue Henri Faisans, 64000 Pau. Tél.: 59.84.23.41.

Echange prgs C 64 et Amiga. Possède news. Cherche plus particulièrement utilitaires Amiga. Contacts France et étranger. **Laurent WALLERICH**, 7, rue du Moulin, 57110 Elzang. Tél.: 82.55.02.03 après 19 h.

Echange nombreux jeux et utilitaires pour Amiga sur la France entière et à l'étranger. Réponse assurée. **Dan VOGEL**, 9, rue de la Feuillaune, 92420 Vaucresson. Tél.: 47.95.25.01.

Echange jeux anciens et nouveaux pour C 64. Cherche surtout personne possédant des jeux d'aventures. Possède aussi différents utilitaires. **David MARLET**, 19, rue Jean Rioche, 22000 Saint-Brieuc. Tél.: 96.94.75.00.

Possesseur d'un Amiga 500 depuis peu, recherche contact pour échanges ou achat de programmes. Envoyer vos listes. Réponse assurée. **Sylvain FAIVER**, 9, avenue Jules Ferry, 42400 Saint Chamond.

Echange jeux et autres sur C 64, K7 et disq. Cherche contacts en France et étranger. Egalement nombreux prgs sur 520 ST. **Patrice RIVAL**, 150, avenue Charles de Gaulle, 38140 Rives. Tél.: 76.91.01.43.

Amiga, cherche contacts, vendis pour Amiga Terrorpods: 120 F et pour Atari ST Starglider: 150 F. Vends Modem DTL 2000+ pour Apple 2C: 900 F. **Jean-François JUBERT**, « Los Luçonnières », Cuissai, 61250 Damigny. Tél.: 33.27.39.66.

Amiga. Cherche autres passionnés de jeux d'aventure. Je recherche notamment Silicon Dream et Transfert version lrm de rendez-vous With Rama. **Patrick MONTIER**, 37, bd du Portugal, 35200 Rennes. Tél.: 99.51.86.72.

Echange nbx jeux pour C 64/128 sur disq. (Defender of the Crown, The Pawn, Guild of Thieves, Worldgames...). Recherche news. Réponse assurée. **Philippe CHATAIGNIER**, 9, rue des Ceillels, 53260 L'Huisserie. Tél.: 43.69.61.18.

Echange prog. sur Amiga. **Sebah MEHDI**, 17, rue St Thomas, 27000 Evreux. Tél.: 32.38.01.55.

Cherche contact sérieux (débutants s'abstenir) sur C 64 pour échange de news. Mes news au 10.01.88: Bivouac, Jackal... Vente possible. **Hervé**. Tél.: 39.65.63.67.

Echange ou vendis pour Amiga prog. sur l'Europe. Réponse assurée. **Roberto CORRELLI**, 2, av. Non-Repas, 1005 Lausanne (vdl Suisse). Tél.: 021.22.53.08.

Echange ou vendis programmes sur Amiga. Possède quelques nouveautés. Envoyez vos listes. Cherche aussi disq. 3,5 F neuvies à prix très bas. **Yann PEILLEX**, Sur les Bois Anthy, 74200 Thonon les Bains. Tél.: 50.72.70.61 entre 6 h et 8 h.

Echange softs pour Amiga 500. Recherche contacts sympas et cool, réponse assurée. Cherche séquenceur Midi 16 pistes sur Amiga. **Frédéric MOTTE**, Cours, 79220 Champdeniers. Tél.: 49.25.68.21.

C 64/128, cherche jeunes français pour échanges de news « Def. of the Crown, Enduro Racer, Test Driver ». Pas sérieux, s'abstenir. **Alexis DUVOISIN**, 31, rue du Nord, 1180 Rollech. Tél.: 825.21.44.

Amiga, graphiste cherche programmeur L. M. (Scrollings Multi-direct. Anims de Bobs) pour créer un jeu. Ech. nbx jeux, demos. Débutants s'abstenir. **François RIMASSON**, « La Fonderie », 35170 Bruz. Tél.: 99.52.93.96.

Amiga 500, cherche contacts, même débutants, pour échanges. **Sylvain GAMEL**, 22, rue de la République, 26400 Crest.

Echange jeux sur C 64 sur disks uniquement. Possède pas mal de news. **Christophe COUESNON**, 17 ter, rue du Pont Colbert, bât. C3, 78000 Versailles. Tél.: 39.53.82.65.

C 64 Amiga 500, vendis nbx logiciels (news...). Prix écrasés. Cherche également contacts avec l'étranger pour échanges. **Stéphane GLOCKNER**, BP 114, 33250 Pavillac. Tél.: 56.59.01.50.

Amiga, cherche contacts pour échanger divers France et étranger. **Etienne MENTOUTE**, BT 10, esc. 1, apt. 444, Cité des Francs Moisis, 93200 Saint-Denis. Tél.: 42.35.25.82.

Echange CBM 64/128, échange ou vend nombreux prgs (sur

disk uniquement). Envoyez vos listes. Réponse assurée.

Denis LAGNIER, 4, rue d'Aquitaine, 41100 Vendôme.

C 64. Echange news sur disq. avec power crtt: Out Run, Buggy Boy, Mask, Pirates, California Games, etc. Cherche Pas du Vent, Game Over, Renegade. **Philippe RONSSSE**, 19, rue des Sarazins, Champion (Namur). Tél.: 081.21.63.82 après 5 h.

Echange sur Amiga et ST nombreux softs (nouveautés) sur Paris et la banlieue. Cherche contacts à l'étranger. **Nicolas PLET**, Paris 20*. Tél.: 43.66.04.82.

Echange programmes sur C 64. Possède de très bonnes nouveautés. Cherche imprimantes contre news. Vends Cartridge. **Jérôme MOREAU**, 9, rue des Saules, 59220 Denain. Tél.: 27.44.28.30.

Echange jeux (C 64). Possède nbx jeux (Super Sprint, Saboteur 2, Buggy Boy). Cherche contacts tout pays. Cherche Chucky Eager's. (unig. disk). **Cédric TBINDEN**, Amatenes 110, 1241 Belprahon (Suisse). Tél.: 03.29.33.70.

Echange sur MO 6 ou KD 3.5. Recherche les Dieux de la mer, Entropie, Bob Winner, Music 3N, etc. Possède: Prohibition, Bivouac, etc. (30 logiciels). **Eric ENNIFAR**, 6, rue Léon-Hoerle, 67540 Ostwald. Tél.: 88.67.01.75.

Echange sur Thomson. Sortirégle contre Avenger ou Aigle d'or. **Luc CHEVREUX**, 27, avenue Perret, 95200 Sarcelles. Tél.: 39.86.22.52.

Echange nbx jeux pour Thomson. **Christian CHAZALON**, 604, chem. de la Verdère, 84140 Montavet. Tél.: 90.32.32.58.

Echange TO 8. Vends jeux sur lecteur disk 5 p. 1/4. Nbx logiciels. **Eric LEMOINE**, apt n° 8, 9, bd du 8 Mai 1945, 86200 Loudun. Tél.: 49.98.10.81.

Echange K7 MO/TO, 80 F. Cherche jeux adapt. BD et utilitaire dessin ou Assembleur pour MO 6. **Thibault FORESTIER**, Im. Morvan, apt 477, av. Mal-Juin, 76420 Bihorel. Tél.: 35.60.34.57.

Echange TO 9 et cherche contacts. Vends nbx orig. Env. vos listes. Rép. assurée. **Olivier LANDAIS**, Les Hauts de Coëmont, Vouvray, 72500 Château-du-Loir. Tél.: 43.44.22.89.

Echange logiciels TO 8-TO 9-TO 9+ sur disk 5, 25. Cherche imprimante lecteur 3, 5 ENU: 1 000 F. Vends K7 Eliminator, Heritage, Nytrol, 50 F pièce. **Martial HAUTEREAU**, 26, rue de Bessancourt, 95480 Pierrelaye.

Echange PC 1512, jeux et utilitaires de qualité. Possède nbx logiciels. Possibilité de vente. Recherche éducatifs, log. scientifiques. **Rodolphe LEFOURNIS**, collège d'Etat, 50530 Montmartin-sur-Mer.

Amstrad PC 1512 échange logiciels: Obase III +, Norton, Siderick, Nordstar, Mean 18, Copy Write contre tout autres logiciels (jeux ou utilitaires). **Laurent JOFFART**, les Pelagris, 30450 Genolhac. Tél.: 66.61.14.83.

Echange pour CPC 6128: jeux et utilitaires, trucs, savoir envoyer liste. Echange durable. Nbx jeux. **Anthony CASAL**, 6, résidence du Cornet, 59211 Santes. Tél.: 20.07.88.76.

Echange nomb. disquettes Apple IIc, contre tous matériels électronique, disquettes 5 1/4 et disquettes 3.5. Réponse assurée. **Patrice KIES**, 19, rue des Tulipes, 57120 Rombas. Tél.: 87.67.61.10.

Atari 520 ST: Vends et échanges nbx logiciels de jeux et utilitaires (beaucoup de nouveautés). **Marcel-Antoine LECLERCQ**, chemin du Muscat, 30121 Hus. Tél.: 66.35.15.39 (après 18 h).

Sur C 64, échange ou vendis jeux sur K7 only news ou anciens rep. Ass. rech. contacts mondiaux. **Olivier FRUGERE**, 13, bd Louis-Terrier, 28100 Dreux.

Echange jeux divers sur disq: pour CBM 64 (News II). Vds 10 disquettes 100 F (dont News II). **Laurent DEWERDT**, 9, rue verte, 62530 Hersin-Coupiigny. Tél.: 21.27.93.25.

Echange nbx jeux pour TO 7-70, TO 8, TO 9, TO 9+. Sur K7 ou disk 3,5 pouces. Envoyez timbre obligatoirement pour réponse. **Alexandre PUKALL**, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél.: 87.74.01.79.

Amiga 1000 cherche contact sérieux pour échange de logiciels. Cherche programmeur pour renseignements sur le langage Assembleur de l'Amiga. **Philippe LASSAGNE**, 125, route de la Molandière, 01570 Feillens. Tél.: 85.30.02.83 (heures des repas).

Club 64 échange dernières news: Out Run, Alt. Word Games... contre autres news ou Power Cartridge ou contre synthétiseur vocal. Réponse assurée. **Nicolas SUSSETTIZZA-ANGELOVICH**, av. de la Plantaud 16 C, 1870 Monthey, Suisse (VS). Tél.: 025.71.50.02.

Cherche correspondants sérieux pour Atari 1040 et 520 STF. Echange prog. jeux et utilitaires. Cherche doc. sur disk 7 Slenny FS2. **Jean-Claude MOUGEOT** et **VESSIÈRE**, ambassade de France au Brésil, Val Dipl M.A. étrangères, 37, quai d'Orsay, 75007 Paris.

Club échange News 64, échange 15 disk de News contre Power ou Final Cartridge. Possède toutes les News dont: Al. World Games, Grysor, Out Run... **Nicolas SUSSETTIZZA-ANGELOVICH**, av. de la Plantaud 16c, 1870 Monthey, Suisse (VS). Tél.: 025.71.50.02.

Echange ou vendis nbx jeux pour TO 7/70. Possède: Passagers du vent, Sorcery, Barry Mc Guigan Boxing, Arkanoid, Mission en rafale... **Vianney TONNEVY**, 34, avenue de La Choletière, 49300 Cholet.

CINEMAWARE

PRÉSENTE

ROCKET RANGER

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

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

Non, ce n'est encore qu'un cauchemar mais il se pourrait que ce cauchemar se transforme en réalité. Retour en 1940, vous êtes le seul à pouvoir délivrer de l'emprise diabolique des nazis, une ravissante jeune fille et arrêter la menace d'expansion ultra rapide du nazisme sur le monde.

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



THE THREE STOOGES

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

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

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

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

DISTRIBUÉ PAR



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

DEPARTEMENT OCCASIONS



JEUX ELECTRONIQUES
MICRO INFORMATIQUE
VIDEO . HI-FI . SON

DEPOT VENTE

71 RUE DU CHERCHE MIDI 75006 PARIS - TEL. (1) 45.49.14.50
MAGASIN OUVERT SANS INTERRUPTION DE 9 H 30 à 19 H 30 DU LUNDI AU SAMEDI

LA PANTHERE ROSE



Aidez la Panthère Rose à cambrioler cinq riches villas afin qu'elle puisse se payer des vacances au soleil. Mais attention leurs propriétaires sont tous des somnambules. Il faut les guider dans leur promenade pour éviter qu'ils ne se réveillent afin de pouvoir opérer en paix. N'oubliez pas de faire attention à l'inspecteur Clouseau qui voudrait bien prendre la Panthère Rose en flagrant délit.



© 1988 UNITED ARTISTS INC.
tous droits réservés

© micro-partner 1988



TILT

MICROLOISIRS

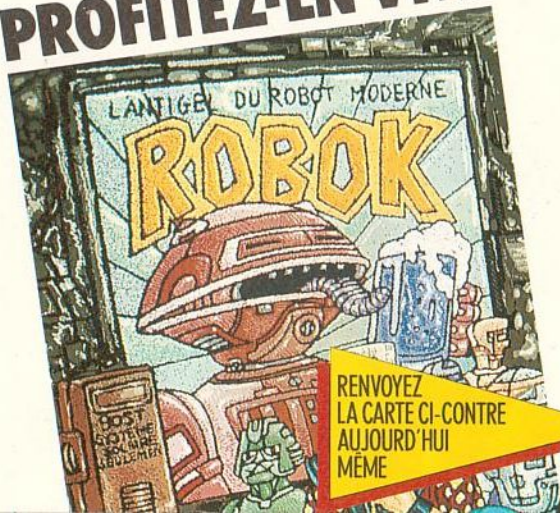


OFFRE SPÉCIALE

**VOUS OFFRE
UNE RÉDUCTION DE
51F**

**ET UN SUPERBE CADEAU
UN POSTER TOUT EN
COULEUR**

PROFITEZ-EN VITE



**RENOVEZ
LA CARTE CI-CONTRE
AUJOURD'HUI
MEME**

TITRE D'ABONNEMENT PRIVILIGIE

OUI

Je m'abonne à TILT. Je recevrai donc les 11 prochains numéros + 1 numéro Spécial « le Guide Jeux et micro édition 88 » pour 198 F * seulement au lieu de 249 F (prix normal). Je réalise ainsi une économie de 51 F.

Je recevrai également,

EN CADEAU

un superbe poster
d'une illustration parue dans TILT.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de TILT par chèque bancaire ou postal. Détachez cette carte et envoyez-la sous enveloppe non affranchie avec votre règlement à TILT Microloisirs, Libres Réponses n° 878377, 77989 ST-FARDEAU-PTIERRY CEDEX.

☐ Je préfère régler à réception de votre facture.
* Etranger : + 87 F. Avion : nous consulter.

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

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

VILLE _____

Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.

TILT MICROLOISIRS
LIBRES REPONSES N° 878377
77989 ST FARGEAU PTHIERRY CEDEX

NE PAS
AFFRANCHIR

PROFITEZ DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR ÉCONOMISER 51F ET RECEVOIR

11 numéros de TILT

1 numéro spécial

le guide jeux et micro Edition 1988

1 superbe cadeau

un poster tout en couleur
de l'illustrateur Jérôme Tesseyre



GARANTIE

Si, par extraordinaire, TILT ne vous donnait pas entière satisfaction, vous pourriez résilier votre abonnement à tout moment, nous vous rembourserions alors les numéros restant à vous servir.